

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTPYGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Widya Putri Ramadhani¹⁾, Andi Gita Indrawati²⁾

FKIP Pend. Matematika Unpatti¹⁾, FKIP Matematika Universitas Al Asyariah Mandar²⁾

Abstract

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar matematika siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media Pembelajaran ULTPYGO. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMPN 3 Sendana. Dalam proses pembelajaran TGT, siswa melakukan permainan dengan menggunakan ULTPYGO untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan materi teorema Pythagoras. Proses pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan ular tangga sangat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain hanya belajar, siswa juga dapat bermain seperti ular tangga pada umumnya sehingga siswa sangat mudah mendapatkan pengetahuan mengenai teorema Pythagoras melalui permainan ULTPYGO tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes akhir siklus dan pengamatan melalui lembar observasi siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat dari 73,91% pada siklus I menjadi 91,30% pada siklus II dan nilai rata-rata pada siklus I adalah 67,59 rentang nilai pada siklus I 39 standar deviasi siklus I adalah 11,15 sedangkan nilai rata-rata pada siklus II mencapai 82,96 rentang nilai pada siklus II 43 standar deviasi siklus II 11,11. Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media Pembelajaran ULTPYGO kelas VIII B SMPN 3 Sendana mengalami peningkatan.

Kata kunci : model pembelajaran kooperatif tipe TGT, CAR, ULTPYGO, dan media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pemilihan model pembelajaran yang dapat digunakan guru harus tepat, agar dapat menumbuhkan kompetensi siswa dalam belajar matematika. Hal ini tidak lepas dari apa yang dialami oleh peserta didik SMP Negeri 3 Sendana khususnya kelas VIII_B dalam proses pembelajaran matematika di sekolah. SMP Negeri 3 Sendana yang merupakan salah satu lembaga yang berfungsi sebagai tempat pelaksanaan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi

awal penelitian melalui guru mata pelajaran matematika bahwa nilai yang dicapai siswa di kelas VIII_B SMP Negeri 3 Sendana masih dibawa standar atau tidak mencapai KKM. Dari 23 siswa hanya 26% yang mencapai nilai ketuntasan KKM. Sedangkan nilai ketuntasan secara klasikal adalah 85%. Yang berarti bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Adapun faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu :

1. Siswa masih menganggap bidang studi matematika adalah pembelajaran yang sulit.
2. Kurangnya semangat belajar siswa.
3. Proses pembelajaran masih terfokus pada guru tidak pada siswa dan materi pelajaran kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa model mengajar yang telah dikenal, salah satunya adalah pembelajaran kelompok atau pembelajaran bersama (*Cooperative Learning*). Interaksi antara siswa dengan siswa lain bisa terbentuk melalui pembelajaran kelompok atau pembelajaran bersama (*Cooperative Learning*). Pengaruh teman dapat digunakan untuk tujuan positif dalam proses pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi-strategi yang dapat menciptakan suasana belajar sehingga meningkatkan interaksi siswa dengan siswa lainnya.

Mengingat model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO merupakan model pembelajaran yang menarik karena ditambah dengan satu dimensi

kegembiraan yaitu menggunakan permainan, ketika menyebutkan permainan maka siswa merasa senang. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model ini. Permainan yang dimaksud dalam hal ini adalah pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Caranya adalah setelah kehadiran guru menyampaikan materi, siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk saling membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan, sebagai ganti dari tes tertulis. Siswa akan bertemu pada meja turnamen dengan rekan dari kelompok lain. Siswa dalam setiap turnamen akan saling bersaing. Mereka menjawab pertanyaan dan bekerja sama yang telah dibahas bersama teman kelompoknya.

Peneliti menggunakan model ini karena diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya matematika. Permainan akademik diterapkan, agar siswa tertarik dan lebih termotivasi dalam belajar. Pembelajaran yang disertai permainan memungkinkan siswa lebih bersemangat belajar.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournaments* dengan Media Pembelajaran adalah sebagai

berikut: 1) Siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik. 2) Adanya pengakuan atau ganjaran kecil yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik. 3) Memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan yang bersangkutan. 4) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam satu permainan kelompok kecil.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulisan terkait melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Media Pembelajaran ULTPYGO Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sendana”. Dengan mengambil subjek siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sendana yang berjumlah 23 orang diantaranya 10 siswa perempuan dan 13 peserta didik laki-laki. Dimana penelitian mengenai model ini belum pernah dilakukan di sekolah ini, dan akan menjadi rujukan untuk mencetak karya-karya selanjutnya. Dengan belajar untuk

mengetahui, kemudian mencintai dan mengerti bagaimana pembelajaran matematika itu sebenarnya.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana peningkatan hasil belajar matematika melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO pada siswa kelas VIII_B SMP Negeri 3 Sendana?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO pada siswa kelas VIII_B SMP Negeri 3 Sendana.

I. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan

kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu Sudjana (Rusman, 2010:1).

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2009:17).

B. Hasil Belajar Matematika

Dalam proses belajar matematika, ada kegiatan utama yaitu belajar bagi peserta didik dan mengajar oleh guru. Sagala

(Taufiq, 2012) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi dalam tiga kawasan (domain), yaitu: (1) domain kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan; (2) domain afektif mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati suatu hal; dan (3) domain psikomotoris mencakup kemampuan motorik menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan. Menurut Sudjana (Taufiq, 2012) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Bahri (Taufiq, 2012) “hasil belajar adalah taraf kemampuan aktual yang bersifat terukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap interpretasi yang dicapai oleh siswa dan apa yang dihadapi siswa di sekolah.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yaitu tingkat penguasaan peserta didik terhadap pelajaran matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan dengan menyelesaikan soal-soal sesuai dengan materi yang telah

dipelajari dengan penilaian tertentu sebagai alat ukur keberhasilan.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (Rusman, 2010:201) pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Hosnan 2014:234).

Menurut Kagan (Hosnan, 2014:235) pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang sukses di mana tim kecil,

masing-masing dengan siswa dari tingkat kemampuan yang berbeda, menggunakan berbagai aktivitas belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek. Setiap anggota tim bertanggungjawab tidak hanya untuk belajar apa yang diajarkan, tetapi juga untuk membantu rekan belajar, sehingga menciptakan suasana prestasi bersama-sama.

Beberapa pengertian model pembelajaran kooperatif di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournaments (TGT)

Menurut Slavin (Rusman, 2010:225), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), pertandingan (*tournament*), dan

penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
2. Games tournament
3. Penghargaan kelompok

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (Trianto, 2009:83). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja

menurut Nur & Wikandari dalam (Trianto, 2009:83).

Dalam pembelajaran Kooperatif tipe TGT memiliki siklus pembelajaran sebagai berikut.

Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Fase 2 : Menyampaikan informasi

Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Fase 5 : Evaluasi

Fase 6 : Memberikan penghargaan.

E. Media Pembelajaran ULTPYGO (Ular

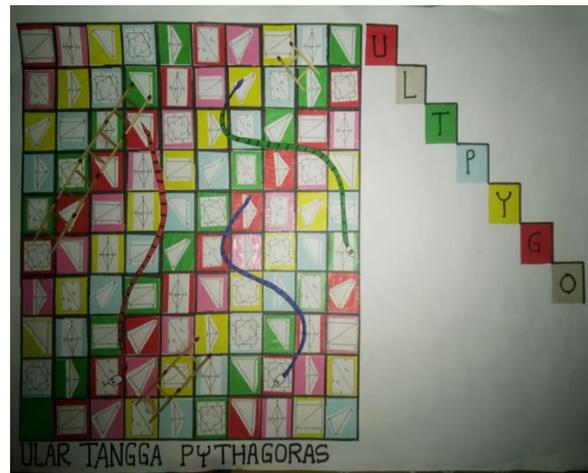
Tangga Pythagoras)

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar (Sofan, 2015:197). Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai

tujuan pembelajaran”. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001) pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar” (Sofan, 2015:197-198).

Media pembelajaran ULTPYGO (Ular Tangga Pythagoras) adalah media yang dibuat berupa permainan ular tangga yang setiap kotaknya berisi pertanyaan mengenai teorema Pythagoras. Cara penggunaan media ini tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Perbedaan disini adalah kotak yang digunakan bukan seperti kotak biasanya yang terdapat pada kotak ular tangga, tapi disini kotak tersebut ditambahkan tulisan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa mengenai teorema Pythagoras. Siswa akan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kotak ular tangga setelah melempar dadu sesuai dengan angka dadu yang muncul. Media ULTPYGO ini selain bermain seperti ular tangga pada umumnya siswa juga mendapatkan pengetahuan mengenai teorma Pythagoras melalui permainan

terebut. Media ULTPYGO dari gambar berikut :



F. Tujuan, Fungsi, Manfaat media pembelajaran (Ferdiansyah, 2012)

1. Tujuan

Menurut Achsin (Ferdiansyah, 2012), menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah :

- a) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- b) Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa.
- c) Untuk mempermudah bagi siswa dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- d) Untuk dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak dan

mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

e) Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antara siswa yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

2. Fungsi

Fungsi media dapat mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan lingkungannya. Disamping menambah pengalaman yang nyata tentang sesuatu yang nyata dan menambah variasi dalam menyajikan. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, karena media pembelajaran pada umumnya merupakan suatu yang baru bagi siswa sehingga dapat menarik perhatiannya. Media mendorong siswa untuk ingin tahu lebih banyak dan memungkinkan untuk berbuat sesuatu. Selain itu media memberikan kepada siswa besar dibandingkan dengan cara tradisional, serta media lebih konkrit dan mudah untuk dipahami.

3. Manfaat

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran itu

efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

G. Kelebihan dan Kekurangan TGT dengan Menggunakan Media

Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan menggunakan Media Pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1. Kelebihan

a) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambah rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, dan belajar bersama siswa lainnya.

b) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain

c) Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan

d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar

e) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah

f) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.

2. Kekurangan

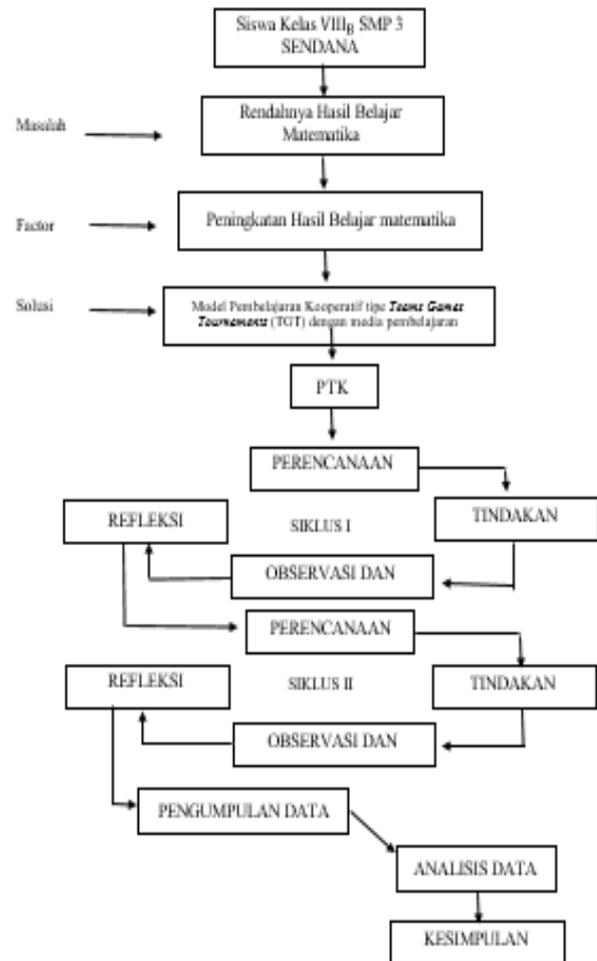
a) Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terlambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya

b) Bukan merupakan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya

c) Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa

d) Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai harapan.

H. Kerangka Pikir



Gambar 3.10 Kerangka Pikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut Kardiawarman (Paizaluddin & Ermalinda, 2013:6).

B. Lokasi dan Waktu

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Sendana, kelurahan Onang Utara, Kecamatan Tubo Sendana, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Adapun waktu penelitian pada bulan 21 September sampai 26 Oktober 2018 tahun pelajaran 2018-2019, semester 1 (ganjil).

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sendana Kabupaten Majene, Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII_B yang berjumlah 23 orang, yang terdiri dari 10 perempuan dan 13 laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kedua siklus tersebut merumuskan rangkaian yang saling berkaitan. Dalam arti pelaksanaan tindakan siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I. Selanjutnya diuraikan gambaran mengenai kegiatan yang dilakukan dalam masing-masing siklus penelitian sebagai berikut :

1. Gambaran Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan ini meliputi:

- 1) Pembuatan RPP dan LKS tentang materi Teorema Pythagoras
- 2) Menyampaikan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan
- 3) Menyusun lembar soal tes yang akan diberikan pada akhir siklus I. Soal tes siklus disusun oleh peneliti.
- 4) Pembentukan kelompok. Pada tiap siklus, siklus peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok belajar. Pembagian kelompok belajar dilaksanakan pada awal siklus I kemudian digunakan selama kegiatan penelitian. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Anggota kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang heterogen, pembagian kelompok dilakukan bersama dengan guru matematika yang bersangkutan.
- 5) Menyusun lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru melaksanakan desain pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams

Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO yang telah direncanakan. Dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama pembelajaran berlangsung, guru menggunakan RPP yang disusun. Sedangkan peneliti yang dibantu oleh satu orang pengamat yang mengamati semua kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Observasi

Observasi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan dua pengamat lainnya. Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya pembelajaran. Adapun hal-hal mengenai aktivitas guru maupun siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini penelitian mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang diperoleh dari lembar observasi, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dengan guru matematika yang bersangkutan. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara

melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus berikutnya.

2. Gambaran Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dapat diketahui kendala-kendala atau kekurangan dari tindakan yang telah dilaksanakan, sehingga perlu diadakan siklus berikutnya untuk mengoptimalkan tindakan. Siklus tersebut adalah siklus II dengan rangkaian kegiatan seperti pada siklus sebelumnya yaitu meliputi kegiatan perencanaan pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II dimaksudkan sebagai lanjutan dan dimodifikasi dengan beberapa perbaikan dan penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan.

E. Faktor yang Diselidiki

1. Faktor Input

Faktor input yang dimaksud disini adalah hasil belajar dan aktivitas siswa sebelum diterapkannya pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO kepada siswa khususnya kelas VIII_B SMP Negeri 3 Sendana.

2. Faktor Proses

Faktor proses yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu proses yang dilaksanakan dalam siklus I sampai siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO.

3. Faktor Output

Adapun faktor output yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan aktivitas siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO.

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar yang digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran matematika secara teliti, cermat, dan hati-hati. Data yang dikumpulkan adalah data mengenai berbagai aspek aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dikelas suasana kelas, pengelola kelas, hubungan interaksi antara guru dengan siswa maupun interaksi antara siswa. Lembar observasi digunakan peneliti sebagai pedoman

ketika melakukan pengamatan untuk mendapatkan data yang akurat dalam pengamatan. Hasil observasi ini juga difungsikan sebagai sarana untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah seperangkat alat evaluasi tertulis yang digunakan untuk mengukur indikator pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Tes ini disusun dengan mengacu pada kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku di SMP Negeri 3 Sendana.

G. Tehnik Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dan aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal-hal yang diamati mengenai partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, partisipasi siswa diukur melalui aspek:

- a. Kehadiran siswa.
- b. Berdoa sebelum belajar.
- c. Memperhatikan penjelasan guru.

- d. Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti pada saat guru memberikan materi.
- e. Bekerja sama dalam kegiatan kelompok.
- f. Tepat waktu dalam mengerjakan tugas.
- g. Menggunakan bahasa santun saat mengkritik pendapat teman.
- h. Menghormati pendapat orang lain.
- i. Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat.

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar dilaksanakan pada akhir siklus I dan siklus II untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatis tipe Times Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisa Data Aktivitas Siswa

Untuk menganalisis tingkat aktivitas siswa dalam model pembelajaran Kooperatif tipe Times Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO menghitung persentase setiap aspek yang diambil pada

lembar observasi dapat digunakan rumus:

$$X = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X= Persentase Aspek aktifitas peserta didik

P= Jumlah peserta didik yang melakukan aspek

N= Subjek penelitian

2. Hasil Belajar

Mnnggunakan rumus : Mean (rata-rata), Modus, dan Median.

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika:

1. Adanya peningkatan aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase berdasarkan observasi telah mencapai 85%. Peserta didik dikatakan aktif dalam pembelajaran jika telah melaksanakan kesembilan aspek aktivitas, yaitu:

- a. Kehadiran siswa.
- b. Berdoa sebelum belajar.
- c. Memperhatikan penjelasan guru.
- d. Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti pada saat guru memberikan materi.
- e. Bekerja sama dalam kegiatan kelompok .

- f. Tepat waktu dalam mengerjakan tugas.
- g. Menggunakan bahasa santun saat mengkritik pendapat teman.
- h. Menghormati pendapat orang lain.
- i. Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat.

2. Adanya peningkatan rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan banyaknya siswa yang tuntas (dengan nilai $KKM \geq 65$) telah mencapai 85% (d disesuaikan dengan standar ketuntasan yang berlaku di SMP Negeri 3 Sendana).

Indikator Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Kategori
1.	$65 \leq \text{Nilai} \leq 100$	Tuntas
2.	$0 \leq \text{Nilai} < 65$	Belum tuntas

Sumber: SMP Negeri 3 Sendana

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Persentase Hasil Belajar Matematika Pada Siklus I Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamennts (TGT) dengan Menggunakan Media ULTPYGO

Interval	Kategori	Frequency	Persentase
----------	----------	-----------	------------

$65 \leq \text{Nilai} \leq 100$	Tuntas	17	73,91%
$0 \leq \text{Nilai} < 65$	Tidak tuntas	6	26,08%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa dari 23 siswa yang dijadikan subjek penelitian, terdapat siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase 26,08% dan yang kategori tuntas 17 siswa dengan persentase 73,91%.

2. Persentase Hasil Belajar Matematika Pada Siklus II Melalui Model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan media ULTPYGO

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$65 \leq \text{Nilai} \leq 100$	Tuntas	21	91,30%
$0 \leq \text{Nilai} < 65$	Tidak tuntas	2	8,69%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa dari 23 siswa yang dijadikan subjek penelitian, terdapat siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 2 orang dengan persentase 8,69% dan yang kategori tuntas 21 siswa dengan persentase 91,30%.

3. Persentase aktivitas siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Sendana pada siklus I dan siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus	
		1	2
1	Kehadiran siswa.	89,85%	98,55%
2	Berdoa sebelum dan sesudah belajar.	89,85%	98,55%
3	Memperhatikan penjelasan guru.	66,66%	89,85%
4	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti pada saat guru memberikan materi	17,38%	56,51%
5	Bekerja sama dalam kegiatan kelompok.	53,62%	75,35%
6	Tepat waktu dalam mengerjakan tugas.	47,82%	79,70%
7	Menggunakan bahasa santun saat mengkritik pendapat teman.	76,80%	86,95%
8	Menghormati pendapat orang lain	53,61%	84,05%
9	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat	84,05%	97,1%
Rata-rata persentase		64,40%	85,17%

Sumber: hasil lembar observasi aktivitas siswa kelas VIII B SMPN 3 Sendana

Berdasarkan table dapat dilihat bahwa persentase kehadiran siswa yakni 89,85% pada siklus I menjadi 98,55% pada siklus II, persentase siswa yang berdoa sebelum dan sesudah belajar mengalami peningkatan yakni 89,85% pada siklus I menjadi 98,55% pada siklus II, persentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru adalah 66,66% pada siklus I menjadi 89,85% pada siklus II, persentase siswa yang mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti pada saat guru memberikan materi adalah 17,38% silus I menjadi

56,51% pada siklus II, pesersentase siswa yang bekerja sama dalam kegiatan kelompok adalah 53,62% pada silus I menjadi 75,35% pada siklus II, persentase siswa yang tepat waktu dalam mengerjakan tugas adalah 47,82% pada siklus I menjadi 79,70% pada siklus II, persentase siswa yang menggunakan bahasa santun saat mengkritik pendapat teman adalah 76,80% pada siklus I menjadi 86,95% pada siklus II, persentase siswa yang menghormati pendapat orang lain adalah 53,61% pada sikus I menjdi 84,05% pada siklus II, persentase siswa yang memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat adalah 84,05% pada siklus I menjadi 97,1% pada silus II.

4. Perbandingan Statisitik Hasil Belajar Pada Siklus I dan siklus II

STATISTIK	NILAI STATISTIK	
	SIKLUS I	SIKLUS II
Subjek	23	23
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	46	57
Rentang Nilai	11,15	11,11
Nilai Rata-rata	68	83
Modus	69	81

Median	69	81
Standar Deviasi	124,59	123,58

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan tes akhir siklus, dari 23 siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Sendana diperoleh nilai tertinggi pada siklus I adalah 85, nilai terendahnya 46, rentang nilai 11,15, nilai rata-rata 68, nilai tertinggi pada siklus II adalah 100 nilai terendah 57, rentang nilai 11,11, nilai rata-rata 83, modus atau nilai yang banyak diperoleh pada siklus I adalah 69 siklus II adalah 81 median atau nilai tengah pada siklus I dan II adalah 69 dan 81 keseragaman data atau standar deviasi pada siklus I dan siklus II adalah 124,59 dan 123,58.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa. Tindakan yang digunakan adalah melalui Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan media ULTPYGO. Model ini adalah salah satu model pembelajaran Kooperatif dimana mengacu kepada kerja sama dalam kelompok. Melalui model ini digunakan dengan tambahan media pembelajaran didalamnya, yaitu media ULTPYGO (Ular Tangga Pythagoras)

sebagai alat atau games dalam pembelajaran.

Dengan mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO, yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, memberikan penghargaan, penilaian yang sebenarnya yaitu penilaian terhadap tes hasil belajar dan aktivitas siswa, maka secara keseluruhan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO telah mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada setiap siklus. Selain itu melalui Model pembelajaran ini dapat menciptakan kondisi kelas kondusif dimana siswa dan guru sama-sama aktif dalam proses pembelajaran serta mampu mengubah cara mengajar yang selama ini cenderung monoton atau konvensional.

Pencapaian hasil belajar matematika siswa yang diperoleh dari tes siklus I menunjukkan bahwa ada 17 orang atau 73,91% yang mencapai ketuntasan belajar dari 23 siswa sebagai subjek penelitian, dan ada 6 orang atau 26,08%

yang belum mampu mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Berdasarkan pencapaian hasil belajar matematika siswa siklus I, maka peneliti yang juga berperan sebagai guru berdiskusi dengan guru mata pelajaran untuk mencari solusi dalam mengatasi ketidaktercapaian target yang telah diterapkan dalam penelitian ini pada siklus I. Hasil diskusi tersebut diputuskan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO tetap dilanjutkan dengan perbaikan pada aspek-aspek yang kurang dan yang belum tercapai di siklus I.

Adapun yang perlu ditingkatkan dari siklus I, diantaranya bagaimana cara agar siswa dapat lebih aktif dalam melakukan aktivitas yang sesuai dengan proses pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO.

Siklus II dilaksanakan pada pertemuan kelima sampai kedelapan termasuk pemberian tes akhir siklus II. pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini sudah lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I, ditinjau dari aktivitas siswa yang sesuai dengan pembelajaran menunjukkan

adanya peningkatan semua aspek aktivitas yang dilakukan siswa dari siklus I dan siklus II. Disamping itu, aktivitas siswa yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan siswa pada siklus II ini tidak terlepas dari peran guru yang juga semakin baik dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Media ULTPYGO selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan hasil belajar matematika siswa pada siklus II meningkat. Hal ini terlihat dari 23 siswa sebagai subjek penelitian, 21 orang atau 91,30% telah mencapai ketuntasan hasil belajar sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yakni 85%, maka secara klasikal telah tercapai. Karena indikator keberhasilan

dalam penelitian ini telah tercapai, maka hasil belajar matematika siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Sendana dinyatakan meningkat, dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika mengalami peningkatan melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media ULPYGO (Ular Tangga Pythagoras) pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Sendana. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 73,91% menjadi 91,30%. Hal ini berarti pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. (2) Aktivitas siswa yang sesuai dengan proses pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan dan kesimpulan peneliti ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru khususnya guru matematika di SMP Negeri 3 Sendana

agar mengembangkan kemampuan profesionalisme guru dalam menyajikan materi, di dalam kelas utamanya dalam pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media ULPYGO (Ular Tangga Pythagoras).

2. Bagi siswa agar melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya serta memberi kesempatan kepada siswa menemukan ide-ide dan menerapkan sendiri.
3. Bagi sekolah agar memfasilitasi pihak guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran dalam menyelesaikan pembelajaran di sekolah.

Bagi penulis agar melakukan penelitian dalam jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur, dkk. 2014. *Matematika Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kurikulum 2013*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Ahmad, Herlina. 2017. *Efektifitas Penggunaan Alat Peraga KODAMA dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Persamaan Garis Lurus*. Jurnal Pendidikan Vol. 13 No. 2. 2017. (<http://neozonk.wordpress.com/2012/09/19/defenisi-media-pembelajaran/&ei>. Diakses 20 April 2016).
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung. Alfabeta.
- Ali P. 2016. *Model Model Pembelajaran*. Polewali. Modul Pembelajaran Universitas Al Asyariah Mandar.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Ferdiansyah. 2012. *Media-Pembelajaran-Matematika*. (<http://Ferdiansyah16.blogspot.com/2012/09/media-pembelajaran-matematika.html>. Diakses 20 Maret 2014
- Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif Dalam Kurikulum 13*. Jakarta. Prestasi Pustakaraya.
- Hosnan. 2014. *Pendidikan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Taufik. 2012. *Hasil Belajar Matematika*. ([Http://mtaufiq.blogspot.com/2012/12/Hasil-Belajar-Matematika.html](http://mtaufiq.blogspot.com/2012/12/Hasil-Belajar-Matematika.html). Diakses 5 Desember 2012)
- Nenena. 2013. *Hidup Smart Materi Matematika Kelas 8 SMP_MTSn BAB 5 Teorema Pythagoras*. Diakses 26 Mei 2013
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Surabaya. Kencana Prenada Media Group.
- Nursyamsi. 2012. *Defenisi Media Pembelajaran*.

Wicaksono, Herman Rudi. 2013.
*Penerapan Model Kooperatif Tipe
TGT Dengan Media Permainan
Puzzle Untuk Meningkatkan
Prestasi Belajar.* Jurnal Pendidikan
UNS Vol. 1 No. 2. 2013.