

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Ellys Simanjuntak

Guru SMP Negeri 1 Gunung Meriah

Surel : srilestarisir@rocketmail.com

Abstract : Application of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament To Improve Student Activities On Mathematics Subject. The purpose of research to see the results of learning and learning activities of students while working in groups by applying cooperative learning model of Team Games Tournament type. The subjects of class IX-1 study at SMP Negeri 1 Gunung Meriah with 23 students. Student learning outcomes in cycle I and cycle II show individually complete as many as 12 students, and 22 students. With the average values for formative I and formative II are 70.4 and 87.8. Improvement and completeness of learning result occurs because teachers apply cooperative learning model of Team Games Tournament type.

Keywords : Cooperative Type Team Games Tournament (TGT), Student Learning Activity, Student Learning Outcomes.

Abstrak : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. Tujuan penelitian untuk melihat hasil belajar dan aktivitas belajar siswa saat bekerja dalam kelompok dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Subjek penelitian kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gunung Meriah dengan jumlah siswa 23 orang. Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan secara individu tuntas sebanyak 12 orang siswa, dan 22 orang siswa. Dengan nilai rata-rata untuk formatif I dan formatif II adalah 70,4 dan 87,8. Peningkatan dan ketuntasan hasil belajar terjadi karena guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Kata Kunci : Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), Aktivitas Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tindakan kelas kembali di sekolah yang sama, namun pada kelas yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Pada sebelumnya peneliti telah melakukan penelitian sebanyak dua kali di kelas IX SMP Negeri 1 Gunung Meriah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Grup Investigasi (GI) dan *inquiry* yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IX tersebut dari Penelitian Tindakan Kelas yang pertama ke yang kedua.

Pada kenyataannya ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas peneliti melihat masih ada beberapa siswa yang ribut dengan alasan ingin mendapatkan perhatian yang khusus dari guru. Berbanding pada penelitian sebelumnya yang mana salah satu alasan diadakan penelitian adalah cara guru dalam mengajarkan atau menerapkan pembelajaran dengan model konvensional yakni pada proses pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dengan itu peneliti akan menerapkan kembali model pembelajaran. Salah satu model

pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model 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*. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan skor pada tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan setara.

Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gunung Meriah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1) Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)? 2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)?

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, yang menjadi tujuan

penelitian ini adalah; 1) Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Gunung Meriah yang beralamat di Jl. Desa Marjandi Tengah, Kec. Gunung Meriah, Kab. Deli Serdang dan pelaksanaannya selama 4 bulan mulai dari bulan September sampai dengan Desember 2016. Subjek dalam penelitian ini sebanyak I (satu) kelas yaitu kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gunung Meriah sebanyak 23 orang. Adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah; 1) tes hasil belajar; 2) lembar observasi aktivitas siswa. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK pertama kali diperkenalkan oleh psikologi sosial Amerika yang bernama *Kurt Lewin* pada tahun 1946 (Aqib, 2006: 13).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Menurut Lewin dalam Aqib (2006: 21) menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Metode analisis data pada penelitian ini digunakan metode deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa setelah tindakan.

Langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

1. Merekapitulasi nilai pretes sebelum tindakan dan nilai tes akhir siklus I dan siklus II.
2. Menghitung nilai rerata atau persentase hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian. Dalam penelitian ini indikator pencapaian apabila nilai siswa secara individu mencapai KKM Matematika sebesar 75 dan secara klasikal $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM tersebut.

PEMBAHASAN

Siklus I. Penilaian aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas dilakukan pada saat siswa bekerja dalam kelompok diskusi. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat selama 20 menit kerja kelompok dalam setiap kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan pengamatan setiap dua menit, maka nilai maksimum yang mungkin teramati untuk satu kategori aktivitas selama 20 menit tersebut adalah 10 kali. Nilai aktivitas untuk setiap KBM adalah rata-rata dari nilai aktivitas kedua pengamat. Karena dalam satu siklus terdapat dua KBM, maka nilai aktivitas tiap kategori untuk satu siklus adalah rata-rata dari aktivitas kedua KBM.

Tabel Skor Aktivitas Belajar Siswa
Siklus I

No	Aktivitas	Skor	Persentase
1	Menulis, membaca	19,75	41,6%
2	Mengerjakan	14,25	30,0%
3	Bertanya pada teman	4	8,4%

4	Bertanya pada guru	3	6,3%
5	Yang tidak relevan	6,5	13,7%

Pada pertemuan 1 dan 2 siklus I, guru telah mendemonstrasikan materi secara jelas dan membentuk kelompok belajar, siswa diminta untuk kerja kelompok mengerjakan soal latihan yang telah dirancang secara khusus dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian presentasi hasil kerja kelompok setelah soal latihan selesai dikerjakan dengan waktu yang telah ditentukan. Siklus I ditutup dengan evaluasi belajar siswa pada siklus I. Dari tes hasil belajar pada formatif I diperoleh data pada table berikut ini:

Tabel Distribusi Hasil Formatif I

Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
60	11	70,4
80	12	
Jumlah	23	

Data menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas yang pada pretes 51,7 meningkat menjadi 70,4 pada siklus pertama. Namun, peningkatan yang diperoleh belum menunjukkan angka yang cukup berarti merujuk pada KKM. KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran Matematika adalah 75 dengan ketuntasan klasikal 85%. Pada siklus pertama yang mendapat nilai lulus KKM sebesar 12 siswa atau hanya 52,17% siswa yang tuntas. Ketuntasan secara klasikal juga belum tercapai sehingga siklus I masih dianggap gagal.

Siklus II. Penilaian aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas dilakukan pada saat siswa bekerja dalam kelompok diskusi. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat selama 20 menit kerja kelompok dalam setiap kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan pengamatan setiap dua menit, maka nilai maksimum yang mungkin teramati untuk satu kategori aktivitas selama 20 menit tersebut adalah 10 kali. Nilai aktivitas untuk setiap KBM adalah rata-rata dari nilai aktivitas kedua pengamat. Karena dalam satu siklus terdapat dua KBM, maka nilai aktivitas tiap kategori untuk satu siklus adalah rata-rata dari aktivitas kedua KBM. Sementara dalam satu kelompok yang diamati terdapat 4-5 siswa maka nilai maksimum aktivitas kelompok adalah 40-50.

Tabel Skor Aktivitas Belajar Siswa
Siklus II

No	Aktivitas	Skor	Persentase
1	Menulis, membaca	14	29,5%
2	Mengerjakan	22,25	46,8%
3	Bertanya pada teman	7,25	15,3%
4	Bertanya pada guru	3	6,3%
5	Yang tidak relevan	1	2,1%

Setelah melakukan beberapa tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II maka dilakukan tes diakhir siklus II sebagai formatif II. Data formatif II disajikan dalam Tabel.

Tabel Distribusi Hasil Formatif II

Nilai	Frekuensi	Rata-rata
60	1	87,8
80	12	
100	10	
Jumlah	23	

Data hasil formatif II menunjukkan peningkatan dengan rata-rata yang telah tuntas dan telah mencapai ketuntasan klasikal sehingga KBM siklus II dianggap berhasil meski masih meninggalkan satu orang siswa dengan nilai tidak tuntas.

Dari data di atas dapat dilihat peningkatan aktivitas belajar siswa dimana aktivitas membaca siswa mengalami penyusutan dari tiap siklus. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa telah mulai mempersiapkan diri di rumah tentang pelajaran yang akan dipelajari di sekolah, sehingga aktivitas membaca dalam diskusi mengalami penyusutan. Meningkatnya aktivitas mengerjakan LKS mengindikasikan bahwa siswa lebih aktif dalam belajar, sebab meningkatnya aktivitas mengerjakan. Meningkatnya aktivitas bertanya pada teman mengindikasikan siswa sudah mulai berdiskusi atau aktif dengan kelompok. Dan peningkatan aktivitas belajar siswa sangat terlihat dengan menyusutnya aktivitas menulis, membaca dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM.

Data pretes, formatif I, dan formatif II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa baik dari nilai rata-rata maupun dari ketuntasan belajar klasikal siswa. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sesuai perencanaan. Saat peneliti menerapkan model dalam KBM maka peneliti dibantu oleh dua teman sejawat yang berfungsi sebagai observer aktivitas belajar siswa pada saat diskusi kelompok dan melakukan pengumpulan data dokumentasi penelitian. Diakhir siklus I peneliti melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa melalui formatif I. Merujuk pada tabel formatif I dapat dilihat bahwa penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas menjadi 70,4 meski belum begitu berarti namun sudah ada nilai siswa yang dalam kategori tuntas. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas standar ketuntasan 75 ada 12 siswa dari jumlah keseluruhan 23 siswa. Hal ini berarti indikator ketercapaian pada siklus I belum mencapai 85%, namun hanya 52,17% siswa yang memperoleh nilai di atas 75 sedangkan 47,83% siswa yang lainnya masih belum tuntas atau kegiatan belajar siklus I gagal memberi ketuntasan secara klasikal. Setelah perencanaan siklus II dirumuskan maka dilaksanakanlah siklus II dalam dua kali pertemuan. Dalam KBM peneliti dibantu oleh dua teman sejawat yang berfungsi sebagai observer aktivitas siswa saat diskusi kelompok dan pengumpul dokumentasi penelitian. Diakhir siklus II peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui formatif II. Merujuk pada tabel formatif II, nilai terendah untuk formatif II adalah 60 dan tertinggi adalah 100 dengan 1 orang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan atau ketuntasan klasikal adalah sebesar 85%. Nilai ini berada di atas kriteria keberhasilan sehingga dapat dikatakan KBM siklus II telah berhasil memberi ketuntasan belajar pada siswa dalam kelas. Nilai rata-rata kelas adalah 87,8 juga telah tuntas.

Hasil belajar siklus II cukup memuaskan dan berhasil meski masih meninggalkan satu orang siswa dengan nilai tidak tuntas. Beberapa data hasil observasi aktivitas dapat menjadi pembandingan data hasil belajar tersebut diantaranya:

1. Aktivitas individual menulis dan membaca mulai dapat ditekan namun persentasenya masih tinggi (29,5%).
2. Aktivitas kerja dalam kelompok mengalami peningkatan persentase yang cukup berarti (46,8%).
3. Aktivitas tidak relevan dengan KBM mengalami penurunan (2,1%).

KESIMPULAN

Data-data tes hasil belajar, aktivitas belajar siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) selama kegiatan belajar mengajar tersusun, kemudian dianalisis, sehingga dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah.

1. Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada siklus I antara lain: membaca/menulis (41,6%), bekerja (30,0%), bertanya sesama teman (8,4%), bertanya kepada guru (6,3%), dan yang tidak relevan dengan KBM (13,7%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada siklus II antara lain: membaca/menulis (29,5%), bekerja (46,8%), bertanya sesama teman (15,3%), bertanya kepada guru (6,3%), dan yang tidak relevan dengan KBM (2,1%). Peningkatan ini dikarenakan guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga siswa mampu untuk menyelesaikan masalah dalam mengerjakan LKS saat berdiskusi dalam kelompok.
2. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan

siklus II menunjukkan secara individu tuntas sebanyak 12 orang siswa, dan 22 orang siswa. Dengan nilai rata-rata siswa untuk formatif I dan formatif II adalah 70,4 dan 87,8. Peningkatan dan ketuntasan hasil belajar terjadi karena guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga siswa mampu untuk menyelesaikan masalah dalam mengerjakan LKS saat berdiskusi dalam kelompok.

Dengan demikian maka tindakan guru dalam menerapkan model model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika di sini telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR RUJUKAN

Agus, Nuniek Avianti. 2007. *Mudah Belajar Matematika 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Marsigit, dkk. 2011. *Matematika 3 untuk SMP/ MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Simanjuntak, S.Pd. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gunung Meriah Tahun Pembelajaran 2016/2017. (PTK Karangan Sendiri).

