

Artikel

by Ranti Kurnyasih

Submission date: 14-Dec-2020 07:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 1474058404

File name: aksioma_2019.pdf (239.63K)

Word count: 4751

Character count: 31245

Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) pada Materi Pemfaktoran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ranti Kurniasih

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
ranti.kurniasih@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika di Mts Wali Songo Ngabar kabupaten Ponorogo jenjang kelas VIII menunjukkan adanya permasalahan antara lain masih adanya kecenderungan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya peningkatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran matematika yang inovatif dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah tipe pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* yang memadukan pembelajaran dengan permainan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di Mts Wali Songo Ngabar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang digunakan peneliti dengan melakukan modifikasi dari teori Slavin yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun tahapan yang digunakan oleh peneliti adalah tahap penyajian kelas, tahap belajar tim, tahap permainan, tahap turnamen dan tahap penghargaan.

Kata kunci : Pembelajaran kooperatif tipe *TGT*; hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai segi kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kenyataan ini disikapi oleh pemerintah Indonesia dengan menjadikan peningkatan kualitas pendidikan sebagai prioritas utama pembangunan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan anggaran pendidikan nasional yang mencapai 20% dari total anggaran belanja negara. Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan dalam berbagai segi, diantaranya: peneliti, siswa, sarana dan prasarana, bahkan yang menyengkut kurikulum.

Pemerintah dalam hal ini Depdiknas telah melakukan penyempurnaan kurikulum di berbagai jenjang pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. KTSP adalah salah satu kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing – masing satuan pendidikan yang diterapkan mulai tahun 2006. KTSP tidak saja akan meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga menuntut para praktisi pendidikan khususnya para peneliti untuk mempersiapkan seluruh potensi dirinya. KTSP memberikan kebebasan bagi peneliti untuk mengembangkannya dengan berbagai metode, yang menurut peneliti itu sendiri cocok dan sesuai dengan kondisi siswa, lingkungan siswa dan kebutuhan siswa. Dalam KTSP kiprah peneliti lebih dominan lagi, terutama dalam menjabarkan standart kompetensi dan

kompetensi dasar, tidak saja dalam program tertulis tetapi juga dalam pembelajaran nyata di kelas (Mulyasa,2007).

Salah satu aspek yang diharapkan dalam mengembangkan pembelajaran matematika di kelas adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran,menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dengan sekitarnya. Intinya pembelajaran yang dikehendaki menurut KTSP adalah pembelajaran yang tidak mengabaikan hakikat pembelajaran itu sendiri dan mencerminkan sifat matematika sebagai suatu ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari. Hakikatnya mencakup produk, proses dan sikap melalui pendekatan ketrampilan proses yaitu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang menekankan pembentukan ketrampilan memperoleh pengetahuan dan mengkomunikasikan pengetahuan yang diperolehnya, namun demikian implementasi di lapangan kurang menunjukkan adanya keterlaksanaan proses pembelajaran seperti yang diamanatkan dalam KTSP.

Kenyataan di lapangan yang sering kita jumpai menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar peneliti kurang optimal di dalam memanfaatkan maupun memberdayakan media pembelajaran, kurang memperhatikan kondisi siswa dengan berbagai latar belakang kompetensi dan intelegensi karena dalam proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada peneliti (*teacher centered*), *textbook centered* dan *monomedia*, oleh karena itu tidak dapat disalahkan apabila banyak siswa menganggap proses pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif dan berbagai keluhan lainnya yang menyebabkan siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar. Kenyataan di atas senada dengan pendapat Drost (1998), yang menyatakan sebagian besar pendidik belum menyusun secara serius pembelajaran yang didasarkan pada premis proses mengajar, karena memang kita masih kekurangan pengetahuan tentang proses belajar.

Semangat siswa yang kurang dalam pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Prestasi belajar matematika masih menunjukkan kualitas yang belum optimal. Hasil survei PISA tahun 2009 yang mengukur kemampuan anak usia 15 tahun dalam literasi membaca, matematika, dan ilmu pengetahuan, Indonesia hanya menduduki peringkat 61 dari 65 peserta dengan rata-rata skor 371, sementara rata-rata skor internasional adalah 496. Skor ini tidak lebih baik dari hasil survei PISA pada tahun 2003 yang menempatkan Indonesia pada peringkat 2 terendah dari 40 negara sampel.

Adapun metode pembelajaran kooperatif yang peneliti pilih sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran tipe *TGT*. Menurut Slavin (2008) tahapan-tahapan dalam metode pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* yang menggunakan kartu turnamen dapat membuat siswa menikmati permainan tersebut dan melibatkan secara aktif dalam kelompok untuk memberikan poin kelompoknya dengan perasaan yang senang dan bangga.

Peneliti mengharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (*TGT*) akan tercipta suasana belajar yang aktif, siswa saling berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi dan menerima, siswa yang berkemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan lebih rendah dalam memahami pelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK. PTK adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis (berdaur) oleh peneliti atau calon peneliti di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas memiliki karakteristik antara lain: (1) masalah yang diteliti berupa masalah praktik pembelajaran sehari-hari di kelas yang dihadapi oleh peneliti, (2) diperlukan tindakan-tindakan tertentu untuk memecahkan masalah tersebut dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, (3) terdapat perbedaan keadaan sebelum dan sesudah dilakukan PTK, (4) peneliti sendiri yang berperan sebagai peneliti, baik secara perorangan maupun kelompok (Susilo, 2008).

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat diuraikan sebagai berikut

1. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Siswa

Adalah lembar pengamatan terhadap prilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Lembar ini berupa format yang berisi indikator-indikator aktivitas siswa yang muncul atau tidak selama tahap kegiatan awal, inti dan penutup dalam pembelajaran.

2. Lembar Observasi Kegiatan Peneliti dalam pembelajaran.

Adalah lembar pengamatan terhadap prilaku peneliti dalam kegiatan pembelajaran. Lembar tersebut berisi beberapa indikator yang menjelaskan kegiatan peneliti dalam langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Observer mengamati apakah indikator-indikator tersebut muncul ketika peneliti melaksanakan pembelajaran dalam tahap awal, inti dan penutup.

3. Tes tertulis.

Suatu bentuk tes yang dilakukan pada akhir pertemuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setiap pertemuan dengan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dan bentuk tes isian.

4. Lembar Penilaian Turnamen

Suatu lembar yang berisi rekapan format nama siswa, kelompok, jumlah kartu, dan poin turnamen. Perhitungan poin turnamen sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya.

Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data digunakan alat pengumpul data yang terdiri atas:

1. Meliputi aktivitas siswa dan peneliti yang diperoleh dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Tames Game Tournament*. Lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan peneliti dan siswa. Data ini berperan penting dalam memberikan masukan perbaikan pembelajaran, serta untuk menjamin pembelajaran yang dilakukan peneliti selalu dalam bingkai pembelajaran kooperatif *Tames Game Tournament*.
2. Mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan pada siswa,
3. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data tentang perubahan hasil belajar siswa pada materi pemfaktoran dengan model pembelajaran kooperatif *Tames Game Tournament*. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk tes tulis.

Analisis Data

Pada penelitian ini pengecekan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi yaitu triangulasi subyek dan triangulasi teknik. Triangulasi subyek merupakan suatu cara untuk mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber yaitu tiga teman peneliti Mts Wali Songo . Hasil yang berbeda-beda dari ketiga sumber tersebut dianalisis yang menghasilkan kesimpulan dan selanjutnya dimintakan kesepakatan dari ketiga sumber tersebut. Sedangkan triangulasi teknik merupakan cara untuk mengecek data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu tes dan observasi.

Secara teknik pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah teknik model Miles and Hubermen (Moleong, 2010 : 307) yang meliputi :

1. Mereduksi Data

Kegiatan mereduksi data meliputi penyelesaian, penyederhanaan, dan pengklasifikasian data. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat ringkasan, membuang data yang tidak diperlukan dan menata data sesuai dengan masalah penelitian. Data yang berhubungan dengan kegiatan ini pada saat pembelajaran berlangsung baik kata-kata maupun tindakan peneliti dan siswa yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, lembar penilaian tournament dikumpulkan menjadi satu. Data tersebut kemudian dianalisis dan diklasifikasi. Kegiatan

mereduksi data ini dilakukan terus menerus sejak pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian. Data hasil belajar dalam pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* direduksi sebagai berikut:

Hasil tes tulis dalam setiap akhir pembelajaran, dianalisis secara deskripsi kualitatif. Kualifikasi hasil belajar siswa diperoleh dengan pedoman ketuntasan individu sebagai berikut :

Rentang nilai $75 \leq x \leq 100$ (tuntas)

Rentang nilai $0 \leq x < 75$ (tidak tuntas)

Peningkatan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

- Menentukan rata-rata kelas .

$$X = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

- Menentukan ketuntasan individu.

$$K_i = \frac{\text{skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Apabila persentase ketuntasan individu mencapai $\geq 75\%$, maka siswa dianggap tuntas. Kriteria ini diambil dari KKM yang ditetapkan di Mts Wali Songo Ngabar Ponorogo yaitu 75.

- Menghitung ketuntasan klasikal

$$KK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Dengan ketentuan apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$ maka kelas tersebut dianggap tuntas.

- Analisis data kegiatan peneliti dalam pembelajaran dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keberhasilan (KG)} = \frac{\text{jumlah indikator yang muncul}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat keberhasilan kegiatan peneliti seperti dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skor Keberhasilan Kegiatan Peneliti dalam Pembelajaran

Persentase keberhasilan dengan angka Kegiatan Peneliti	Taraf Keberhasilan	Nilai
$80\% \leq KG \leq 100\%$	Sangat baik	5
$60\% \leq KG < 80\%$	Baik	4
$40\% \leq KG < 60\%$	Cukup	3
$20\% \leq KG < 40\%$	Kurang	2
$0 \% \leq KG < 20\%$	Sangat kurang	1

Kegiatan peneliti dalam pembelajaran kooperatif TGT dikatakan terlaksana jika mencapai taraf keberhasilan minimal baik.

- 2) Analisis data keterlaksanaan kegiatan siswa dalam pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keberhasilan (KS)} = \frac{\text{jumlah indikator yang muncul}}{\text{jumlah indikator maks}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat keberhasilan sesuai tabel berikut:

Tabel 2. Skor Keberhasilan Kegiatan siswa dalam Pembelajaran

Percentase keberhasilan angka	Taraf Keberhasilan	Nilai dengan
Kegiatan Peneliti		
80% ≤ KG ≤ 100%	Sangat baik	5
60% ≤ KG < 80%	Baik	4
40% ≤ KG < 60%	Cukup	3
20% ≤ KG < 40%	Kurang	2
0 % ≤ KG < 20%	Sangat kurang	1

2. 1 Penyajian Data

Penyajian data menurut jenisnya sesuai dengan masalah penelitian dilakukan setelah pengklasifikasian. Penyajian data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang sudah direduksi sehingga diperoleh informasi tentang proses penelitian melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memungkinkan ditariknya suatu kesimpulan.

3. 1 Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan sajian data dengan cara menafsirkan makna seluruh temuan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Dalam kegiatan ini diambil kesimpulan sesuai target penelitian.

Tahap-tahap tindakan dilakukan dengan cara yang sama dalam pelaksanaan pertemuan selanjutnya. Adapun perencanaan pelaksanaan pertemuan selanjutnya menggunakan dasar hasil refleksi dari pelaksanaan pertemuan sebelumnya. Sehingga kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan pada pelaksanaan pertemuan sebelumnya tidak terjadi lagi pada saat pelaksanaan pertemuan selanjutnya.

C. Hasil dan Pembahasan

Observasi awal dilakukan sebelum penelitian yang sebenarnya, dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang mungkin dijumpai dalam kegiatan pembelajaran. Diskusi secara khusus dengan guru matematika dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat. Selain itu juga diperoleh informasi tentang penelitian-penelitian yang pernah dilakukan di Mts Wali Songo Ngabar, diantaranya bahwa pada penelitian sebelumnya penggunaan peta konsep memiliki korelasi positif dengan hasil belajar. Dalam penelitian ini akan digunakan metode TGT yang diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebagaimana pemanfaatan peta konsep yang akhirnya diyakini juga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil diskusi dengan guru matematika diperoleh informasi bahwa guru belum pernah menerapkan pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Guru pada umumnya masih menggunakan pola pembelajaran lama yaitu pembelajaran yang didominasi dengan ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seringkali pula pembelajaran dilakukan dengan menggunakan LKS, yang masih berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa, pertanyaan tidak memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai macam informasi tersebut, selanjutnya peneliti mendiskusikan pengertian dan manfaat pembelajaran kooperatif khususnya tipe *TGT* dengan guru Matematika yang nantinya akan menjadi observer dan sekaligus sebagai guru mitra dalam kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan pembicaraan dengan guru mitra mengenai teknik penerapan pembelajaran tipe *TGT* yang belum pernah dilaksanakan di kelas. Peneliti juga menjelaskan kepada observer mengenai silabus dan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan LKS yang akan digunakan dalam penelitian tersebut. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas diperoleh beberapa gambaran kondisi pembelajaran di kelas, dan subyek penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga dalam penggalian informasi sampel tidak dinamakan sebagai responden, tetapi sebagai narasumber, partisipan, atau informan. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi pada latar penelitian. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas VIII A yang berjumlah 27 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini berasal dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas serta petikan wawancara secara berulang dengan obyek penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan cara ikut serta dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas serta menggali informasi sebanyak-banyaknya dari guru kelas terkait pembelajaran sehari hari dan dari siswa kelas VIIIA Mts

Wali Songo Ngabar terkait pembelajaran matematika di kelas yang telah dilaksanakan selama ini.

Berdasarkan temuan penelitian pada tindakan pertemuan pertama, dilakukan pengkajian secara mendalam tentang hal-hal yang menjadi keberhasilan dan kekurangan sebagai berikut.

1. Kekuatan/keberhasilan

- a. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini disebabkan sintaks-sintaks pembelajaran kooperatif tipe TGT mengkondisikan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Hal ini memotivasi siswa untuk bersaing mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Keberhasilan tindakan tentang aktivitas belajar siswa akan ditingkatkan di pertemuan kedua dengan melakukan *hands-on activity* pada pembelajaran.
- b. Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dan tidak takut atau malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan suasana santai dan penuh humor.
- c. Antusias siswa melakukan turnamen sangat tinggi. Kondisi ini disebabkan kegiatan turnamen dalam pembelajaran merupakan hal baru bagi siswa. Turnamen didesain dalam bentuk permainan sehingga siswa tertarik dan senang melakukan kegiatan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nur (2005:7) bahwa *TGT* mempunyai dimensi yang membedakan dengan model pembelajaran yang lain yaitu kegembiraan yang terjadi karena penggunaan permainan.

2. Kekurangan

- a. Keterlaksanaan pembelajaran belum mencapai 100%.
- b. Tidak ada kelompok turnamen yang mampu menyelesaikan semua kartu soal yang tersedia. Hal ini disebabkan jumlah kartu yang terlalu banyak (20 buah) dengan waktu 20 menit. Penyebab lain adalah pemahaman siswa yang masih kurang terhadap aturan permainan sehingga waktu banyak digunakan untuk mendebatkannya. Tindak lanjut dari permasalahan ini akan dilakukan perencanaan yang lebih matang dengan menyusun 15 soal turnamen dan memberikan aturan permainan turnamen sehari sebelum pelaksanaan tindakan sehingga dapat dibaca dan lebih dipahami dan alokasi waktu yang disediakan bisa dimanfaatkan dengan baik.
- c. Berdasarkan data ada 15 siswa yang tuntas dalam tes ulangan harian yang dilaksanakan pertemuan pertama. Ini berarti hanya 65% siswa yang tuntas secara klasikal pada pertemuan pertama. Hal ini berarti masih jauh dari syarat ketuntasan klasikal yang seharusnya 85%.

³ Hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, sehingga alat ukur yang digunakan adalah test hasil belajar kognitif. Tes hasil belajar kognitif yang dibuat terdiri dari 10 soal uraian dengan skor yang tidak sama (pada analisis). Penilaian untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dilakukan dengan membagi skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimum dikalikan 100. Adapun syarat ketuntasan minimal (KKM) untuk individu 80, sedangkan ketuntasan klasikal 85%. Tingkat ketuntasan klasikal dihitung dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dalam kelas tersebut dengan jumlah siswa keseluruhan yang mengikuti tes dikalikan 100%.

Berdasarkan hasil analisis data tes hasil belajar kognitif dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Peningkatan terjadi pada tingkat ketuntasan individu yang dapat dilihat dari rata-rata kelas dan juga terjadi pada tingkat ketuntasan klasikal. Rata-rata kelas pada pertemuan pertama adalah 76,68 dan pada pertemuan kedua adalah 82,80. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 6,12. Tingkat ketuntasan klasikal pada pertemuan pertama 65,2 % dan pada pertemuan kedua 87,00%. Hal ini juga terjadi peningkatan sebesar 21,8%. Pada rata-rata hasil belajar kognitif pada ranah C1 terjadi penurunan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, rata-rata pada pertemuan pertama 91,8% dan pada pertemuan kedua 85,5%. Pada ranah C2 dan C3 terjadi peningkatan yaitu rata-rata C2 pada pertemuan pertama 77% dan rata-rata pada pertemuan kedua 89,10% terjadi peningkatan 12,10%, sedangkan pada ranah C3 rata-rata pada pertemuan pertama 66% dan rata-rata pada pertemuan kedua 73,30% sehingga terjadi peningkatan 7,3%.

³ Secara umum peningkatan hasil belajar kognitif dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sangat mungkin terjadi karena dalam melakukan kegiatan pembelajaran dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya baik guru ataupun siswa sama-sama melakukan perubahan dan perbaikan, sehingga semakin sering pembelajaran kooperatif dan semakin sering merasakan manfaat dari kegiatan pembelajaran kooperatif tersebut.

Siswa antusias mengikuti sintaks-sintaks pembelajaran kooperatif TGT. Dimensi kegembiraan yang dimungulkan dalam pembelajaran TGT membuat siswa senang dan termotivasi untuk belajar. Motivasi menjadi landasan bagi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. Motivasi menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan sangat membantu dalam menghadapi sesuatu. Siswa yang termotivasi mempelajari sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam belajar sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih baik. Motivasi menyebabkan

siswa aktif mengambil peranan dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa berani menghadapi suatu resiko dalam suatu masalah.

3

Berdasarkan pada paparan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan pertama dan pertemuan kedua, dapat dinyatakan bahwa ada perubahan atau peningkatan pada tingkat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

1

1) Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran.

Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru dan keterlaksanaan kegiatan belajar siswa, dimana berdasarkan kedua alat ukur yang digunakan semua menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan-peningkatan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran oleh Guru

Keterlaksanaan kegiatan guru dalam pembelajaran yang diamati dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dalam pembelajaran yang dilakukan observer selama pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan tingkat keterlaksanaan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Persentase Peningkatan Keterlaksanaan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran pada Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua

Tindakan	Nilai Rata-rata (%)	Peningkatan (%)
Pertemuan pertama	96,90	
Pertemuan kedua	100,00	00 3,10

2) Keterlaksanaan Kegiatan belajar siswa

Keterlaksanaan belajar siswa juga diamati dengan menggunakan lembar observasi kegiatan belajar siswa yang dilakukan oleh observer. Berdasarkan data yang telah dianalisis maka keterlaksanaan kegiatan belajar siswa menunjukkan peningkatan antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Peningkatan tingkat keterlaksanaan kegiatan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Persentase Peningkatan Keterlaksanaan kegiatan belajar siswa pada pertemuan pertama dan Pertemuan kedua

Tindakan	Nilai Rata-rata (%)	Peningkatan
Pertemuan pertama	93,75	
Pertemuan kedua	100,00	6,25

Adanya peningkatan tingkat keterlaksanaan ini karena pada saat pelaksanaan kegiatan pada pertemuan kedua guru sudah melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan pertama, antara lain dengan lebih memperhatikan pengelolaan waktu, mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran serta telah menjelaskan lebih rinci kepada siswa mengenai aturan main dan teknik kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

3. Hasil Belajar siswa

Berdasarkan pemaparan data dan analisis data yang diperoleh dari pengukuran hasil belajar kognitif dengan menggunakan tes hasil belajar kognitif yang telah dilakukan maka dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil kognitif siswa dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yang secara jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Persentase Peningkatan Hasil Belajar dan Ketuntasan Klasikal

Tindakan	Nilai Rata-rata (%)	Persentase Ketuntasan (%)	Peningkatan (%)
Pertemuan pertama	76,68	65,02	6,12 (rata-rata)
Pertemuan kedua	82,80	87,00	22,02 (klasikal)

Apabila kita melihat data persentase ketercapaian tiap-tiap sub ranah kognitif pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, maka peningkatan hasil belajar kognitif siswa juga terjadi untuk tiap-tiap sub ranah kognitif mulai C1 sampai dengan C3. Secara ringkas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif untuk Tiap-tiap Sub Ranah Kognitif C1 Sampai dengan C3

Ranah Kognitif	Pertemuan Pertama (%)	Pertemuan Kedua (%)	Peningkatan (%)
C1 (Ingatan)	91,80	85,5	6,3 (turun)
C2 (Pemahaman)	77,00	89,10	12,10
C3 (Penerapan)	66,00	73,30	7,30
C4 (Analisis)			
C5 (Evaluasi)			
C6 (Mencipta/Kreasi)			
Jumlah			13,10
Rata-rata			4,37

Pada tahap turnamen di setiap pertemuan dapat direkapitulasi jumlah kartu yang diperoleh masing-masing kelompok. Perolehan kartu turnamen menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Penghitungan poin tim digunakan untuk menentukan predikat dan pemberian penghargaan. Hasil perolehan kartu turnamen pada pertemuan pertama dan hasil perolehan kartu turnamen pada pertemuan kedua disajikan pada dua table di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Perolehan Kartu Turnamen pada Pertemuan Pertama

Rata-rata Kartu kelompok					
Nama Tim	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 4	Rata-rata
Kelompok 1	1,70	1,80	2,20	2,50	2,05
Kelompok 2	1,80	1,80	2,50	2,30	2,10
Kelompok 3	1,80	2,20	2,30	2,60	2,23
Kelompok 4	2,00	2,20	2,40	2,40	2,25

Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata perolehan kartu tournamen tertinggi adalah kelompok 4 dengan rata-rata sebesar 2,25. Berikutnya berturut-turut adalah kelompok 3 (2,23), kelompok 2 (2,10), kelompok 1 (2,05). Penghargaan dengan predikat tim super untuk kelompok 4, tim hebat untuk kelompok 3 tim sangat baik untuk kelompok 2, dan tim baik untuk kelompok 1.

Tabel 8. Hasil Perolehan Kartu Turnamen pada Pertemuan Kedua

Nama Tim	Rata-rata kartu kelompok			Jumlah
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	
Kelompok 1	2,20	2,20	2,50	2,30
Kelompok 2	2,20	2,30	2,50	2,33
Kelompok 3	2,20	2,30	2,30	2,27
Kelompok 4	2,30	2,30	2,50	2,37

Tabel 8 menunjukkan bahwa rata-rata perolehan kartu turnamen tertinggi adalah kelompok 4, urutan berikutnya adalah kelompok 2, kelompok 1 dan yang terakhir adalah kelompok 3.

D. Simpulan

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Turnamen (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya materi Pemfaktoran Bentuk Aljabar pada siswa kelas VIII MTs WaliSongo Ngabar Ponorogo. Rata-rata skor ulangan harian mengalami peningkatan dilihat dari data nilai ulangan harian tahun 2016/2017 pada KD yang sama yaitu menguraikan bentuk aljabar kedalam faktor-faktornya. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* melalui 2 pertemuan ternyata terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini bisa dimungkinkan dengan seringnya menggunakan pembelajaran kooperatif dalam materi matematika, hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Tahapan-tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Turnamen (TGT)* yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada tahapan ini guru melakukan pembelajaran langsung dengan memberikan materi prasyarat yang terkait dengan materi yang akan dipelajari siswa melalui LKS. Pada langkah-langkah dalam LKS diharapkan siswa dapat menemukan sendiri cara menentukan faktor dari bentuk aljabar.

2. Tahap Belajar Tim

Tahap belajar tim siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang heterogen, dengan tujuan semua anggota tim benar-benar belajar, lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal. Masing-masing kelompok dapat mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi apabila salah konsep pada masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang lebih menguasai materi harus membantu temannya yang belum menguasai materi.

3. Tahap permainan

Pada tahap permainan dalam penelitian ini, setelah siswa belajar tim kemudian mengerjakan latihan soal dalam LKS dan mempresentasikan ke depan. Masing-masing kelompok diwakili oleh beberapa siswa untuk menuliskan jawaban ke depan kemudian bersama-sama guru membahas latihan soal tersebut.

4. Tahap Turnamen

Tahap Turnamen dilakukan setelah siswa bermain latihan soal pada tahap permainan. Pada pelaksanaan turnamen, siswa menempati meja turnamen yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang setara. Ketika pemain satu pada meja 1 membacakan soal, semua pemain 1 pada semua meja turnamen melakukan hal yang sama. Dan setelah pemain 1 menyelesaikan soal pada kartu soal 1 dengan waktu yang ditentukan, kartu soal diberikan pada penantang 1 dan dari penantang satu ke penantang 2 dan seterusnya. Kegiatan ini berlaku untuk semua meja turnamen. Setelah selesai semua, pemain 1 pada semua meja melihat kunci jawaban dan mencocokan pekerjaan pemain atau penantang berapa yang benar dan berhak menyimpan kartu soal tersebut. Setelah itu mulai lagi dengan pemain ke dua dengan aturan yang sama. Hal ini untuk mengurangi kegaduhan yang terjadi di dalam kelas ketika pelaksanaan tahap turnamen dilakukan.

5. Tahap penghargaan

Penghargaan diberikan bagi tim yang mengumpulkan poin terbanyak yang diperoleh selama kegiatan turnamen dilakukan. Masing-masing siswa mempunyai andil yang besar pada kelompoknya dalam perolehan poin kartu turnamen.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini maka bagi tenaga pengajar yang tertarik menerapkannya disarankan:

- a. Mengelola waktu dengan cermat agar pelaksanaan pembelajaran ~~5~~esuai dengan yang direncanakan.
- b. Memberikan pemahaman kepada siswa tentang aturan permainan dalam turnamen agar setiap pemain dapat melaksanakan tugas ~~5~~esuai peranya.
- c. Membuat alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa pada masing-masing materi dengan tingkat kesulitan/kompleksitas yang relative sama.
- d. Menyiapkan perangkat dan sarana sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran tersebut dengan lebih matang.
- e. Memberikan perangkat kegiatan kepada siswa dengan mempertimbangkan jenis kegiatan dan jumlah siswa agar keterlibatan siswa dalam kelompok merata.

E. Daftar Pustaka

- Arends, R.I. 2008. *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar)*. (7).1. Penerjemah Helly Prajitno Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. dan Jabar A.S.C. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. (2) Jakarta: Bumi Aksara. 5
- Azal, Abdul Qadimul. 2007. *Penerapan Pembelajaran kontekstual dengan Strategi Belajar Kooperatif TGT untuk meningkatkan Ketrampilan proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Tarbiyatun Nasyiin Pamekasan*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pasca Sarjana Universitas Malang.
- Depdiknas. 2005. *Ilmu Pengetahuan Alam. Materi Pelatihan Terintegrasi*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dijamarah, S. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Drost, J.I.G.M. 1998. *Sekolah: Mengajar atau Mendidik*. Yogyakarta : Kanisius & Universitas Sanata Dharma..
- Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan dan Mudjiono. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Johnson & Johnson. 2010. *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusamedia.
- Kamdi, W. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Malang :Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang.
- Krismanto. 2000. *Belajar Secara Kooperatif sebagai Salah Satu pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Moleong, J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nurhadi, Yasin, & Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/ CTL) dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Nur, Mohamad dan Wikandari, P.R. 2000. *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Nur, M.2005. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jawa Timur. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional.
- Siregar, Eveline dan Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning*. Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Soedjadi. 1991. *Kerawanan Pengajaran Matematika Sekolah Dasar*. Makalah IKIP Surabaya. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Suciati. 2001. *Taksonomi Tujuan Instruksional*. Jakarta: Projek Pengembangan Universitas Terbuka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilo, H., Chotimah, H. & Sari D.Y. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Banyumedia Publishing.⁵
- Tyas, Dewi Kristika Findyia. 2012. *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang*. Tesis tidak diterbitkan.¹
- Malang: PP UM
- Trianto. 2006. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian*.(5). Malang: Biro Administrasi Akademik, Perencanaan, dan Sistem Informasi bekerjasama dengan Penerbit Universitas Negeri Malang.

Artikel

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	dokumen.tips Internet Source	7%
2	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	4%
3	teqip.com Internet Source	4%
4	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	4%
5	library.um.ac.id Internet Source	3%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 3%

Exclude bibliography

Off