

PROSIDING

ISBN : 978-602-1145-04-3

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MENUJU GENERASI EMAS



Tema :

Menjadi Tenaga Pendidik Khairu Ummah, Profesional, Berakhlak Mulia yang Mampu Membangun Peradaban Islam melalui Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni dibidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SEMARANG
31 Mei 2014



Diselenggarakan Oleh :
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Sultan Agung
Jl. Raya Kaligawe Km. 4 Semarang 50012
Telp. (024) 6583584 / Fax : (024) 6582455

Editor :
Prof. H. Gunarto, M.Hum
Muhamad Afandi, M.Pd
Turahmat, M.Pd

UNISSULA PRESS 2014

SURAT PERNYATAAN PENGALIHAN PUBLIKASI

Menyatakan bahwa makalah berjudul di bawah ini:

1. Implementasi Kurikulum 2013 pada Kelas Iva di SD Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat Surakarta
Karya Fitri Puji Rahmawati dan Nur Ervannudin
2. Penilaian Sikap pada Kurikulum 2013 di Kelas IV SD Negeri Kleco I Surakarta
Karya Murfiah Dewi Wulandari, Andi Dwiyanto, Winda Hastuti
3. Implementasi Strategi *Team Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Karya Faizal Azmi Bakhtiar dan Yulia Maftuhah Hidayati
4. Muatan Lokal (Mata Pelajaran Bahasa Inggris) Sarat dengan Potensi Lokal sebagai Salah Satu Alternatif Pola Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar (SD)
Karya Honest Ummi Kaltsum

Dari PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta telah dipresentasikan pada Seminar Nasional Pendidikan Menuju Generasi Emas dengan Tema Menjadi Tenaga Pendidikan *Khairul Ummah*, Profesional, Berakhlak Mulia yang Mampu membangun Peradaban Islam melalui Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni di Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Sultan Agung Semarang, tanggal 31 Mei 2014.

Kami menyetujui hak publikasi pengelektronikannya kepada Lembaga Pengembangan Publikasi Ilmiah (LPPI) Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Semarang, 2 Maret 2015

Ketua Prodi PGSD
FKIP UNISSULA



Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd.
NIK.211313015

Panitia SemNas
Pendidikan Menuju Generasi Emas



**IMPLEMENTASI STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBASIS *CARTOONS ART* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Oleh :

Faisal Azmi Bakhtiar dan Yulia Maftuhah Hidayati
Universitas Muhammadiyah Surakarta
ymh284@ums.ac.id

ABSTRAKS

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Pelajaran Matematika dalam pelaksanaan pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung didalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis dan tepat. Untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa tidaklah mudah, oleh sebab itu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoons Art* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan strategipembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoons Art* lebih menekankan pada pembelajaran sambil bermain. Strategi ini baik diterapkan dalam pembelajaran karena strategi ini mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Strategi *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoons Art* dapat diimplementasikan dalam materi pembelajaran matematika salah satunya yaitu mengenai operasi hitung campuran bilangan bulat. Pada materi tersebut guru menyediakan buku teks siswa yang didalamnya terdapat penjelasan mengenai operasi hitung campuran bilangan bulat. Buku teks tersebut dimodifikasi dengan gambar idola kartun yang disenangi oleh siswa pada saat itu. Hal tersebut berfungsi untuk lebih menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata Kunci : matematika, strategi *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoons Art*, Operasi Hitung Campuran, Bilangan Bulat, hasil belajar

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam kehidupan setiap manusia. Inti dari pendidikan adalah adanya interaksi antara pendidik dengan siswa. Interaksi tersebut salah satunya dapat terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Samino dan Saring (2013: 27-28) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Pada pelaksanaan proses pembelajaran harus tercipta hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Pembelajaran harus terjadi secara dua arah, artinya kedua belah pihak harus sama-sama terlibat aktif dalam pembelajaran. Surtikanti dan Santoso (2008:3) menjelaskan bahwa guru ditempatkan sebagai manajer dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga guru memegang peranan yang penting. Tugas guru dalam pembelajaran adalah mengoptimalkan terjadinya perubahan pada siswa untuk diarahkan agar menjadi sosok individu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang tinggi.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, masih banyak dijumpai hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal tersebut didukung dengan nilai rata-rata anak Indonesia umur 15 tahun dari hasil *Programme for International Student Assessment 2012* yang dikutip dari Kompas dimana kemampuan anak Indonesia usia 15 tahun di bidang matematika, sains, dan membaca dibandingkan dengan anak-anak lain di dunia masih rendah. Hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes. (www.kopertis12.or.id : 2013). Dari sudut pandang diatas jelaslah bahwa

pendidikan di Indonesia belum berhasil menciptakan generasi bangsa yang berprestasi dalam ruang lingkup dunia. Indonesia masih menerapkan pembelajaran konvensional yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah yang lebih banyak dibanding pelajaran yang lain. Pelajaran Matematika dalam pelaksanaan pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung di dalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis dan tepat.

Untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa tidaklah mudah, sebab dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah sering di jumpai beberapa masalah antara lain: (1) Hampir tidak ada siswa yang mempunyai inisiatif untuk bertanya pada guru. (2) Sibuk menyalin apa yang ditulis dan diucapkan guru. (3) Apabila ditanya guru tidak ada yang mau menjawab tetapi mereka menjawab secara bersamaan sehingga suaranya tidak jelas. (4) Siswa terkadang ribut sendiri waktu guru menerangkan atau mengajar.

Dalam proses belajar mengajar guru matematika seharusnya mengerti bagaimana memberikan stimulus sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah. Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran matematika juga ditemukan keragaman masalah sebagai berikut: 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, 2) para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum atau kurang paham, 3) keaktifan siswa mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran juga masih kurang, 4) kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebuah rencana kegiatan pembelajaran yang mampu memecahkan masalah tersebut. Strategi ini memanfaatkan kelompok untuk berlomba mendapatkan poin terbanyak dengan memperhatikan *reward and punishment*. Menurut Jufri Selviana (2009: 3) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa “teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan beragam fakta konsep dan keterampilan”. Selain itu strategi ini mampu menumbuhkan jiwa sosial anak dan kecakapan dalam memecahkan permasalahan. Penggunaan strategi ini akan lebih maksimal dan dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa jika dikombinasi dengan kartun idola siswa.

Buku teks merupakan alat yang sangat efektif dan sering digunakan dalam proses pembelajaran. Di dalam buku teks itu sendiri terdapat pembahasan mengenai materi dan juga terdapat lembar kerja siswa. Pemanfaatan buku teks dalam proses pembelajaran menggunakan strategi *TeamsGames Tournament* berbasis *Cartoons Artini* agar siswa lebih gemar membaca, terlebih lagi jika buku teks yang diterapkan terdapat kartun yang disenangi oleh siswa. Menurut Subekti Retno

(2011: 9) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa “kartun memiliki Kemampuan yang besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Hal tersebut sesuai dengan artikel yang ditulis oleh Hagane, Gingga: 2011 dalam website (wiki.answers.com) menyebutkan bahwa “89% of children watch cartoons while 11% of children do not watch cartoons”. Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

II. Strategi *TeamsGames Tournament berbasis Cartoons Art*

Secara Umum strategi *TeamsGames Tournament berbasis Cartoons Art* tidak jauh berbeda dari strategi TGT secara umum yaitu pembelajaran dengan menggunakan perlombaan antar kelompok dan individu dalam kelompok. Azmi, dkk. (2013) dalam website (<http://mpcartoonart.blogspot.com>) dalam judul *team games tournament* menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament berbasis Cartoons Art* lebih menekankan pada suasana pembelajaran yang dikaitkan dengan berbagai peran tokoh kartun sehingga dapat menambah motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sintaknya adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal
2. Kegiatan Inti:
 - a. Eksplorasi, (1) Guru mulai melibatkan siswa mengenali kompetensi yang ingin dicapai dan mencari sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan (guru menyiapkannya dengan suasana kartun yang digemari anak). (2) Siswa diminta memperhatikan mekanisme strategi pembelajaran yang dijelaskan guru.
 - b. Elaborasi, (1) Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan atau mekanisme kegiatan, (2) Beri nama kelompok dan papan nama dengan menggunakan cartoon art supaya siswa lebih antusias, (3) Siapkan meja turnamen secukupnya , misal 10 meja dan untuk setiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan

setara, (4) Meja I diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari setiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah, (5) Penentuan setiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok, (6) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit), (7) Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal.

- c. Konfirmasi, (1) Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good, medium, (2) Selanjutnya, pada turnamen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga, keempat, dan seterusnya.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.

3. Kegiatan Penutup

Keunggulan Strategi Pembelajaran *teams games tournament* berbasis *cartoon art*. (1) Siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan yaitu dengan tokoh kartun favorit (2) Pembelajaran menarik dan tidak membuat siswa tegang, (3) Melatih jiwa sosial anak, (3) Siswa terlatih untuk bertanggung jawab dan bersikap jujur, (4) Menumbuhkan minat belajar siswa. Sedangkan untuk kelemahan Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* yaitu, (1) Membutuhkan kreatifitas dari seorang guru/ guru kreatif, (2) Membutuhkan biaya yang tidak sedikit, (3) Strategi ini kurang begitu berpengaruh pada anak yang tidak menyukai kartun, (4) Menyebarkan angket terlebih dahulu untuk mencari tahu cartoon yang diidolakan siswa.

III. Pembelajaran Matematika dengan Strategi *TeamsGames Tournament* berbasis *Cartoons Art*

Menurut Robert R. Slavin dalam jurnal Jufri Selviana (2009: 18) menyebutkan bahwa metode kooperatif tipe TGT merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Salam penerapan strategi TGT berbasis cartoon art akan melibatkan siswa secara aktif baik di dalam kelompok maupun diluar kelompok. Sebelum permainan berlangsung siswa akan memahami materi melalui buku teks cartoon art. Strategi ini baik diterapkan dalam pembelajaran karena strategi ini mendorong siswa untuk aktif belajar.

Strategi ini dilengkapi dengan gambar kartun yang berfungsi untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa lebih antusias. Setelah itu perwakilan kelompok mengambil kotak soal dengan jumlah yang tidak tetap. masing-masing siswa dalam kelompok berlomba mengerjakan soal dalam kotak soal tersebut. semakin banyak siswa mengerjakan soal benar maka akan meningkatkan skor kelompok siswa itu sendiri.

Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* ini yaitu sebagai fasilitator yang membantu menghidupkan pembelajaran, sebagai pemberi penghargaan dan hukuman mendidik..

Strategi *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* dapat diterapkan dalam materi pembelajaran matematika yaitu mengenai operasi hitung campuran bilangan bulat. Materi tersebut terdapat pada pembelajaran matematika kelas IV SD. Pada materi tersebut guru menggunakan buku teks dan media-media yang lain yang harus melibatkan kartun di dalamnya.

Langkah pertama dalam penerapan strategi *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* adalah menyebarkan angket untuk mengetahui kartun idola siswa. Selanjutnya membuat buku teks dan media lainnya dengan kartun idola siswa. Untuk pelaksanaan pembelajarannya dapat dilihat pada penjelasan sebelumnya halaman 5-7 tentang strategi *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art*.

Menurut Arikunto dalam Samino dan Saring (2013: 48) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa. Penerapan strategi *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

IV. Simpulan

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar kartun idola siswa sebagai media pembelajaran. Strategi *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* dapat diterapkan dalam materi pembelajaran matematika yaitu mengenai operasi hitung campuran bilangan bulat. Materi tersebut terdapat pada pembelajaran matematika kelas IV SD. Hal tersebut berfungsi untuk lebih menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan. Penerapan strategi *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samino, Marsudi, Saring. 2013. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surtikanti, Santoso, Joko. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: BP-FKIP UMS.

- Kompas. 2013. *Indonesia nyaris menjadi juru kunci*. Jakarta. (online) (<https://www.kompas.com/indonesia/nyaris/menjadi/juru/kunci.html>, diakses pada tanggal 10 desember 2013).
- Jufri, Selviana. 2009. *Efektifitas Penerapan Metode Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia Kelas X Semester 2 MAN Wonokromo Bantul Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kimia. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Subekti, Retno et al. 2011. *Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Kartun Matematika Edukatif Untuk Trauma Healing Siswa SD Korban Bencana Erupsi Gunung Merapi*. Jurnal. Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hagane, Ginga. 2011. *What percent of children watch cartoon*. (online), (http://wiki.answers.com/Q/What_percent_of_children_watch_cartoon&isLookUp=1, diakses pada tanggal 6 januari 2014)
- Faisal, dkk. 2013. *Team Games Tournament* (Online). (<http://mpcartoonart.blogspot.com/2013/07/teams-games-tournament-tgt.html>, diakses pada tanggal 26 Januari 2014).

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Faisal Azmi Bakhtiar

Tempat tanggal lahir : Brebes, 26 November 1991

Nama institusi tempat bertugas : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Riwayat pendidikan : TK Aisyiyah Dukuhturi Bumiayu Brebes
SD Negeri Penggarutan Penggarutan Bumiayu Brebes
SMPN 3 Langkap Numiyayu Brebes
SMA Islam Ta'alumul Huda Bumiayu Brebes
Mahasiswa S1 PGSD FKIP UMS

Alamat rumah : Dukuh Pojok Rt.05/02 Penggarutan
Bumiayu Brebes

No Handphone : 085742873727
Alamat e-mail : Faisalazmi648@gmail.com
fab.azmi@yahoo.com

Nama Lengkap : Yulia Maftuhah Hidayati, M.Pd.
Tempat tanggal lahir : Surakarta, 19 Juli 1985
Nama institusi tempat bertugas : Universitas Muhammadiyah Surakarta
Riwayat pendidikan : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kadipiro
SD Negeri Nusukan 44 Surakarta
SMP Negeri 10 Surakarta
SMA Muhammadiyah 1 Surakarta
S1 Pendidikan Matematika UMS
S2 Pendidikan Matematika Universitas
Sebelas Maret

Alamat rumah : Jl. Kalingga Timur Utama No. 2
Kadipiro RT 01/ RW IV Surakarta

No Handphone : 08562833735
Alamat e-mail : ymh284@ums.ac.id