

**UPAYA PENINGKATAN KONSEP DIRI MATEMATIS DENGAN MODEL TGT
PADA PESERTA DIDIK KELAS 3A SEKOLAH DASAR SUPRIYADI SEMARANG**

Siska Arum Widjayanti¹, Sri Hartono², Ngurah Ayu Nyoman³

^{1,3}Universitas PGRI Semarang, ²SD Supriyadi Semarang

¹arum366@gmail.com, ²hartono.tono2384@gmail.com, ³ngurahayunyoman@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 3A. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan masalah pada konsep diri peserta didik ditandai dengan terlalu aktifnya peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Meskipun pembelajaran dilakukan secara tematik, tetapi apabila dibandingkan muatan lain, muatan matematika masih menduduki urutan pertama yang kurang diminati oleh peserta didik. Sehingga penelitian ini difokuskan pada muatan matematika. Sikap terlalu aktif peserta didik menandakan rendahnya konsep diri peserta didik karena kurangnya perhatian yang didapatkan di rumah. Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka dipilihlah model TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan konsep diri matematis pada peserta didik kelas 3A SD Supriyadi Semarang. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dari angket konsep diri yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan konsep diri matematis pada peserta didik kelas 3A SD Supriyadi Semarang yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament), selain dapat meningkatkan konsep diri peserta didik, juga dapat meningkatkan hasil belajar yang berupa kognitif dan psikomotor. Sehingga model TGT cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan mengasah sikap sportifitas peserta didik saat bertanding.

Kata Kunci: Konsep Diri, Matematis, Model TGT (Teams Games Tournament).

ABSTRACT

This research was carried out based on the results of observations conducted in class 3A. Based on the results of observations, it was found that problems in the students' self-concept were marked by too active students during learning activities. Although learning is done thematically, when compared to other content, the mathematics content is still ranked first, which is less desirable by students. So that this study focused on mathematical content. The overactive attitude of students signifies the students' low self-concept because of the lack of attention that is obtained at home. To solve this problem, the TGT model (Teams Games Tournament) was chosen to improve the mathematical self-concept of students in grade 3A SD Supriyadi Semarang. The research used was Classroom Action Research (CAR) using descriptive analysis techniques from the self-concept questionnaire used. The results showed that the TGT model (Teams Games Tournament) can improve the mathematical self-concept of students in grade 3A SD Supriyadi Semarang which was marked by the increase in learning outcomes of students. By using the TGT model (Teams Games Tournament), in addition to improving students' self-concept, it can also improve learning outcomes in the form of cognitive and psychomotor. So that the TGT model is suitable to be used to improve the ability of students and hone the sportsmanship attitude of students when competing.

Keywords: Self Concept, Mathematical, TGT Model (Teams Games Tournament).

PENDAHULUAN

SD Supriyadi merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang ada di Kota Semarang. SD Supriyadi sudah berdiri sejak tahun 1910 yang tentunya sudah menghasilkan banyak lulusan sehingga menjadi sekolah dasar yang tidak diragukan lagi kualitasnya. Ketika melihat kualitas yang baik, tentu tidak lepas dari kegiatan pembelajarannya. Siswa siswi SD Supriyadi memang terkenal aktif sehingga semakin mendukung terciptanya kualitas siswa yang baik. Akan tetapi ketika melihat pembelajaran yang terjadi sehari-hari khususnya di kelas 3A, keaktifan yang seharusnya menjadi nilai dukung untuk menunjang kelangsungan pembelajaran berubah menjadi penghambat. Hal ini disebabkan keaktifan siswa cenderung berlebihan untuk mendapatkan perhatian baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran sehingga membuat konsentrasi pembelajaran menjadi terganggu. Setelah ditelusuri lebih lanjut, hal ini dikarenakan kurangnya perhatian yang didapatkan ketika di rumah karena kedua orang tua yang kebanyakan adalah pekerja sehingga menyebabkan konsep diri siswa cenderung mengarah ke konsep diri negatif yang tercermin dalam hubungan individual sosial.

Konsep diri menurut Calhoun dan Acocella dalam Desmita tahun 2010 yang dikutip oleh Heris, dkk (2017:186) adalah “pandangan seseorang terhadap ide-ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian tentang dirinya dan mempengaruhi yang bersangkutan dalam berhubungan dengan orang lain”. Dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa “guru menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, dan keselamatan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran”. Apabila siswa terlalu aktif sehingga menyebabkan ketidaktertiban, ketidaksiplinan dan ketidaknyamanan, dalam proses pembelajaran tentu akan menjadi masalah yang bertentangan dengan keadaan ideal yang seharusnya sudah tertuang dalam peraturan di atas.

Oleh karena itu perlu adanya peningkatan konsep diri pada peserta didik kelas 3A dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) agar peserta didik dapat merubah konsep dirinya menjadi lebih baik lagi. Untuk mempersempit jangkauan penelitian maka penelitian akan difokuskan pada mata pelajaran matematika karena mulai kelas 4 sudah menjadi mata pelajaran tersendiri. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsep diri pada peserta didik kelas 3A Sekolah Dasar Supriyadi Semarang dengan menggunakan model TGT.

Menurut Atwater dalam Desmita (2014:162) mengatakan bahwa “konsep diri adalah keseluruhan gambaran diri yang meliputi persepsi seseorang tentang diri, perasaan, keyakinan, dan nilai-nilai yang berhubungan dengan dirinya”. Konsep diri tercermin dalam perilaku

karena merupakan gambaran diri seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri menurut Syarif yang dikutip oleh Nur Dwi Jayanti (2016:13-14) yaitu usia kematangan, penampilan diri, nama dan julukan, hubungan keluarga, teman-teman sebaya, kreativitas, dan cita-cita. Konsep diri sendiri menurut Heris, dkk (2017:186) ada 2 jenis yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif.

Menurut Slavin yang dikutip oleh Dedy, dkk (2014:88) mengatakan bahwa “TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis sistem skor individu, dimana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka”. “Psikologi perkembangan peserta didik adalah bidang kajian psikologi perkembangan yang secara khusus mempelajari aspek-aspek perkembangan individu yang berada pada tahap usia sekolah dasar dan sekolah menengah” (Desmita, 2017:4-5). Berikut adalah perkembangan psikososial menurut Samsunuwiyati (2017:179-188) yaitu perkembangan pemahaman diri; perkembangan hubungan dengan keluarga; perkembangan hubungan dengan teman sebaya; pembentukan kelompok; popularitas, penerimaan sosial, dan penolakan; sekolah; dan pengaruh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Supriyadi yang terletak di Jalan Supriyadi Kota Semarang. Penelitian berlangsung dari bulan Agustus-Oktober 2018. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 3A yang terdiri dari 32 peserta didik dengan jumlah laki-laki sebanyak 14 anak dan perempuan 18 anak. Pengumpulan data menggunakan teknik nontes berupa angket dan observasi. Menurut Trianto (2011:57), “angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (responden), dan cara menjawab juga dilakukan dengan tertulis”. Angket yang digunakan berisi kisi-sisi dari indikator konsep diri matematis. Sedangkan menurut Purwanto yang dikutip oleh Hafizah (2015:127), “observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung”. Observasi yang digunakan untuk mengamati sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model TGT khususnya ketika mata pelajaran matematika.

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dengan mengamati aktivitas siswa dengan menggunakan teknik prosentase dimana frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikalikan dengan 100 (Trianto, 2011:62-63).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan model TGT untuk meningkatkan konsep diri matematis pada peserta didik kelas 3A SD Supriyadi Semarang dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus. Siswa tuntas apabila mencapai $KKM \geq 75$. Pada saat pra siklus ada 13 siswa tuntas, 19 siswa tidak tuntas, dan 1 anak tidak masuk dari hasil angket konsep diri yang diberikan.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Angket Pra Siklus

No.	Hasil	Keterangan	No.	Hasil	Keterangan
1.	70	Tidak Tuntas	17.	75	Tuntas
2.	73	Tidak Tuntas	18.	72	Tidak Tuntas
3.	68	Tidak Tuntas	19.	66	Tidak Tuntas
4.	81	Tuntas	20.	93	Tuntas
5.	73	Tidak Tuntas	21.	79	Tuntas
6.	69	Tidak Tuntas	22.	85	Tuntas
7.	64	Tidak Tuntas	23.	83	Tuntas
8.	99	Tuntas	24.	65	Tidak Tuntas
9.	75	Tuntas	25.	86	Tuntas
10.	58	Tidak Tuntas	26.	60	Tidak Tuntas
11.	78	Tuntas	27.	69	Tidak Tuntas
12.	58	Tidak Tuntas	28.	74	Tidak Tuntas
13.	86	Tuntas	29.	57	Tidak Tuntas
14.	67	Tidak Tuntas	30.	77	Tuntas
15.	73	Tidak Tuntas	31.	80	Tuntas
16.	-	-	32.	35	Tidak Tuntas

Pada siklus I, hasil pengolahan angket yang dilakukan tentang konsep diri menyebutkan bahwa sebanyak 22 siswa tuntas dan 10 siswa tidak tuntas. Hasil tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Siklus I

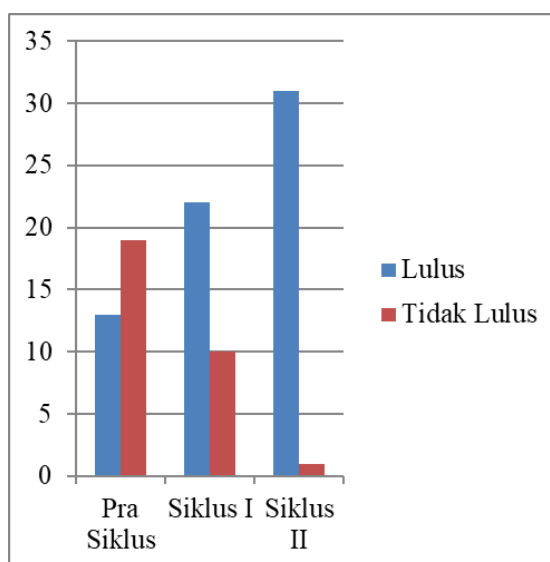
No.	Hasil	Predikat	No.	Hasil	Predikat
1.	77	Tuntas	17.	80	Tuntas
2.	80	Tuntas	18.	79	Tuntas
3.	75	Tuntas	19.	73	Tidak Tuntas
4.	88	Tuntas	20.	96	Tuntas
5.	80	Tuntas	21.	86	Tuntas
6.	77	Tuntas	22.	92	Tuntas
7.	72	Tidak Tuntas	23.	90	Tuntas
8.	99	Tuntas	24.	72	Tidak Tuntas
9.	81	Tuntas	25.	93	Tuntas
10.	65	Tidak Tuntas	26.	67	Tidak Tuntas
11.	85	Tuntas	27.	76	Tuntas
12.	65	Tidak Tuntas	28.	81	Tuntas
13.	93	Tuntas	29.	64	Tidak Tuntas
14.	74	Tidak Tuntas	30.	84	Tuntas
15.	80	Tuntas	31.	86	Tuntas
16.	72	Tidak Tuntas	32.	42	Tidak Tuntas

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket Pada Saat Siklus II

No.	Hasil	Predikat	No.	Hasil	Predikat
1.	80	Tuntas	17.	85	Tuntas
2.	86	Tuntas	18.	85	Tuntas
3.	82	Tuntas	19.	80	Tuntas
4.	90	Tuntas	20.	96	Tuntas
5.	85	Tuntas	21.	90	Tuntas
6.	84	Tuntas	22.	92	Tuntas
7.	79	Tuntas	23.	92	Tuntas
8.	99	Tuntas	24.	82	Tuntas
9.	85	Tuntas	25.	93	Tuntas
10.	76	Tuntas	26.	76	Tuntas
11.	88	Tuntas	27.	80	Tuntas
12.	77	Tuntas	28.	83	Tuntas
13.	94	Tuntas	29.	77	Tuntas
14.	81	Tuntas	30.	85	Tuntas
15.	86	Tuntas	31.	86	Tuntas
16.	84	Tuntas	32.	55	Tidak Tuntas

Pada siklus II sebanyak 31 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas dalam peningkatan konsep diri yang sudah dilakukan. Karena sudah terjadi peningkatan yang signifikan, maka penelitian dihentikan di siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data angket yang digunakan didapatkan hasil bahwa konsep diri matematis peserta didik kelas 3A meningkat dengan menggunakan model TGT. Pada saat pra siklus, jumlah anak yang memenuhi batas konsep diri yang baik sebanyak 13 anak (41%), kemudian meningkat menjadi 22 anak (69%) pada siklus I. Untuk mencapai indikator keberhasilan yang sudah dibuat yaitu sebesar 80% tuntas KKM ≥ 75 maka dilakukan siklus II dengan hasil sebanyak 31 anak (97%) yang tuntas.



Gambar 1. Konsep Diri Matematis Peserta Didik

Hasil diatas juga sebanding dengan hasil belajar siswa. Sehingga secara tidak langsung peningkatan konsep diri peserta didik berdampak langsung dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Sarirejo Kota Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran tema udara bersih bagi kesehatan pada peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang dari kondisi awal presentasinya sebesar 26% dengan kategori rendah. Setelah pembelajaran dilakukan dengan metode role playing pada siklus I keaktifan pembelajaran meningkat menjadi 51% dengan kategori sedang. Pada siklus II keaktifan pembelajaran meningkat menjadi 82% dengan kategori sangat tinggi. Hasil belajar peserta didik juga meningkat presentasinya dari kondisi awal dimana peserta didik yang mencapai KKM sebesar 55%. Pada siklus I presentase nilai peserta didik menjadi 66%. Pada silus II presentase nilai peserta didik yang mencapai KKM menjadi 81%.
2. Pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran dari kondisi awal presentase aktivitas guru sebesar 35% dengan kategori sedang. Pada siklus I setelah pembelajaran menggunakan metode role playing presentase aktivitas guru menjadi 83% dengan kategori sangat tinggi. Pada siklus II presentase aktivitas guru menjadi 98% dengan kategori sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik diharapkan senantiasa meningkatkan keaktifan pembelajaran dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.
2. Guru diharapkan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran menggunakan metode role playing dapat meningkatkan kekatifan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Bagi pengambil kebijakan sekolah untuk menjadikan pembelajaran role playing sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sumantri, Bambang. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi*. Diakses melalui www.jurnal.stkipngawi.ac.id pada 02/07/2018 pukul 11.04 WIB.
- Pardede, YOK. 2011. *Konsep Diri Anak Jalnaan Usia Remaja*. Diakses melalui www.ejournal.gunadarma.ac.id pada 03/07/2018 pukul 16.16 WIB.
- Khayatun, Ani Nur. 2013. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD Negeri Salatiga 05 Tahun Pelajaran 2012/2013*. Diakses melalui www.repository.uksw.edu pada 04/07/2018 pukul 19.40 WIB.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2017. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Heris, dkk. 2017. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.