

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

SMKN 3 JOMBANG TAHUN AJARAN 2019/2020

¹NurAvivah, ²RifaNurmilah, S. Pd., M. Pd

e-mail : ¹vivaiva10@gmail.com, ²nurmilah255@gmail.com

^{1,2}Pendidikan Matematika STKIP PGRI JOMBANG

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan aktivitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendukung peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas XI SMKN 3 Jombang Tahun Ajaran 2019/2020 pada mata pelajaran matematika materi Determinan Matriks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Jombang dengan subyek penelitian kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada 2 jenis metode yaitu metode tes dan metode observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* selama 2 siklus mengalami peningkatan. Diperoleh hasil penelitian bahwa aktivitas siswa pada siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 69% dengan kategori cukup aktif, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase secara klasikal aktivitas belajar siswa sebesar 86% dengan kategori sangat aktif. Hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 75,44 dengan persentase secara klasikal 59%. Sedangkan, pada siklus II nilai rata-rata siswa yaitu 76,89 dengan persentase secara klasikal 89%. Pada siklus II dalam penelitian ini mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa.

Pendahuluan

Perkembangan IPTEK sekarang semakin bertambah maju dan modern. Seorang guru dapat memanfaatkan perkembangan tersebut dalam pembelajaran. Tidak semua guru memanfaatkan itu karena ada guru yang masih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan (Shoimin, 2014:19). Sebagai guru tentunya mengetahui bahwa kemampuan siswa sangat beragam. Salah satunya keragaman yang mungkin dialami oleh sebagian siswa yang ada di kelas tersebut adalah kesulitan memahami materi. Guru masih memegang peran penting serta masih menerapkan metode ceramah. Sehingga, aktivitas siswa sangat pasif karena kurangnya pemahaman materi, dan siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan kepada guru. Hal ini dapat berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam pembelajaran matematika diperlukan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (1995) TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Dalam TGT, setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka duji melalui *game* akademik (Huda, 2013: 197). Pada penelitian ini peneliti melakukan percobaan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap siswa untuk melihat apakah tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peneliti ingin melakukan percobaan tipe TGT karena didasarkan oleh Anis Wahyu Rahmawati bahwa pemahaman konsep matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan *Tic Tac Toe* lebih baik dari pada pemahaman konsep matematika siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Sesuai dengan bentuk aktivitas siswa tersebut maka dalam penelitian ini aspek aktivitas siswa yang diamati antara lain: (1) *Visual activities* : siswa berkelompok sesuai yang ditentukan oleh guru. (2) *Oral activities* dan *listening activities*: siswa

bertanya dan mendengarkan penjelasan guru. (3) *Oral activities*: siswa memilih tugas. (4) *Oral activities*: siswa berdiskusi dengan kelompoknya. (5) *Oral activities* : siswa menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan. (6) *Oral activities*: siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (7) *Listening activities*: siswa mendengarkan evaluasi dari guru.

Hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotoris. Diantara ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Maka penelitian hasil belajar ini yang dilihat adalah hasil belajar kognitif yakni hasil yang diperoleh dari tes yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus pada materi matriks. Jadi, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini adalah: a. Penyajian kelas (*Class Presentations*), b. Belajar dalam kelompok (*Team*), c. Permainan (*Games*), d. Pertandingan atau lomba (*Tournament*), e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah: 1. Menumbuhkan Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok. 2. Saling menghargai di antara siswa. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan memerhatikan perbedaan individual siswa. Kelompok dibentuk secara heterogen. 3. Siswa mendapat keterampilan bekerja sama. Belajar secara berkelompok memiliki manfaat untuk saling berbagi dengan anggota kelompoknya. 4. Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif. Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), terdapat kegiatan turnamen antarsiswa. 5. Keaktifan siswa. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa yang lebih aktif dalam mengonstruksi materi pelajaran melalui kegiatan diskusi, turnamen, dan lain-lain. (Isro'atun, 2018: 145-146) :

1. Kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar. 2. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup

tersedia, maka pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sulit dilakukan.3.Apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan berkompetisi siswa terbentuk bukanlah yang diharapkan.4.Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelemahan bagi siswa dalam mentransfer pengetahuannya kepada siswa lain. (Isro'atun, 2018:145-146)

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswasetelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?.
- 2.Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- 1.Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2.Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun harapan tentang manfaat penelitian ini adalah diharapkan hasil

penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah peneliti berkolaborasi dengan guru. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa SMKN 3 JOMBANG tahun ajaran 2019/2020.

Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Dari beberapa teori para ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagian-bagian yang berbeda, menurut Suharsimi Arikunto dapat dirangkum secara garis besar sebagai berikut : bahwa terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 3 Jombang Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 29

siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode tes. (a) Metode observasi dilakukan untuk mengamati dan memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Metode observasi ini dilakukan oleh teman sejawat dan guru mata pelajaran matematika di kelas XI (b) Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran menggunakan model berikan berupa soal yang harus dikerjakan secara individu disetiap akhir siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar soal tes tertulis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

(a) Analisis aktivitas siswa dihitung dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

No	Aspek yang diamati	Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang pokok materi dan LKS yang dibagikan kepada kelompok yang sudah ditentukan.	66%	84%
2	Siswaberkelompok sesuai dengan yang ditentukan oleh guru.	78 %	81%
3	Siswa menerima LKS kemudian siswa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temanya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan	63 %	89 %
4	Siswa mendengarkan penjelasan mengenai permainan <i>tic tac toe</i> dan aturan permainannya.	65 %	85 %
5	Siswamelakukanpertandinganat aulomba.	76%	89%
6	Siswamendengarkanhasilpengu muman yang disampaikanoleh guru.	68 %	90%
PersentaseSeluruhAspek		69%	86%
Kriteria		Cukup Aktif	Sangat Aktif

ataudiharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal

(Purwanto, 2013 : 102)

(b) Analisis peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dihitung menggunakan rumus :

Persentasepeningkatanbelajar =

$$\frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013 : 102)

Rumus untuk mencari nilai rata-rata hasil belajar :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_n}{n}$$

Dengan :

\bar{x} = nilai rata rata

$\sum x_n$ = jumlah nilai siswa

n = banyaknya siswa

Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. 1 pertemuan proses belajar mengajar dan 1 pertemuan digunakan untuk tes hasil belajar. Adapun hasil dari penelitian ini antara lain:

a. Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 1 dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dilakukan disetiap akhir siklus. Adapun hasil belajar siswa siklus I dan siklus II antara lain:

Tabel 4.7 Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2, hasil belajar siswa pada Siklus I diperoleh presentase klasikal sebesar 59% dengan rata-rata 75,44 sedangkan pada Siklus II diperoleh presentase secara klasikal sebesar 89% dengan rata-rata 76,89.

Pembahasan

a) Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan sebelumnya

Aktivitas belajar siswa pada penelitian ini mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh persentase sebesar 66% meningkat pada siklus II 84%. Hal ini

terbukti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang didasari dan diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Huda (2017), Rahmawati (2015) dan keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* menurut Shoimin.

b) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus dalam penelitian ini juga mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh persentase klasikal sebesar 59% dengan rata-rata 75,44 meningkat pada siklus II diperoleh persentase secara klasikal sebesar 89% dengan rata-rata 76,89. Hal ini terbukti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang didasari dan diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Huda (2017), Rahmawati (2015) dan keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* menurut Shoimin.

No	Siklus	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
1.	Siklus I	17 siswa	12 siswa	75,44	59%
2.	Siklus II	26 siswa	3 siswa	76,89	89%

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagaiberikut :

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI SMKN 3 Jombang pada materi matriks. Hal ini terlihat melalui persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 69% dengan kriteria cukup aktif. Sedangkan pada siklus II sebesar 86% dengan kriteria sangat aktif. Sedangkan hasil belajar siswa kelas XI SMKN 3 Jombang pada materi mariks. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 75,44 dengan ketuntasan klasikal sebesar 59%, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 76,89 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89%. Sehingga dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 1,45 dengan peningkatan ketuntasan secara klasikal sebesar 30%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan ada

beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi matriks dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas belajarsiswa.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi matriks dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajarsiswa.

DaftarPustaka

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Wardani, I. (2007). *Materi pokok pengantar pendidikan luar biasa*.Jakarta: Universitas Terbuka,
- Suwandi, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas(PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: FKIP UNS.
- Arikunto, S. 2010. *Managemen Pendidikan*. Jakarta: RinekaCipta
- Rosmala, A.I. (2018). *Model – model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018
- Rozak, A.dan Hidayati.W.S. (2014). *Pengolahan data dengan SPSS*. Malang: Intrans Gramedia