

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SMP NEGERI 3 SEPATAN KABUPATEN TANGERANG

AWING ISNUGROHO¹, MUSTAFID², SUPARDI U.S³

^{1,2,3}Program Studi Magister Matematika dan IPA, Fakultas Pascasarjana, Universitas
Indraprasta PGRI

e-mail: realawingisnugroho@gmail.com, pertamaoderan@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sepatan, Kabupaten Tangerang pada pokok bahasan Statistika dan Peluang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sepatan tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 40 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Siklus pertama membahas pokok bahasan Peluang dan siklus kedua tentang Statistika. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi selamakegiatan pembelajaran matematika berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, angket respon siswa, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Adapun data yang diperoleh dari lembar observasi keaktifan dan angket respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase dari keseluruhan aspek yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sepatan, Kabupaten Tangerang pada pokokbahasan Peluang dan Statistika mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil rata-rata persentase lembar observasi keaktifan belajar siswa untuk tiap siklus, yaitu pada siklus I keaktifan siswa sebesar 61,17% untuk siklus II sebesar 71,11%. Selain itu hasil dari angket respon siswa terhadap pembelajaran juga meningkat yaitu sebesar 63% pada siklus I dan sebesar 70,11% pada siklus II.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Teams-Games-Tournament, Keaktifan Belajar Matematika

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out whether the application of the Teams-Games-Tournament (TGT) type cooperative learning model can increase the mathematics learning activity of grade VIII students of SMP Negeri 3 Sepatan, Tangerang Regency on the subject of Statistics and Opportunity. This type of research is a classroom action research with the subject of the research being grade VIII students of SMP Negeri 3 Sepatan for the 2019/2020 school year consisting of 40 students. The research was carried out in two cycles of action. The first cycle discusses the subject of Opportunity and the second cycle deals with Statistics. The data of the research results were obtained from the results of observations during mathematics learning activities using student activity observation sheets, student response questionnaires, field notes, interviews, and documentation. The data obtained from the activity observation sheet and student response questionnaire were analyzed by calculating the percentage of all aspects observed. The results of the study showed that the students' mathematics learning activity after the implementation of the Teams-Games-Tournament (TGT) type cooperative learning model showed that on average, all aspects of mathematics learning activity of grade VIII students of SMP Negeri 3 Sepatan, Tangerang Regency on the subject of Opportunity and

Statistics increased. This is shown by an increase in the average result of the percentage of student learning activity observation sheets for each cycle, namely in the first cycle student activity was 61.17% for the second cycle of 71.11%. In addition, the results of the student response questionnaire to learning also increased, namely by 63% in the first cycle and by 70.11% in the second cycle.

Keywords: Cooperative Learning, Teams-Games-Tournament, Mathematics Learning Activity

PENDAHULUAN

Menurut Oemar Hamalik (2005: 172), belajar tidak cukup hanyadengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Dalam pembelajaran, guru menyajikan permasalahanmatematika dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasilnya, kemudian mempresentasikannya. Tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan. Ketika siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan tugas, selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang dipelajari. Aktivitas dalam suatu pembelajaran bukan hanya siswa yang aktifbelajar tetapi di lain pihak, guru juga harus mengorganisasi suatu kondisi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan modelpembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Di kelas VIII C, pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Siswa mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi. Berdasar wawancara peneliti dengan beberapa siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak menggunakan buku yang ada untuk membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka hanya menggunakan catatan yang diberikan guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya dibahas bersama oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka. Berdasar hasil observasi tersebut, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan.

Menurut Anita Lie (2002: 8), salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipedalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilaluiselama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada

ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Bertolak dari semua hal di atas peneliti ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas guna meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa pada pokok bahasan Peluang dan Statistika di SMP Negeri 3 Sepatan Kabupaten Tangerang kelas VIII C melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT

METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan *classroom action research*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Sepatan berjumlah 40 orang. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan secara sistematis, melibatkan refleksi yang berulang dalam setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis, dan refleksi.

Prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan adalah menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, sesuai dengan temuan masalah dan gagasan awal. Dalam perencanaan ini peneliti mengembangkan rencana pembelajaran, LKS, lembar observasi, dan pedoman wawancara di bawah bimbingan dosen. Pembuatan rencana pembelajaran dan LKS dikonsultasikan dengan guru dan dosen.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan desain pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah direncanakan. Dalam usaha kearah perbaikan suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan di lapangan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini meliputi:

1) Tahap mengajar

- a) Guru memberikan kegiatan pembukaan
- b) Guru mengajarkan materi pelajaran secara garis besarnya saja

2) Tahap belajar dalam kelompok

- a) Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- b) Siswa mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara berkelompok dengan menggunakan LKS yang telah disiapkan
- c) Wakil dari salah satu kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKS

3) Tahap kompetisi

- a) Setiap siswa mewakili kelompok masing-masing untuk bertanding dengan siswa yang mewakili kelompok lain dengan kemampuan setara
- b) Nilai yang diperoleh siswa dikumulatifkan dengan teman sekelompoknya. Nilai rata-rata dari nilai kumulatif tersebut menjadi nilai kelompok

4) Tahap permainan

Permainan diikuti oleh semua kelompok. Permainan ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Permainan berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Bentuk *game* dibuat oleh peneliti bersama dengan guru.

5) Tahap Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada:

- a) Kelompok yang mempresentasikan hasil belajarnya.
- b) Kelompok yang mempunyai nilai sesuai kriteria yang sudah ditentukan. Rata-rata poin dari hasil turnamen dan *game* digunakan sebagai penentu kriteria.

Tabel 1. Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok

Rata-rata Kelompok	Penghargaan Kelompok
$45 \leq \text{rata-rata kelompok} < 50$	<i>Good Team</i> (Kelompok Baik)
$50 \leq \text{rata-rata kelompok} < 55$	<i>Great Team</i> (Kelompok Hebat)
$55 \leq \text{rata-rata kelompok} \leq 60$	<i>Super Team</i> (Kelompok Super)

c. Observasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung ini sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu pengamat lain yang turut dalam mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi keaktifan siswa yang telah disiapkan oleh peneliti.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan guru mengenai hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari diskusi yang dilakukan akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya.

Apabila perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran telah tercapai, atau apa yang diteliti telah menunjukkan keberhasilan, siklus dapat diakhiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I terdiri dari 4 pertemuan. Tahapan penelitian siklus I dalam pertemuan pertama dilaksanakan hari Selasa, 30 April 2019 yaitu Presentasi dan Belajar Kelompok (LKS 1), pertemuan kedua hari Jum'at, 3 Mei 2019 yaitu Presentasi dan Belajar Kelompok (LKS 2), pertemuan ketiga Senin, 7 Mei 2019 yaitu Presentasi dan Belajar Kelompok (LKS 3), dan pertemuan keempat, 8 Mei 2019 Turnamen Cepat Tepat. Materi yang akan diajarkan pada siklus I yaitu Peluang. Berdasarkan hasil turnamen siklus I, kelompok yang mendapatkan penghargaan dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 1. Hasil Perolehan Rata-Rata Poin Kelompok Siklus I

Kelompok	Poin Latihan Soal (Siklus I)	Poin Game (Siklus I)	Poin Turnamen (Siklus I)	Penghargaan
1	44,38	60	52,19	<i>Great Team</i>
2	46,88	42,5	44,69	<i>Good Team</i>
3	44	27,5	35,75	-
4	50	55	52,5	<i>Great Team</i>
5	33,5	42,5	38	-
6	46,88	42,5	44,69	<i>Good Team</i>
7	37	27,5	32,25	-
8	49	42,5	45,75	<i>Great Team</i>
Jumlah			345,82	

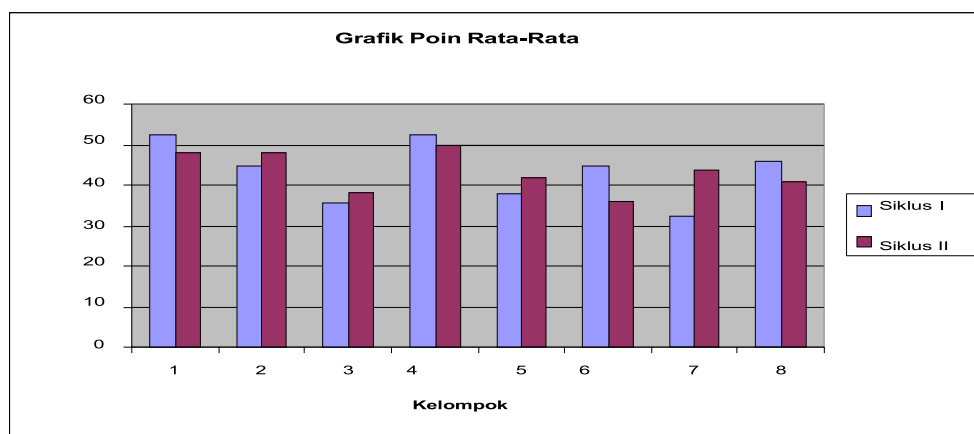
Berdasarkan perolehan hasil turnamen pada siklus I, terdapat 3 kelompok yang tidak mendapatkan penghargaan yaitu kelompok 3, 5, dan 7 serta tidak ada kelompok yang mendapatkan penghargaan *Super Team*. Pada siklus II ada 5 pertemuan yang dimulai Jum'at, 10 Mei 2019 dan berakhir Selasa, 21 Mei 2019, terdapat 6 kelompok yang mendapat

penghargaan kelompok. Hasil perolehan rata-rata poin kelompok dan penghargaan yang diberikan yaitu:

Tabel 2. Hasil Perolehan Rata-Rata Poin Kelompok Siklus II

Kelompok	Poin Latihan Soal (Siklus II)	Poin Game (Siklus II)	Poin Turnamen (Siklus II)	Penghargaan
1	46,25	50	48,13	Great Team
2	46,25	50	48,13	Great Team
3	44	32,5	38,25	-
4	50	50	50	Great Team
5	33,5	50	41,75	Good Team
6	46,88	25	35,94	-
7	37	50	43,5	Good Team
8	49	32,5	40,75	Good Team
JUMLAH			346,45	

Hasil rata-rata poin kelompok pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 1. Hasil Perolehan Rata-Rata Poin Kelompok Siklus I dan Siklus II

Hasil Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Tabel 3. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Matematika Siswa

No	Aspek keaktifan Siswa	Hasil Observasi	
		Siklus I	Siklus II
1.	Mencatat materi/soal/hasil pembahasan	40,83% (Sedang)	55,83% (Sedang)
2.	Mengajukan pendapat	53,33% (Sedang)	75% (Tinggi)
3.	Merespon pertanyaan/instruksi guru	49,17% (Sedang)	89% (Sangat Tinggi)
4.	Berdiskusi/berpartisipasi dalam kelompok	41,67% (Sedang)	50% (Sedang)
5.	Mengerjakan LKS	58,33% (Sedang)	88,33% (Tinggi)

6.	Mengerjakan soal turnamen	97,50% (Sangat Tinggi)	92,50% (Sangat Tinggi)
7.	Berpartisipasi dalam tahap permainan (game)	90,50% (Sangat Tinggi)	92,50% (Sangat Tinggi)
8.	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	82,50% (Sangat Tinggi)	90% (Sangat Tinggi)
9.	Memanfaatkan sumber belajar yang ada	36,67% (Rendah)	60,83% (Tinggi)
	Rata-rata Keseluruhan	61,17%	77,11%

Dari hasil pengolahan data tersebut terdapat beberapa aspek keaktifan belajar siswa yang menonjol peningkatannya yaitu aspek merespon pertanyaan/instruksi guru, mengerjakan LKS dan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Sedangkan aspek mencatat materi/soal/hasil pembahasan dan berdiskusi/berpartisipasi dalam kelompok mengalami sedikit peningkatan. Hasil pengolahan data juga menunjukkan bahwa aspek mengerjakan soal turnamen mengalami penurunan keaktifan. Rata-rata yang diperoleh dari 9 aspek keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 61,17% dan meningkat menjadi 77,11% pada siklus II.

Hasil Angket Keaktifan Siswa

Angket Keaktifan Siswa diberikan diakhir pertemuan tiap siklus. Pemberian angket keaktifan siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah dilaksanakan. Angket diberikan kepada siswa kelas VIII C yang berjumlah 40 siswa. Data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Angket Keaktifan Siswa

Aspek	Hasil Angket	
	Siklus I	Siklus II
Motivasi dalam mengikuti pembelajaran	55,56% (Sedang)	65,97% (Tinggi)
Interaksi siswa dengan guru dan siswa lain	68,33% (Tinggi)	72,92% (Tinggi)
Kerjasama dengan teman sekelompok	64,79% (Tinggi)	68,75% (Tinggi)
Mengerjakan soal dan tugas	63,33% (Tinggi)	72,81% (Tinggi)

Rata-rata yang diperoleh dari lembar angket pada siklus I adalah sebesar 63% dan mengalami peningkatan menjadi 70,11% pada siklus II.

Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan 2 kali yaitu pada akhir pertemuan tiap siklus.

a. Hasil wawancara dengan siswa pada siklus I:

- 1) Siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT karena terdapat permainan (*game*).
- 2) Siswa juga merasa senang mengikuti pembelajaran karena apabila menemui kesulitan bisa bertanya pada teman sekelompoknya.
- 3) Siswa termotivasi untuk belajar agar kelompoknya menang dan mendapat hadiah.
- 4) Beberapa siswa merasa tidak nyaman dalam kelompoknya karena masih ada anggota kelompoknya yang belum bisa diajak bekerjasama.

b. Hasil wawancara dengan guru pada siklus I:

- 1) Guru sudah pernah mencoba menerapkan pembelajaran dengan mengelompokkan siswa, tetapi banyak kendala yang dihadapi.
- 2) Menurut pengamatan guru, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi baik dengan siswa lain atau guru.
- 3) Guru tertarik menggunakan permainan dalam pembelajaran di kelas karena membuat siswa merasa senang belajar matematika.

Pembahasan

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) di SMP Negeri 3 Sepatan kelas VIII C telah dilakukan sesuai tahapan pelaksanaannya, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok. Peningkatan keaktifan siswa pada saat pembelajaran matematika akan ditentukan dari 9 aspek yang terdapat dalam lembar observasi keaktifan belajar siswa dan didukung oleh 4 aspek dalam angket respon keaktifan siswa. Rata-rata yang diperoleh dari lembar observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 61,17% dan meningkat menjadi 77,11% pada siklus II.

Tahap pertama kegiatan belajar dengan menggunakan TGT adalah presentasi kelas oleh guru. Pada tahap ini, guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan secara garis besar materi, dan memberi motivasi belajar. Penyampaian dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan laptop dan LCD. Hal ini bertujuan agar siswa tertarik dan senang belajar matematika.

Data hasil observasi siklus 1 menunjukkan keaktifan mencatat siswa sebesar 40,83% dengan kriteria sedang. Menurut pengamatan peneliti sedikit siswa yang mempunyai inisiatif untuk mencatat materi baik setelah guru selesai presentasi atau dalam belajar kelompok. Sebagian besar siswa menunggu instruksi guru untuk mencatat. Hasil observasi siklus 2 menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam mencatat menjadi 55,83% dengan kriteria sedang. Peningkatan yang terjadi belum maksimal karena kebanyakan siswa masih menggantungkan kepada teman lain. Misalnya dikarenakan LKS yang diberikan pada tiap kelompok hanya 2, maka hanya siswa yang memegang LKS tersebut yang mencatat. Sedangkan siswa lain tidak berinisiatif untuk menyalin dalam buku masing-masing. Akibatnya tidak semua siswa mempunyai catatan yang lengkap dan siswa tidak maksimal dalam mempelajari materi yang telah diberikan. Keaktifan siswa merespon pertanyaan/instruksi guru termasuk kriteria sedang pada siklus I yaitu sebesar 49,17%. Ketika hal ini ditanyakan kepada siswa saat wawancara, siswa menjawab bahwa mereka tidak berani menjawab pertanyaan guru karena takut salah. Berdasarkan pada jawaban siswa tersebut, guru lebih banyak memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapat. Guru juga menyampaikan bahwa siswa tidak perlu takut salah menjawab atau berpendapat karena tidak akan ditertawakan ataupun dihukum. Menurut Oemar Hamalik (2005: 159) menyatakan bahwa setiap perbuatan senantiasa berkat adanya dorongan motivasi. Guru berharap dengan memberikan motivasi dapat merubah sikap siswa menjadi lebih aktif. William James dalam Moh. Uzer Usman (2002: 27) menyatakan bahwa minat siswa merupakan faktor utama menentukan derajat keaktifan siswa. Pemberian motivasi bertujuan agar menumbuhkan minat siswa dalam belajar sehingga meningkatkan keaktifan siswa. Peningkatan yang menonjol pada keaktifan siswa dalam merespon pertanyaan/instruksi guru terlihat pada siklus II, yaitu sebesar 89% dengan kriteria sangat tinggi.

Tahap kedua setelah presentasi kelas oleh guru adalah belajar kelompok. Pada siklus I, keaktifan berdiskusi atau berpartisipasi dalam kelompok termasuk dalam kriteria sedang sebesar 41,67%. Kebanyakan siswa saling tunjuk untuk mengerjakan LKS yang diberikan. Salah satunya dapat diamati dalam kelompok 1 saat mengerjakan LKS 1. Hal ini menunjukkan

keaktifan berdiskusi atau partisipasi siswa dalam kelompok perlu ditingkatkan. Data hasil pengamatan pada siklus 2, menunjukkan peningkatan keaktifan berpartisipasi/berdiskusi dalam kelompok menjadi 50% (kriteria sedang). Siswa mulai aktif bertanya kepada guru atau siswa lain dalam kelompoknya. Ketakutan siswa untuk bertanya berkurang karena guru banyak memberikan motivasi dan perhatian dengan berkeliling pada setiap kelompok. Diskusi dalam kelompok terlihat lebih hidup. Antar anggota kelompok sudah lebih berani mengungkapkan pendapat. Seperti yang ditunjukkan oleh kelompok 4 dalam mengerjakan LKS 4. Keaktifan siswa dalam aspek ini mengalami sedikit peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I, karena masih ada ketakutan siswa untuk bertanya pada guru atau pada teman. Siswa masih beranggapan bahwa siswa yang banyak bertanya adalah siswa yang kurang pandai. Siswa belum menyadari pentingnya berdiskusi dalam kelompok. Dengan berdiskusi bersama teman akan menambah pemahaman siswa itu sendiri. Peran teman satu kelompok sangat penting dalam hal menyelesaikan permasalahan. Seperti diungkapkan oleh Erman Suherman (2003: 259) bahwa jika cooperative learning dibentuk dalam kelas, pengaruh teman sebaya dapat digunakan untuk tujuan positif dalam pembelajaran matematika. Siswa yang belum menguasai materi dapat bertanya kepada teman yang sudah menguasai materi.

Pada tahap belajar kelompok, siswa belajar dalam kelompok kecil yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Anita Lie (2004: 38-39), ada 3 hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model cooperative learning, yakni pengelompokkan, semangat cooperative learning, dan penataan ruang kelas. Berkaitan dengan hal tersebut, ruang kelas dibentuk sehingga siswa nyaman dalam belajar, yaitu dengan menggabungkan beberapa kursi sehingga siswa dapat dalam satu kelompok dapat duduk berdekatan. Setelah siswa berkelompok, peneliti dan guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai salah satu media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Azhar Arsyad (2002: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang dalam hal ini adanya peningkatan keaktifan siswa. Dengan menggunakan LKS diharapkan kegiatan belajar tidak terpusat pada guru tetapi terpusat pada siswa, karena siswa sendiri yang harus menyelesaikan permasalahan dan mengkonstruksi pengetahuannya. Peran guru saat belajar kelompok berlangsung adalah sebagai pemimpin, fasilitator, dan motivator. Sebagai seorang pemimpin, guru bertugas untuk mengkondisikan dan mengarahkan siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Guru sebagai fasilitator mempunyai tugas memberi bimbingan dan arahan sehingga tidak hanya mendikte siswa. Sedangkan guru sebagai motivator bertugas membangkitkan semangat dan minat belajar siswa.

Pada siklus 1 setelah mengerjakan LKS selesai, perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengerjakan LKS di depan kelas. Tidak ada perwakilan kelompok yang bersedia mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, sehingga guru harus menunjuk salah satu perwakilan kelompok. Setelah selesai guru meminta siswa lain untuk menanggapi presentasi tetapi siswa tidak ada yang berani berpendapat. Guru mengingatkan kembali agar siswa tidak perlu takut untuk berpendapat. Hal berbeda ditunjukkan pada siklus 2, siswa berebut ingin mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya. Aktifitas bertanya siswa pada saat presentasi juga meningkat. Siswa lebih berani berpendapat atau bertanya. Keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat sebesar 53,33% (kriteria sedang) pada siklus I dan meningkat menjadi 75% (kriteria tinggi) pada siklus II.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, sumber belajar yang digunakan tidak hanya LKS. Guru juga menyarankan kepada siswa untuk menggunakan buku matematika lain. Alat-alat peraga juga dibutuhkan untuk mempermudah siswa menyelesaikan permasalahan dalam LKS. Sesuai dengan yang diungkapkan Jean Piaget yang dikutip oleh St, Suwarsono (2002: 13) bahwa kemampuan siswa SMP dalam berpikir secara abstrak masih belum

berkembang sepenuhnya, sehingga dalam berbagai hal siswa mungkin masih memerlukan bantuan media untuk mengkonkretkan objek matematika yang abstrak sehingga mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika yang dipelajari. Keaktifan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada pada siklus 1 termasuk dalam kriteria rendah sebesar 36,67%. Siswa hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar, sedangkan buku yang lain tidak digunakan. Menyadari hal tersebut, guru harus mengingatkan siswa untuk mencari pengetahuan dari buku lain. Pada siklus 2, aktivitas siswa menggunakan sumber belajar meningkat menjadi 60,83% (kriteria tinggi). Peningkatan yang sangat menonjol ini, dikarenakan pada siklus II LKS yang digunakan banyak merangsang siswa untuk lebih aktif dan banyak menuntut siswa bekerjasama dengan siswa yang lain.

Tahap yang ketiga dari pembelajaran koopertif tipe TGT adalah turnamen yang diadakan pada pertemuan terakhir tiap siklus. Aturan dalam turnamen yaitu siswa-siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang hampir sama saling bertanding untuk mewakili kelompok masing-masing. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin tertinggi untuk kelompoknya, sehingga siswa termotivasi untuk berusaha sebaik mungkin. Poin yang disumbangkan dari turnamen akan menentukan penghargaan kelompok. Jika menginginkan penghargaan kelompok, siswa harus menyumbangkan poin setinggi mungkin untuk kelompoknya. Turnamen diadakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dalam LKS. Pada awal kegiatan turnamen, siswa diberikan soal latihan untuk dikerjakan. Soal yang diberikan pada kegiatan ini berbeda-beda untuk tiap grup. Hal ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Sebagai contoh pada turnamen siklus I, grup C diwakili oleh siswa berkemampuan tinggi sehingga soal yang diberikan dibuat dengan tingkat kesulitan yang lebih jika dibanding dengan yang grup lain. Tujuan dari pemberian soal yang berbeda untuk tiap grup ini adalah agar adil karena dengan memberikan soal yang sesuai dengan kemampuan siswa, diharapkan siswa dapat memperoleh kesempatan mendapatkan nilai tertinggi. Dari data hasil observasi, keaktifan siswa mengerjakan soal turnamen mengalami penurunan. Pada siklus 1, turnamen diikuti oleh 39 siswa sehingga termasuk kriteria sangat tinggi sebesar 97,50%. Sedangkan pada siklus 2 keaktifan siswa mengikuti turnamen turun menjadi 92,50% (kriteria sangat tinggi) karena turnamen hanya diikuti oleh 37 siswa dan 3 siswa lain ijin karena sakit.

Setelah siswa mengerjakan soal latihan selesai, dilanjutkan dengan kegiatan permainan (game) yang diikuti oleh semua kelompok. Dengan diadakan game diharapkan siswa lebih tertarik dan senang belajar matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Raymond J. Wlodkowski dan Judith H. Jaynes (2004: 150) yang menyatakan bahwa aktivitas-aktivitas yang menarik siswa dan membantu mereka menjaga kewaspadaan termasuk permainan (game), bermain drama, latihan-latihan, diskusi, kerja kelompok, simulasi, eksperimen, teka-teki silang, kajian-kajian pelajaran, dan soal-soal. Partisipasi siswa dalam permainan (game) ini sangat tinggi pada siklus 1 yaitu sebesar 90,50%. Hal ini disebabkan permainan (game) adalah hal baru untuk siswa sehingga siswa sangat tertarik. Turnamen berupa permainan kartu soal dengan aturan permainan Cepat Tepat. Pada permainan (game) ini siswa menjawab pertanyaan yang ditampilkan dengan laptop dan LCD. Pada siklus 2, guru dan peneliti memilih permainan (game) yang lebih menarik yaitu monopoli. Aturan permainan monopoli diubah agar lebih mudah untuk dimainkan. Data hasil observasi, keaktifan siswa berpartisipasi dalam kegiatan permainan (game) naik menjadi 92,25% (kriteria sangat tinggi). Pada kegiatan permainan (game) monopoli tersebut, 3 siswa tidak berangkat. Meskipun demikian, siswa tampak lebih antusias dan aktif memainkan permainan (game) monopoli dikarenakan siswa sering memainkan permainan monopoli di rumah. Sesuai dengan pendapat Syahril Yusuf, dkk (2004: 9) bahwa permainan akan memacu siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan game yang kompetitif, setiap siswa dalam kelompoknya terdorong untuk saling bekerjasama dan

saling membantu dalam memahami pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Erman Suherman (2003: 220) menyatakan bahwa metode permainan mempunyai kelemahan diantaranya adalah tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan, memerlukan banyak waktu, menentukan kalah menang dan

bayar-membayar dapat berakibat negatif mungkin juga terjadi pertengkaran, mengganggu kelas-kelas lain. Berdasar hal tersebut guru dan peneliti mempersiapkan dan merencanakan dengan baik permainan (game) monopoli ini.

Tahap terakhir dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah penghargaan kelompok. Poin-poin yang didapatkan dari turnamen untuk menentukan penghargaan kelompok. Dengan diberikannya penghargaan kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan prestasi yang baik. Menurut hasil wawancara dengan siswa, mereka termotivasi untuk belajar agar kelompok mereka menang dan mendapat hadiah. Hal ini didukung oleh pendapat Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002: 167) yang menyatakan bahwa pemberian ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik dapat merangsang untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik dikemudian hari. Penghargaan yang diberikan berupa pujian, applause, sertifikat dan hadiah. Menurut Edward L. Thorndike yang dikutip oleh Erman Suherman (2003: 30) menyatakan bahwa dalam hukum akibat dijelaskan bahwa kepuasan yang terlahir dari adanya ganjaran dari guru akan memberikan kepuasan bagi anak, dan anak cenderung untuk berusaha melakukan atau meningkatkan apa yang telah dicapai itu. Ganjaran dalam hal ini adalah pujian, applause, sertifikat dan hadiah.

Pada siklus 1 terdapat 3 kelompok yang mendapatkan penghargaan kelompok dengan kriteria Great Team, 2 kelompok sebagai Good Team dan pada siklus 2 terdapat 3 kelompok yang mendapat penghargaan kelompok dengan kriteria Great Team dan 3 kelompok Good Team. Berdasarkan perolehan hasil turnamen pada siklus II, terdapat 2 kelompok yang tidak mendapatkan penghargaan yaitu kelompok 3 dan 6. Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II ini tidak ada kelompok yang mendapatkan penghargaan Super Team. Hal ini dikarenakan keaktifan siswa berpartisipasi dalam belajar kelompok belum maksimal. Salah satu tujuan belajar kelompok diharapkan siswa dapat saling bertukar informasi dan memungkinkan siswa untuk banyak bertanya kepada teman atau guru. Jika siswa belum dapat berpartisipasi secara maksimal dalam belajar kelompok ini maka banyak informasi atau materi yang siswa tidak pahami. Data hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keempat aspek yang diamati menunjukkan peningkatan. Empat aspek yang diamati yaitu motivasi dalam mengikuti pembelajaran, interaksi dengan guru dan siswa lain, kerjasama dengan teman sekelompok, mengerjakan soal dan tugas. Pada siklus 1, aspek motivasi dalam mengikuti pembelajaran sebesar 55,56% (kriteria sedang) kemudian naik menjadi 65,97% pada siklus 2. Dalam aspek motivasi, respon yang diamati berkisar tentang kegiatan siswa mencatat, mendengarkan, menghargai pendapat, dan respon ketika mendapat penghargaan. Aspek interaksi dengan guru dan siswa lain meningkat dari 68,33% (kriteria tinggi) pada siklus 1 menjadi 72,92% (kriteria tinggi) pada siklus 2. Interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain dapat membangun keaktifan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat HO Lingren dalam Moh. Uzer Usman (2002: 24) yang menyatakan interaksi yang optimal yaitu interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, dapat membangun siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Aspek kerjasama dengan teman sekelompok juga mengalami peningkatan dalam tiap siklusnya, yaitu dari 64,73% (kriteria tinggi) menjadi 68,75% (kriteria tinggi). Peningkatan juga terjadi pada aspek mengerjakan soal dan tugas. Pada siklus 1, data menunjukkan sebesar 63,33% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 72,81%. Aspek mengerjakan soal dan tugas diamati dari respon siswa mengerjakan LKS, mengikuti turnamen dan game. Dari hasil data tersebut didapatkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran matematika meningkat. Rata-rata

keseluruhan yang diperoleh dari lembar angket pada siklus I adalah sebesar 63% dan 70,11% pada siklus II.

Berdasarkan data hasil observasi keaktifan belajar siswa dan angket keaktifan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sepatan Kabupaten Tangerang pada pokok bahasan Statistika dan Peluang melalui penerapan metode pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sepatan pada pokok bahasan Peluang dan Statistika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) mengalami peningkatan.

Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa pada pokok bahasan Peluang dan Statistika di kelas VIII SMP Negeri 3 Sepatan, terdapat beberapa aspek keaktifan belajar siswa yang menonjol peningkatannya yaitu aspek merespon pertanyaan/instruksi guru, mengerjakan LKS, dan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Sedangkan aspek mengerjakan soal turnamen mengalami penurunan keaktifan. Hal ini dikarenakan pada siklus I, siswa yang mengikuti turnamen sebanyak 39 siswa dan pada siklus II hanya diikuti 37 siswa. Rata-rata yang diperoleh dari 9 aspek keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 61,17% dan meningkat menjadi 77,11% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (n.d.). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Model Pembelajaran Konvensional pada Pokok Bahasan Statistik*. Retrieved from <http://digilib.umg.ac.id/go>
- Anwar, D. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Abditama.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Carolyn, R. W. (n.d.). *Continuous Evaluation Using Cooperative Learning*. Retrieved from <http://www.maa.org/saum/maanotes49/140.html>
- Cholik, & Sugiyono. (2002). *Buku Matematika SMP Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamid, R. A. (n.d.). *Pembelajaran Kooperatif*. Retrieved from <http://www.geocities.com/ishakothman/ppbk4.html>
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Purwanti, H. (2005). *Upaya Meningkatkan Peran Aktif Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berpasangan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta*. Skripsi: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.

- Raka, T., Kardiawan, & Hadisubroto, T. (1998). *Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sardiman, A. M. (2000). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Silberman, M. (2019). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Suherman, E., Turmudi, Suryadi, D., Herman, T., Suhendra, Prabawanto, S., Nurjanah, & Rohayati, A. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujono. (1998). *Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Suwarsono, S. (2002). *Teori-teori Pengembangan Kognitif dan Proses Pembelajaran yang Relevan untuk Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Usman, M. U. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wagiyo, & Wiyono. (2004). *Buku Matematika SMP Kelas VIII Jilid 3*. Jakarta: Galaxy Puspa Mega.
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wlodkowski, J. R., & Jaynes, J. (2004). *Motivasi Belajar*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Yusuf, S., Ams, M. S., & Syahrial, W. (2008). *Belajar Bahasa Inggris dengan Kartu*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2004). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.