

# Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif* dengan Strategi *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Tunarungu

Ria Nuryanti & Permanarian Somad  
Universitas Pendidikan Indonesia

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas IV berjumlah 8 orang. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *Uji Wilcoxon* diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa tunarungu. Artinya bahwa model tersebut dapat dijadikan salah satu pilihan utama guru dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika pada siswa tunarungu.

**Kata kunci:** kooperatif, TGT, matematika, tunarungu

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah hal yang memiliki posisi paling penting di dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, pencarian suatu model pembelajaran menjadi suatu yang krusial bagi tenaga pendidik.

Telah banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan didalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Salah satunya adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran *kooperatif* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model pembelajaran *kooperatif* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk

menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran *kooperatif* para siswa bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil, yang biasanya terdiri dari dua hingga lima orang.

Melalui pembelajaran *kooperatif* dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, serta unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Sebenarnya pembelajaran yang ada di sekolah selama ini telah menerapkan sistem belajar kelompok. Beberapa tugas harus dikerjakan siswa secara kelompok dan berdiskusi, tetapi nilai yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga strategi ini kurang efektif walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Terkadang siswa lebih memanfaatkan waktu untuk kerja kelompok dengan bermain dibandingkan untuk membangun



pengetahuan atau menambah ilmu pengetahuan mereka. Dengan pembelajaran *kooperatif* yang benar siswa dilatih untuk dapat membantu temannya agar dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya bersama

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di bidang matematika masih rendah. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa ini menjadi indikasi bahwa ada hal-hal yang perlu ditingkatkan. Salah satunya terkait dengan metode pembelajaran yang dilakukan. Ada kecenderungan dalam pembelajaran matematika, guru lebih banyak menggunakan metode latihan dan belum memanfaatkan secara optimal metode yang didalamnya memuat nilai-nilai kerja sama atau kooperatif dan dilakukan dalam situasi yang menyenangkan.

Dalam model pembelajaran kooperatif banyak strategi yang dapat dipilih dan diterapkan, diantaranya adalah strategi *jigsaw*, tipe *think pair share* (TPS), tipe *number head together* (NTH), *Team Games turnaments* (TGT), dll.

Berkaitan dengan masih rendahnya hasil belajar matematika di atas, salah satu strategi yang diduga kuat efektif untuk meningkatkan hasil belajar tersebut adalah strategi *TGT*. Dalam *TGT* siswa ditanamkan nilai-nilai kompetisi tetapi dalam suasana yang konstruktif/positif. Ciri khas *TGT* adalah menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap adanya permainan-permainan di kelas.

Menurut Ramadhan (2008) model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. *TGT* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yang merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins.

*TGT* hakekatnya adalah strategi pembelajaran yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Permainan tersebut biasanya dilakukan diakhir pembelajaran. Dengan suasana games yang nyaman dan menyenangkan maka diharapkan dapat merangsang otak siswa agar dapat dengan cepat mengingat materi yang dipelajari ketimbang dengan cara guru yang menerangkan materi dengan strategi ceramah.

Dampak dari permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran dan informasi yang didapatkan.

Melihat dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran tersebut kepada siswa tunarungu kelas IV SDLB di SLB B Sukapura Bandung dalam mata pelajaran Matematika pada materi bilangan romawi dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Namun belum merupakan eksperimen yang sebenarnya, sifatnya masih pra eksperimen.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One group pre-test – post-test design*. Desain *one group pre test – pos test* yaitu eksperimen yang dikenakan

pada satu kelompok saja tanpa kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding.

Pada penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan subjek penelitian akan diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian setelah diberikan perlakuan akan diberikan *post-test* atau tes akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan tersebut.



Sesuai dengan desain eksperimen yang digunakan, langkah-langkah penelitian ini ditetapkan sebagai berikut :

- a. Memilih dan menentukan subjek penelitian.
  - b. Melaksanakan pretest
  - c. Melaksanakan tretmen dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif* dengan strategi pembelajaran *TGT*.
  - d. Melaksanakan post test.
  - e. Melakukan analisis data hasil penelitian melalui penerapan uji statistik.
- b. Setiap kelompok diberikan LKS yang berjumlah 15 soal yang telah ditentukan guru dikerjakan bersama-sama dalam waktu 15 menit.
  - c. Guru membuat permainan kuis tebak bilangan. Setiap bilangan yang dijadikan soal kuis adalah hasil undian. Peraturannya, setiap kelompok harus menjawab secepat mungkin soal yang diberikan guru dan jika jawaban benar diberi nilai 1 dan salah 0. Soal undian untuk kuis ini berjumlah 25 soal.
  - d. Siswa diberi perintah untuk mengambil 5 buah kartu undian yang berisi soal. Soal yang telah diambil oleh teman 1 tim bukan untuk dijawab oleh dirinya sendiri tetapi dijawab oleh teman satu timnya yang lain dengan secepat mungkin.
  - e. Siswa diberikan LKS ke-2 untuk dikerjakan bersama-sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas IV SDLB SLB B Sukapura Bandung. Populasi dalam penelitian ini sekaligus adalah sampel (sampel jenuh), yang terdiri dari delapan siswa.

Penelitian ini secara garis besar dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pasca pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, secara garis besar dilakukan sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam empat kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 2 orang siswa, sehingga terdapat 4 kelompok kecil

Instrumen yang dikembangkan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam matematika adalah tes objektif tertulis yang terdiri dari 25 soal dengan kriteria penilaian, jika benar nilai 1 dan salah nilai 0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

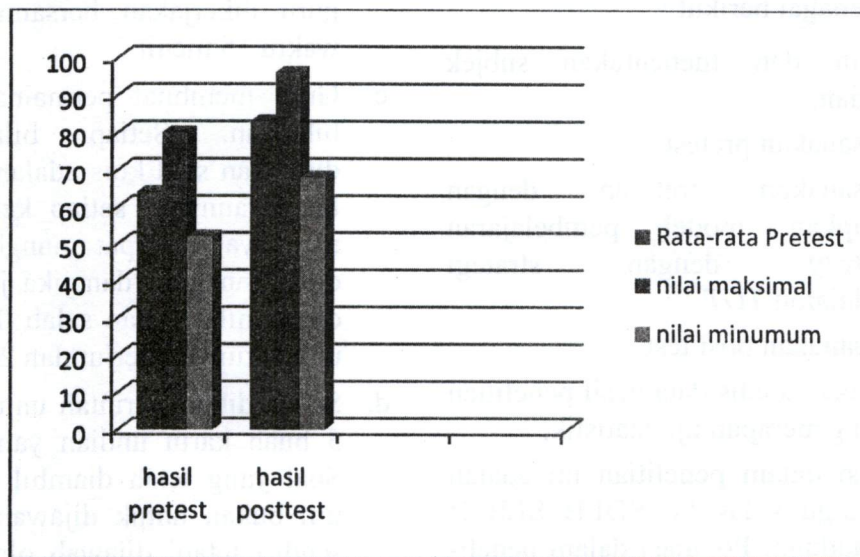
Berikut disajikan hasil dari *pretest* dan *posttes* hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* dengan strategi *TGT*.

Data skor hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) pada pembelajaran matematika pokok bahasan bilangan romawi adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Skor Pre Test dan Posttest Hasil Belajar Matematika		
NAMA SISWA	NILAI PRETEST	NILAI POST TEST
IL	80	96
FH	72	96
YN	72	84
YL	68	80
FJ	56	80
AD	56	80
NT	56	80
AG	56	68

Data di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Berdasar atas data di atas dapat dianalisis lebih lanjut dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2  
Prestasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Eksperimen

No	Faktor yang dihitung	Nilai pre test	Nilai Post test
1	Rata-rata (x)	64	83
2	Standar Deviasi (SD)	10,25	9,25
3	Nilai Maksimum	80	96
4	Nilai minimum	52	68

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 3  
Hasil perhitungan *pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan tes ranking bertanda Uji *Wilcoxon*.

No	Nama	$X_i$	$Y_i$	$D_i$ $X_i - Y_i$	Rank	(+)	(-)
1	IL	80	96	16	2	2	0
	FH	72	96	24	2	2	0
3	YN	72	84	12	2	2	0
4	YL	68	80	12	4	4	0
5	FJ	56	80	24	6,5	6,5	0
6	AD	56	80	24	6,5	6,5	0
7	NT	56	80	24	6,5	6,5	0
8	AG	56	68	12	6,5	6,5	0
Jumlah						T = 36	0

Berdasarkan perhitungan uji *Wilcoxon*, seperti pada tabel diatas diperoleh skor hasil belajar yang menunjukkan peningkatan yaitu dengan skor tertinggi 96 dan terendah 68. Skor *pretest* dan *posttest* semua anak menunjukan tidak adanya skor ranking negatif (-), maka semua ranking diberi tanda positif (+).Selanjutnya tanda ranking positif dan negatif dijumlahkan kemudian hasil penjumlahan yang paling kecil diambil untuk dijadikan  $T_{hitung}$ . Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai  $T_{hitung} = 0$ , yaitu jumlah yang harga mutlaknya paling kecil. Nilai kritis untuk uji *Wilcoxon* adalah 0,5 dan  $N = 8$  (jumlah sampel) dan dari daftar uji *Wilcoxon* diperoleh  $T_{tabel} = 4$

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan strategi *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika dengan materi bilangan romawi pada siswa tunarungu kelas IV SDLB. Untuk menguji hasil hipotesis terdapat kriteria pengambilan keputusan dengan menguji  $H_1$  yaitu :

$H_a$  Diterima jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$

Berdasarkan perhitungan melalui uji *Wilcoxon* dengan  $n = 8$  pada taraf signifikan 0,025 diperoleh  $T_{tabel} = 4$ , maka  $H_a$  diterima

karena  $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (4)$  artinya hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *TGT* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDLB

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttes* dimana terdapat perubahan yang signifikan pada hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Perolehan skor tertinggi diperoleh oleh IL dengan nilai 96 dan skor terendah diperoleh oleh EG dengan nilai 68. Nilai dari hasil pembelajaran 8 orang siswa dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* telah mencapai nilai KKM yaitu 60 dan skor rata-rata dari ke 8 siswa itu mengalami peningkatan dari rata-rata *Pretest* 64 menjadi rata-rata *posttest* 83.

Strategi pembelajaran *TGT* adalah salah satu tipe atau strategi pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran,



kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Adanya suatu peningkatan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika dengan materi bilangan romawi disebabkan karena siswa selain diharuskan untuk mengingat siswa pun dituntut untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap nilai kelompoknya sehingga dalam pembelajarannya siswa harus lebih teliti dalam dalam menjawab soal mandiri. Karena siswa tunarungu memiliki kesulitan dalam hal komunikasi sehingga dalam memahami pembelajaran pun mereka lebih lambat. Maka dengan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Team Games Tournament* ini siswa tunarungu mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dari pembelajarannya sehingga memori jangka pajangnya pun lebih baik.

Saat proses pembelajaran siswa lebih bersemangat belajar menggunakan strategi TGT, dengan alasan pembelajarannya menarik dengan suasana menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari karena mereka dapat berinteraksi, saling belajar dan mengajari dengan teman sehingga hasil belajarnya pun mendapat hasil yang maksimal. Dalam pembelajarannya siswa diajak lebih aktif dan ikut serta dalam memecahan masalah bersama-sama sehingga siswa merasa mereka harus mengerti materi yang diajarkan agar dapat membantu satu sama lain. Sejalan dengan pendapat *Thorndike* (Sagala, 2009:54) bahwa hasil belajar yang baik ditunjang dengan tumbuhnya rasa senang terhadap apa yang dipelajarinya

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model belajar kooperatif melalui strategi TGT dalam pembelajaran matematika materi bilangan romawi pada siswa tunarungu kelas IV SDLB SLB B Sukapura dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Artinya bahwa model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan bagi guru dalam mengajar matematika pada siswa tunarungu dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, A. (2012). *Team Games Tournament*. [online]. <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/teams-games-tournaments-tgt.html>. [14 Agustus 2014]
- Ibrahim, M. et. all. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negri Surabaya Press.
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Ramadhan, T. (2008). *Pembelajaran kooperatif makea match*. [online]. Tersedia: <http://tarmizi.wordpress.com>. ;6 Februari 2010.
- Rusnanto. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.