

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN LKS PADA MATERI POKOK SEGI EMPAT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII-C DI SMP NEGERI 20 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2014/2015

DIDIK KURNIAWAN

Guru Matematika SMP Negeri 20 Mataram

Email:-

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas VII-C SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2014/2015 pada pembelajaran matematika materi segi empat. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana pada tiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Data aktivitas belajar siswa diambil menggunakan lembar observasi sedangkan data prestasi belajar siswa diambil menggunakan tes evaluasi yang diberikan pada akhir tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I tergolong kurang aktif sedangkan pada pertemuan kedua siklus I aktivitas siswa berkategori cukup aktif. Pada siklus II pertemuan pertama aktivitas siswa berkategori sangat aktif sedangkan pada pertemuan kedua siklus II berkategori sangat aktif dengan skor aktivitas siswa berturut-turut adalah 7,33; 8,67; 14,00; 14,33. Dengan demikian, terdapat peningkatan aktivitas siswa. Dari analisis hasil evaluasi belajar siswa rata-rata hasil evaluasi pada siklus I dan siklus II berturut-turut adalah 78,26 dan 83,54 dengan ketuntasan klasikal masing-masing siklus 73,91% dan 83,33%. Dengan melihat hasil yang diperoleh dari siklus I ke siklus II, baik dari segi aktivitas belajar siswa maupun dari hasil belajar siswa bahwa terjadi peningkatan. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi segi empat dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas VII-C SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci: *Aktivitas belajar siswa, prestasi belajar siswa, model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempunyai peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk membekali siswa dengan pengetahuan matematika. Tentunya dalam hal ini sangat dibutuhkan suatu

pembelajaran matematika yang bermutu agar siswa dapat aktif belajar matematika dan prestasi belajarnya tidak tergolong rendah atau minimal mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Tetapi pada kenyataannya, di lapangan tidaklah seperti apa yang diharapkan. Seperti yang terjadi di SMP Negeri 20 Mataram. Hasil observasi peneliti

selama mengajar di SMP Negeri 20 Mataram ditemukan bahwa selama pembelajaran sangat sedikit bahkan hampir tidak ada siswa bertanya kepada guru, siswa kurang responsif terhadap pertanyaan yang dilontarkan guru, serta siswa terlihat kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Rendahnya aktifitas belajar siswa SMP Negeri 20 Mataram terlihat dari hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rata-rata aktivitas belajar siswa hasil observasi awal

No	Indikator	Rata-rata skor
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	1
2.	Interaksi siswa dengan guru	1,5
3.	Interaksi siswa dengan siswa	0
4.	Partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran.	0
Jumlah skor rata-rata aktivitas siswa		2,5
Kategori		Sangat kurang aktif

(Sumber: Data Hasil Observasi Awal)

Selain itu, prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 20 Mataram juga tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan semester ganjil kelas VII mata pelajaran matematika tahun pelajaran 2014/2015 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2. Rata-rata nilai ulangan semester ganjil kelas VII tahun ajaran 2014/2015

Kelas	Rata-Rata Nilai kelas
VII – A	51,35
VII – B	52,70
VII – C	51,32
VII – D	52,12

(Sumber: Daftar Nilai Matematika Semester Ganjil Kelas VII)

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai untuk keseluruhan kelas masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 73. Terlebih untuk kelas VII-C dengan rata-rata terendah.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di atas disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang belum tepat. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal yang telah dilakukan. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Siswa tidak menemukan konsep sendiri, tetapi konsep dijelaskan dengan metode ceramah. Kondisi inilah yang menimbulkan kesan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menarik untuk dipelajari. Padahal, dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, matematika bisa menjadi salah satu mata pelajaran yang cukup menarik.

Pokok bahasan segi empat merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Terlihat dari nilai rata-rata siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2013/2014. Materi pokok segi empat merupakan nilai dengan rata-rata terendah dibandingkan dengan materi pokok yang lain. Seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.3. Hasil ulangan harian matematika kelas VII semester genap SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2013/2014

No	Materi	Rata-rata nilai
1	Himpunan	50, 25
2	Garis dan sudut	52, 02
3	Segitiga	49, 07
4	Segi empat	48, 91

Materi segi empat merupakan materi yang mempunyai cakupan materi yang cukup banyak. Segi empat yang terdiri dari enam macam mempunyai sifat-sifat yang berbeda satu sama lain, selain itu mempunyai rumus keliling dan luas yang berbeda-beda. Siswa membutuhkan pemahaman, penalaran, dan latihan, serta ingatan yang kuat dalam mempelajari materi segi empat ini. Siswa memerlukan kerjasama kelompok untuk menerapkan materi yang sudah diajarkan dalam pemecahan masalah yang ada. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan lebih bisa membantu teman-temannya yang masih memiliki pemahaman yang kurang.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan suatu metode

pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif serta membuat siswa bekerja mandiri untuk menyelesaikan suatu persoalan, tetapi tidak terlepas dari bimbingan guru. Selain itu, perlu adanya sesuatu yang dapat memotivasi siswa agar semangat dalam belajar. Seperti adanya tindak lanjut dari LKS yang telah diberikan. Tindak lanjut ini perlu dikolaborasi dengan sesuatu yang menarik, dapat mengaktifkan siswa, dan tidak membosankan, contohnya permainan.

Kebiasaan siswa SMPN 20 Mataram bermain pada saat jam pelajaran berlangsung akan sangat baik jika diarahkan ke dalam hal yang positif. Kebiasaan bermainnya tidak akan dihilangkan, melainkan isi dari permainan mereka adalah materi pelajaran yang sedang dipelajari. Mengingat materi segi empat yang cukup banyak mengandung rumus di dalamnya akan lebih menyenangkan dipelajari dengan cara bermain. Sehingga ditawarkan suatu pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan di dalamnya. TGT menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Slavin (Lita 2009: 170) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yaitu tahap pengajaran, tahap belajar kelompok, tahap pertandingan, dan tahap penghargaan kelompok. Jadi, dalam TGT siswa tidak hanya belajar, melainkan ada tahap dimana mereka bermain dan bertanding yang kemudian mendapatkan hadiah.

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Trianto (2011: 111), lembar kerja siswa adalah panduan siswa yang digunakan

untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Dalam model pembelajaran tipe TGT ada tahap dimana siswa bekerja dalam tim. Dalam tahap ini akan digunakan LKS, karena dengan menggunakan LKS siswa dapat memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya sebagai penguat dari konsep yang telah diajarkan. Hasil diskusi siswa kemudian akan semakin diperkuat dengan adanya tahap *games tournament*. Sehingga siswa lebih lama mengingat konsep-konsep yang telah dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk. 2011: 3). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian di bidang pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian disini adalah kerjasama antara peneliti dengan guru. Peneliti terlibat langsung dalam perencanaan dan berkolaborasi dengan guru dalam pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Adapun rincian perencanaan pelaksanaan pembelajaran dari masing-masing siklus dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1.4. Distribusi waktu dan materi dalam pelaksanaan penelitian

No	Siklus	Pertemuan	Materi	Waktu (menit)
1	I	I	Definisi dan sifat – sifat persegi panjang, persegi, dan jajargenjang	2 x 40
		II	Definisi dan sifat – sifat belah ketupat, layang-layang, dan trapesium	2 x 40
		III	Evaluasi	1 x 40
2	II	I	Keliling dan luas persegi panjang, persegi, dan jajargenjang	2 x 40

	II	Keliling dan luas belah ketupat, layang-layang, dan trapesium	2 x 40
	III	Evaluasi	1 x 40

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Rencana kegiatan yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan LKS sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok yang memiliki kemampuan akademik bersifat heterogen dengan anggota 4-5 orang.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berorientasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- c. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- d. Menyiapkan soal-soal turnamen beserta kunci jawaban.
- e. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa.
- f. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru.
- g. Menyiapkan kisi-kisi soal evaluasi.
- h. Menyiapkan soal evaluasi.
- i. Menyiapkan pedoman penskoran evaluasi.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, kegiatan kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan RPP yang sudah dirancang. Secara umum langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- a. Pendahuluan
 - 1) Mengecek kehadiran siswa.
 - 2) Mengkondisikan siswa untuk siap belajar
 - 3) Menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi untuk menggali kemampuan awal siswa.
 - 4) Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran yang akan digunakan

b. Kegiatan inti

(fase pengajaran)

1) Menyampaikan materi pelajaran

(fase belajar kelompok)

- 2) Menempatkan siswa dengan kemampuan heterogen dalam beberapa kelompok dan siswa pindah duduk sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Membagikan LKS kepada masing-masing kelompok.
- 4) Mendampingi siswa dalam diskusi kelompok
- 5) Membimbing kelompok yang kesulitan mengerjakan LKS
- 6) Mengklarifikasi hasil kerja kelompok siswa untuk menyatukan pemahaman.

(Fase Team Games Tournament)

- 7) Menempatkan siswa yang berkemampuan homogen pada 4 meja turnamen, yang masing-masing meja terdiri dari 6 siswa dari kelompok yang berbeda.
- 8) Menjelaskan aturan permainan.
- 9) Mengatur waktu permainan.

(Fase rekognisi tim)

- 10) Menghitung skor kelompok berdasarkan hasil turnamen
- 11) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil meraih skor terbanyak.
- 12) Meyakinkan siswa agar siswa yang belum mendapatkan hadiah belajar lebih giat lagi

➤ Penutup (10 menit)

- 1) Melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari melalui tanya jawab.
- 2) Membimbing siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- 3) Menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk mempelajarinya.

2. Observasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan dan penilaian terhadap guru dan siswa. Pengamatan dan penilaian terhadap guru dilakukan oleh observer dengan mengisi lembar observasi pengelolaan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari hasil pengamatan diperoleh data bagaimana proses belajar mengajar berlangsung sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

3. Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan pada akhir tiap siklusnya. Evaluasi ini dilakukan dengan cara memberikan soal-soal tes dalam bentuk essay.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dan diperbaiki untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya. Hasil observasi yang diperoleh dan hasil belajar siswa dikumpulkan serta dianalisis. Hasil analisis data yang dilakukan dalam tahap ini termasuk kekurangan-kekurangan yang ada akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Sumber data pada penelitian ini adalah guru yang bertindak sebagai peneliti dan seluruh siswa kelas VII-C SMPN 20 Mataram

1. Jenis-Jenis Data

- a. Data prestasi belajar siswa.
- b. Data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru.

2. Cara Pengambilan Data

- a. Data prestasi belajar diperoleh dengan memberikan tes kepada siswa pada setiap berakhirnya siklus.
- b. Data aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, diperoleh dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada tiap pertemuan.

Data-data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan dua instrumen penelitian yaitu :

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam lembar observasi terdiri dari beberapa indikator. Adapun indikator-indikator untuk mengetahui kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar antara lain:

a. Aktivitas Guru

Menentukan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan LKS. Adapun aspek yang diamati yaitu aktivitas guru dalam tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan proses pembelajaran.
- 2) Tahap pengajaran.
- 3) Tahap belajar tim.
- 4) Tahap turnamen.
- 5) Tahap rekognisi tim.
- 6) Kegiatan menutup pelajaran.

b. Aktivitas siswa

Menentukan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan LKS. Adapun aspek yang diamati dalam aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Aktivitas siswa pada saat guru menyampaikan materi.
- 3) Interaksi siswa dalam belajar tim.
- 4) Aktivitas siswa dalam mengikuti turnamen.
- 5) Aktivitas siswa pada tahap rekognisi tim.
- 6) Partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran.

2. Soal Evaluasi Prestasi Belajar

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa digunakan instrumen berupa tes. Jenis

soal tes yang digunakan adalah dalam bentuk uraian. Setiap soal memiliki bobot skor yang berbeda. Tes ini dibuat untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan.

Adapun indikator tes evaluasi prestasi belajar siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan panjang diagonal yang lain dari sebuah persegi panjang yang salah satu panjang diagonalnya diketahui.
- b. Menentukan ruas garis yang sama panjang dengan ruas garis yang diketahui pada bangun persegi.
- c. Menggambar bangun jajargenjang dengan ukuran dua buah ruas garis dan satu sudutnya diketahui, serta menentukan panjang sisi yang lain.
- d. Menentukan panjang diagonal yang lain dari sebuah belah ketupat yang salah satu panjang diagonalnya diketahui.
- e. Menentukan ruas garis yang ukurannya sama dengan ruas garis yang diketahui pada bangun layang-layang.
- f. Menyebutkan 3 jenis trapesium.

Sedangkan indikator evaluasi siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan panjang salah satu sisi pada bangun segi empat jika diketahui ukuran luas dan tingginya.
- b. Menentukan ukuran luas sebuah bangun segi empat jika diketahui panjang diagonal-diagonalnya.
- c. Menentukan ukuran luas dan keliling sebuah bangun segi empat jika diketahui panjang semua sisi dan tingginya.

Analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Data Aktivitas Siswa

- a. Menentukan skor aktivitas belajar siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator aktivitas belajar siswa yang diamati sebanyak enam indikator, setiap

indikator terdiri dari tiga deskriptor. Pemberian skornya mengikuti aturan sebagai berikut :

- ✓ Skor 0 diberikan jika $x \leq 25\%$
- ✓ Skor 1 diberikan jika $25\% < x \leq 50\%$
- ✓ Skor 2 diberikan jika $50\% < x \leq 75\%$
- ✓ Skor 3 diberikan jika $x > 75\%$

Keterangan : x = banyaknya siswa yang aktif melakukan kegiatan menurut deskriptor

- b. Menentukan rata-rata skor aktivitas belajar siswa dengan menggunakan

$$A = \frac{Z}{n}$$

Dimana :

A = rata-rata skor aktivitas belajar siswa

Z = total skor aktivitas siswa tiap indikator

n = banyaknya deskriptor pada tiap indikator Menentukan skor maksimum ideal

- ✓ Banyak indikator = 6
- ✓ Banyak deskriptor masing-masing indikator = 3
- ✓ Skor maksimum setiap deskriptor = 3
- ✓ Skor setiap indikator = rata-rata setiap deskriptornya
- ✓ Jadi, skor maksimal ideal (SMI) = $6 \times 3 = 18$
- ✓ Skor minimal seluruh indikator = $6 \times 0 = 0$

- c. Analisis data aktivitas belajar siswa menggunakan Mi (Mean ideal) dan SDi (Standar Deviasi ideal)

$$Mi = \frac{\text{skor maks} + \text{skor min}}{2} = \frac{18 + 0}{2} = \frac{18}{2} = 9$$

$$SDi = \frac{1}{3} Mi = \frac{1}{3} (9) = 3$$

Berdasarkan skor standar maka kriteria untuk menentukan aktivitas belajar siswa dijabarkan pada tabel berikut ini

(Nurkencana dan Sunartana, 1990: 103-104).

Tabel 3.2 Kriteria Untuk Menentukan Aktivitas Siswa Berdasarkan Skor yang Diperoleh

Interval	Nilai	Kriteria
$A \geq Mi + 1,5 Sdi$	$A \geq 13,5$	Sangat aktif
$Mi + 0,5 Sdi \leq A < Mi + 1,5 Sdi$	$10,5 \leq A < 13,5$	Aktif
$Mi - 0,5 Sdi \leq A < Mi + 0,5 Sdi$	$7,5 \leq A < 10,5$	Cukup aktif
$Mi - 1,5 Sdi \leq A < Mi - 0,5 Sdi$	$4,5 \leq A < 7,5$	Kurang aktif
$A < Mi - 1,5 Sdi$	$A < 4,5$	Sangat kurang aktif

2. Data Aktivitas Guru

Setiap indikator perilaku guru pada penelitian yang akan dilakukan, penilaiannya mengikuti aturan berikut:

- Skor 3 diberikan jika semua (3) deskriptor tampak
- Skor 2 diberikan jika 2 deskriptor tampak
- Skor 1 diberikan jika 1 deskriptor tampak
- Skor 0 diberikan jika tidak ada deskriptor tampak

Menentukan persentase keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan rumus:

$$G = \frac{\sum y_g}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

G = persentase aktivitas guru

$\sum y_g$ = jumlah skor yang diperoleh guru

n = skor maksimal

Tabel 3.3 Kriteria Untuk Menentukan Aktivitas Guru Berdasarkan Skor yang Diperoleh

Interval	Kriteria
$G > 80\%$	Sangat baik
$60\% < G \leq 80\%$	Baik
$30\% < G \leq 60\%$	Cukup Baik
$0 < G \leq 30\%$	Kurang baik

3. Data Prestasi Belajar Siswa

Data prestasi belajar siswa dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata nilai siswa

x_i = nilai yang diperoleh siswa ke-i ;
i = 1, 2, 3, ... , n

n = banyaknya siswa yang mengikuti tes

Prestasi belajar siswa meningkat apabila terjadi peningkatan rata-rata dari skor sebelumnya. Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal, dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$KB = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = ketuntasan belajar

n = banyak siswa yang memperoleh nilai ≥ 73

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

Ketuntasan belajar tercapai jika $KB \geq 80\%$

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa dengan ketentuan sebagai berikut:

3. Aktivitas belajar siswa dikatakan meningkat apabila terjadi peningkatan rata-rata skor minimal berkategori aktif.
4. Prestasi belajar siswa dikatakan meningkat apabila minimal 80% siswa mencapai minimal 73,00 berdasarkan KKM.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas VII-C SMP Negeri 20 Mataram dalam pembelajaran matematika pada materi segi empat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan pelaksanaannya dari tanggal 21 Mei

sampai dengan 30 Mei 2015 yang dibagi dalam 4 kali pertemuan. Secara garis besar, hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Penelitian

Si kl us	Pe rt.	Aktivitas Belajar		Rata- Rata Hasil Belajar	Ketunt asan Klasik al
		Skor Aktivit as	Kategori		
I	1	7,33	Kurang Aktif	78,26	73,91 %
	2	8,67	Cukup Aktif		
II	1	14,00	Sangat Aktif	83,54	83,33 %
	2	14,33	Sangat Aktif		

Berdasarkan tabel 4.7, terlihat bahwa pada siklus I pertemuan 1 skor aktivitas siswa adalah 7,33 dengan kategori kurang aktif. Sedangkan pada pertemuan 2 skor aktivitas siswa adalah 8,67 dengan kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2. Hal tersebut juga terjadi pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan 1 skor aktivitas siswa adalah 14,00 dengan kategori sangat aktif dan pada pertemuan 2 skor aktifitas siswa adalah 14,33 dengan kategori sangat aktif. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak serta merta dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aktifitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 yang masih berkategori kurang aktif. Kurang aktifnya siswa pada pertemuan 1 siklus I disebabkan karena siswa belum terbiasa belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS. Misalnya saja siswa belum bisa melakukan pembagian tugas yang baik saat diskusi kelompok. Siswa mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri karena pembelajaran yang diterapkan berbeda dengan yang biasa siswa gunakan sebelumnya. Banyak tahapan

Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)

pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa, terutama pada saat *games*. Siswa masih kebingungan dengan aturan-aturan yang ada, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan tahapan-tahapan pada saat *games*. Selain faktor siswa, guru juga belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS. Ada beberapa kegiatan pembelajaran yang tidak dilaksanakan oleh guru. Ini dikarenakan guru kurang mampu mengatur waktu sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Hal inilah yang kemudian menyebabkan pembelajaran pada pertemuan 1 siklus I menjadi kurang optimal. Kekurangan-kekurangan yang dialami pada siklus I tersebut kemudian diperbaiki pada siklus selanjutnya, sehingga terjadi peningkatan pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS memperlihatkan bahwa siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru masih mendominasi proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu model pembelajaran yang diterapkan juga kurang memanfaatkan diskusi kelompok, sehingga interaksi antar siswa dalam hal materi pelajaran menjadi berkurang. Model pembelajaran seperti ini tentu akan mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa untuk menyerap dan memahami materi yang diajarkan yang akan berdampak pada rendahnya aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS dapat memberikan kesempatan siswa untuk ikut aktif langsung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *games* dalam pembelajaran

tersebut dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Selain itu, *games* tersebut juga dapat menjadi penguat ingatan siswa dengan *mereview* materi-materi yang sudah diajarkan. Kenyataan ini sesuai dengan pernyataan Rusman (2012:224) bahwa permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran. Oleh karena itu, meningkatkan aktivitas belajar siswa merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2012: 97) bahwa dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Terkait dengan hasil belajar siswa, berdasarkan tabel 4.7 di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 78,26. Meskipun nilai rata-rata ini sudah melebihi KKM (73), namun ketuntasan secara klasikal pada siklus I masih belum mencapai indikator yang ditetapkan, dimana ketuntasan klasikal siklus I baru mencapai 73,91 %. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS pada pembelajaran siklus I masih terdapat kekurangan. Kekurangan-kekurangan pada siklus I ini kemudian diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasilnya adalah terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari siklus sebelumnya yaitu 78,26 menjadi 83,54 dan ketuntasan klasikal dari siklus sebelumnya yaitu 73,91 % meningkat menjadi 83,33 %. Data ini menunjukkan

bahwa indikator kerja yang ditetapkan telah tercapai sehingga penelitian dihentikan.

Sejauh pelaksanaan penelitian ini, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS telah mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS, membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang terutama dalam mengalokasikan waktu belajar agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Hal ini penting dilakukan karena pada dasarnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS membutuhkan waktu yang lama. Selain itu, hal penting yang harus dilakukan oleh guru adalah memilih jenis permainan yang tepat yang disesuaikan dengan karakter siswa serta sarana dan prasarana yang ada. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah selalu memberikan bimbingan dan motivasi selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS pada materi segi empat dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa di kelas VII-C SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2014/2015.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS secara optimal dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi segi empat kelas VII-C SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini terlihat dari peningkatan skor aktivitas

belajar siswa pada siklus I untuk tiap pertemuan adalah 7,33 dan 8,67 dengan masing-masing berkategori kurang aktif dan cukup aktif. Sedangkan skor aktivitas belajar siswa pada siklus II untuk tiap pertemuan adalah 14,00 dan 14,33 dengan masing-masing berkategori sangat aktif.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan LKS secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi empat kelas VII-C SMP Negeri 20 Mataram tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I dan II masing-masing adalah 78,70 dan 83,54 dengan ketuntasan klasikal pada siklus I dan II masing-masing adalah 73,91 % dan 83,33 %

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2008. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S. B. 2005. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kosasih, N dan Sumarna. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Lita. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Putakaraya.
- Nuharini, D dan Tri Nuharini. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya Untuk SMP dan MTS Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurkencana dan Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jokjakarta: DIVA Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belaja dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Syahrir, S. (2010). *Metodologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Naufan Pustaka.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.