PENERAPAN METODE KOOPERATIF MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS XI MIA 2 MAN 1 KOTA MADIUN TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018

Putri Andhanasari, S.Pd
Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Madiun
email: princessaandh@gmail.com

ABSTRAK

Materi matematika yang mempunyai banyak objek abstrak seringkali dianggap sulit oeh Peserta Didik kita. Oleh karena itu, peran seorang guru sangatlah penting untuk memilihkan metode pembelajaran yang akan digunakan untuk membelajarkan materi tertentu. Selain diharapkan metode tersebut efektif dalam menuntaskan hasil belajar peserta didik juga mendorong keaktifan mereka di kelas. Salah satu metode yang dianggap mampu memenuhi kriteria tersebut adalah Team Games Tournament (TGT). Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah peningkatan keaktifan belajar matematika peserta didik Kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif model TGT? dan (2) bagaimana peningkatan prestasi belajar matematika peserta didik Kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun setelah diterapkan model pembelajaran TGT?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: (1) ingin mengetahui peningkatan keaktifan belajar matematika peserta didik Kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif model TGT dan (2) ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika peserta didik Kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Jenis dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Class Action Research) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, catatan lapangan dan lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik naik dari skor 64,8% pada observasi 1, 68,25% pada observasi 2, 82,74 pada observasi 4 dan di observasi ke-5 yaitu 83,93%. Prestasi belajar meningkat dari rata-rata 60 menjadi 68,13 pada siklus 1 dan 73,75 pada siklus 2.

Kata kunci : Model Team Games Tournament, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan selalu menarik untuk diikuti dan diperbincangkan. Sistem kurikulum yang hingga pelaksanaan pembelajaran selalu mengalami perubahan baik pada tataran teori maupun pelaksana-annya. Termasuk pada mata pelajaran matematika yang seringkali mengalami perubahan persebaran materi, kedalaman maupun keluasan materi yang disajikan.

Berbagai kebijakan untuk mengatasi kesulitan belajar dan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik telah diupayakan. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam upaya mengatasi kesulitan dan meningkatkan hasil belajar mengajar matematika peserta didik adalah proses belajar mengajar.

Herman Hudoyo (1990:4) menyebutkan tentang belajar matematika "sesuatu yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbul-simbul tersusun secara hierarkis dan penalaran deduktif, sehingga belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi.". Karena itulah dibutuhkan proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik secara optimal sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar matematikanya.

Kenyataan di kelas menunjukkan bahwa banyak guru matematika tingkat SMA/MA atau yang sederajat yang masih menggunakan pembelajaran secara tradisional (*teacher centered*), guru enggan mengemas pembelajarannya secara kreatif dan inovatif dengan berbagai macam alasan antara lain waktu kurang, materi terlalu padat, guru disibukkan oleh tugas tambahan lain selain mengajar dan sebagainya. Hal tersebut berujung pada pembelajaran matematika yang lebih berpusat pada guru dan bukan pada peserta didik. Sedangkan penulis sebagai guru di MAN 1 Kota Madiun sudah berusaha untuk mengurangi dominasi tersebut dengan cara menggunakan metode diskusi kelompok dan presentasi materi yang menggunakan powerpoint maupun macromedia flash. Namun penggunaan metode yang sama beberapa kali juga berpotensi menimbulkan masalah baru yaitu kejenuhan dalam pembelajaran. Tetapi kedua cara itu memang diakui sebagai cara termudah untuk meningkatkan ketertarikan dan keaktifan peserta didik karena tidak membutuhkan waktu persiapan yang lama dan cocok hampir di semua materi matematika.

Dari hasil observasi di kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun terlihat beberapa kondisi sebagai berikut: (1) rata-rata nilai belajar matematika peserta didik kelas XI MIA 2 pada materi sebelumnya adalah 60 dan hanya 38 % peserta didik yang tuntas. Sedangkan tingkat keaktifan dalam proses belajar mengajar hanya terpusat pada beberapa peserta didik saja.

Keadaan tersebut harus diatasi. Materi matriks pada kelas XI yang dipilih untuk penelitian ini mengharapkan peserta didik mampu menjelaskan matriks dan kesamaan matriks dengan menggunakan masalah kontekstual dan melakukan operasi pada matriks yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian skalar, dan perkalian, serta transpose. Selain itu siswa juga harus mampu menganalisis sifat-sifat determinan dan invers matriks berordo 2×2 dan 3×3 serta mampu menganalisis dan membandingkan transformasi dan komposisi transformasi dengan menggunakan matriks. Kemampuan menganalisa,membandingkan dan kemudian menyelesaikan masalah harus dimiliki peserta didik tetapi dengan proses yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dipikirkan cara penyajian dan suasana pembelajaran matematika yang dapat membuat peserta didik memahami konsep sekaligus merasa senang belajar matematika. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan menerapkan situasi menarik dalam pembelajaran, misalnya dengan bermain atau games. Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas matematika dengan bekerja dalam kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain.

Langkah-langkah tersebut memerlukan partisipasi aktif dari peserta didik. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaan kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. (Felder, 1994: 2).

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar peserta didik. Dari sini peserta didik akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan peserta didik dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena "peserta didik lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan". (Sulaiman dalam Wahyuni 2001: 2).

Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang amat positif terhadap peserta didik yang rendah hasil belajarnya. (Nur, 1996: 2).

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak ragam model, diantaranya adalah pembelajaran kooperatif model team games tournament (TGT). Model ini yang dipilih karena memadukan antara pembelajaran kooperatif dengan games. Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja bersama-sama dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Kelompok

tersebut harus mempertimbangkan kriteria heterogenitas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin dan latar belakang sosial. Sehingga diharapkan peserta didik memahami konsep sekaligus belajar dengan menyenangkan.

Kelas XI Matematika dan Ilmu Alam (MIA) MAN 1 Kota Madiun terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI MIA 1 dan kelas XI MIA 2. Berdasarkan obeservasi keaktifan dan nilai rata-rata bab sebelumnya yaitu barisan dan deret ada kesenjangan diantara dua kelas MIA tersebut. Dari hasil observasi, kelas XI MIA 2 memiliki nilai rata-rata dan tingkat keaktifan peserta didik yang lebih rendah dibandingkan kelas XI MIA 1. Berdasarkan paparan tersebut diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti dan guru lain sebagai pengamat. Penggunaan pengamat lain untuk membuat hasil penelitian ini lebih valid.

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 2 MAN 1 Kota Madiun semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 24 orang yang terdiri dari 9 orang dan 15 orang

Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam bentuk siklus-siklus dengan model PTK dari Kemmis dan McTaggart. Jumlah siklus tergantung dari ketercapaian dari target yang diinginkan. Menurut Kemmis dan McTaggart dalam Ridwan A.Sani & Sudiran (2016:23) masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) *Planning* (Perencanaan/ persiapan), (2) *Acting* (Tindakan/ pelaksanaan), (3) Observing (Observasi), (4) Reflecting (Refleksi)

Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Tes berbentuk soal pilihan ganda dan soal uraian untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah dilaksanakannya pembelajaran kooperatif model TGT. Sedangkan teknik non tes melalui observasi aktivitas peserta didik dan catatan lapangan.

Teknik Analisis Data yang digunakan disesuaikan dengan jenis daya yang akan dianalisa yaitu data keaktifan belajar dan data hasil belajar peserta didik. Untuk Keaktifan Belajar Peserta didik diobservasi dengan lembar observasi yang berisi indikator keaktifan.peserta didik. penilaian pada lembar observasi ini adalah dengan menentukan presentase keaktifan peserta didik (PKS) dengan menggunakan rumus:

$$PKS = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} x100\%$$

ria tingkat keaktifan peserta didik disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Aktivitas Peserta didik

Aktivitas	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup Baik
≤ 25%	Kurang Baik

Trianto (2011:243)

Sedangkan Hasil Belajar Peserta didik setiap akhir siklus diadakan tes untuk mengukur prestasi belajar peserta didik. Nilai peserta didik diukur menggunakan rumus:

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} x100\%$$

yaitu membandingkan presentase keaktifan peserta didik dan nilai tes sebelum penerapan TGT dengan sesudah penerapan TGT.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

Observasi Ke-1

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kesiapan peserta didik dalam hal persiapan alat tulis dan buku pelajaran sudah sangat tinggi, hanya saja 30% peserta didik datang terlambat masuk kelas dengan berbagai alasan. Sedangkan dalam proses pembelajaran, aktivitas peserta didik masih perlu ditingkatkan, hal ini dapat dilihat pada tabel hasil pengamatan berikut:

Tabel 2 Ringkasan Hasil Observasi Peserta didik yang ke-1 (Siklus 1)

Jumlah peserta didik : 24
Peserta didikYang hadir : 23
Peserta didik Yang tidak hadir :1

ASPEK	% KEAKTIFAN
Memperhatikan penjelasan guru	94,20
Menyelesaikan tugas mandiri	65,22
Bekerja sama dalam kelompok	42,03
Mengemukakan pendapat	57,97
Bertanya pada guru	43,48
Menjawab pertanyaan guru	50,72
Mencatat materi pelajaran	100,00
RATA-RATA	64,80
KRITERIA	BAIK

Observasi Ke-2

Hasil observasi sebelumnya 30% peserta didik datang terlambat dengan berbagai alasan, pada observasi ke-2 tinggal 8% peserta didik yang terlambat dikarenakn panggilan OSIS. Sedangkan dalam proses pembelajaran, meskipun terlihat peningkatan aktifitas peserta didik tetapi masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan, hal ini dapat dilihat pada tabel hasil pengamatan berikut:

Tabel 3 Ringkasan Hasil Observasi Peserta didik yang ke-2 (Siklus 1)

Jumlah peserta didik : 24
Peserta didikYang hadir : 24
Peserta didik Yang tidak hadir :-

ASPEK	% KEAKTIFAN
Memperhatikan penjelasan guru	91,67
Menyelesaikan tugas mandiri	68,06
Bekerja sama dalam kelompok	51,39
Mengemukakan pendapat	56,94
Bertanya pada guru	48,61
Menjawab pertanyaan guru	61,11
Mencatat materi pelajaran	100,00
RATA-RATA	68,25
KRITERIA	BAIK

Observasi Ke-3

Pada pertemuan ini dilaksanakan games selama 50 menit, dilanjutkan 10 menit rekapitulasi hasil games. Setelah selesai siswa melaksanakan kuis matematika selama 30 menit dengan mengerjakan 4 soal. Diakhir pertemuan guru memberikan kuesioner yang diisi siswa di rumah dan diserahkan pada pertemuan berikutnya.

Hasil Tes bisa dilihat pada tabel 4

Tabel 4 Hasil Belajar Siklus I

NO	INDIKATOR	KETERANGAN SIKLUS I
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Rata-rata	68,13
4	% Ketuntasan	70,83

SIKLUS II

Observasi Ke-4

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran sudah sangat tinggi. Sedangkan dalam proses pembelajaran, aktivitas peserta didik sudah banyak mengalami peningkatan bila dibandingkan siklus 1, hal ini dapat dilihat pada tabel hasil pengamatan berikut:

Tabel 5 Ringkasan Hasil Observasi Peserta didik yang ke-4 (Siklus II)

Jumlah peserta didik : 24
Peserta didikYang hadir : 24
Peserta didik Yang tidak hadir : -

ASPEK	% KEAKTIFAN
Memperhatikan penjelasan guru	94,44
Menyelesaikan tugas mandiri	91,67
Bekerja sama dalam kelompok	75,00
Mengemukakan pendapat	73,61
Bertanya pada guru	69,44
Menjawab pertanyaan guru	75,00
Mencatat materi pelajaran	100,00

RATA-RATA	82,74
KRITERIA	SANGAT BAIK

Observasi Ke-5

Berdasarkan hasil observasi diskusi kelompok TGT meskipun tingkat keaktifan masih dalam kriteria sangat baik tapi kelas mengalami stagnansi secara prosentase keaktifan. Hasil observasi terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Ringkasan Hasil Observasi Peserta didik yang ke-5 (Siklus II)

Jumlah peserta didik	: 24
Peserta didikYang hadir	: 24
Peserta didik Yang tidak hadir	: -

ASPEK	**% KEAKTIFAN**
Memperhatikan penjelasan guru	94,44
Menyelesaikan tugas mandiri	94,44
Bekerja sama dalam kelompok	80,56
Mengemukakan pendapat	73,61
Bertanya pada guru	69,44
Menjawab pertanyaan guru	75,00
Mencatat materi pelajaran	100,00
RATA-RATA	83,93
KRITERIA	SANGAT BAIK

Observasi Ke-6

Pada pertemuan ini dilaksanakan games selama 50 menit, dilanjutkan 5 menit rekapitulasi hasil games. Setelah selesai siswa melaksanakan kuis matematika selama 20 menit dengan mengerjakan 4 soal. Selama siswa mengerjakan kuis guru merekap hasil games dan mengumumkan reward kelompok kelompok TGT. Diakhir pertemuan guru memberikan kuesioner yang diisi siswa di rumah dan diserahkan pada pertemuan berikutnya.

Hasil Tes bisa dilihat pada tabel 7

Tabel 7 Hasil Belajar Siklus II

NO	**INDIKATOR**	**KETERANGAN SIKLUS I**
1	Nilai Terendah	60
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Rata-rata	**73,75**
4	% Ketuntasan	**83,33**

Analisis terhadap hasil observasi peserta didik, tes, dan catatan lapangan menunjukkan bahwa (1) hasil belajar peserta didik sudah meningkat. Semula, rata-rata skor awal peserta didik adalah 60, di akhir siklus kedua meningkat menjadi 73,75. Itu berarti sudah di atas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

(2) ketuntasan klasikal meningkat secara signifikan dari 38% menjadi 83,33%. Meski belum mencapai ketuntasan klasikal tetapi peningkatan sudah lebih dari dua kali lipat dari sebelumnya. (3) Secara klasikal, pada observasi pertama skor keaktifan peserta didik dalam PBM adalah 68,25% (kriteria baik) dan kemudian meningkat menjadi 83,93% (kriteria sangat baik) pada observasi kedua.

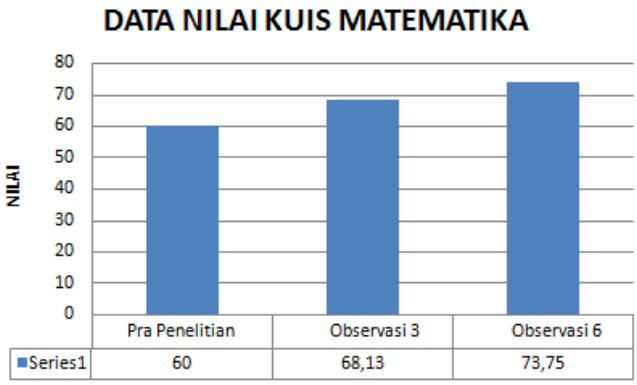
Baik guru maupun pengamat menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model TGT cukup dilaksanakan dalam dua siklus karena telah menujukkan hasil yang signifikan. Meskipun belum menuntaskan secara klasikal tetapi sudah memberi pengaruh yang sangat signifikan.

Untuk memudahkan pembandingan data dari pra siklus sampai dengan siklus terakhir maka data akan diperlihatkan dalam diagram-diagram berikut

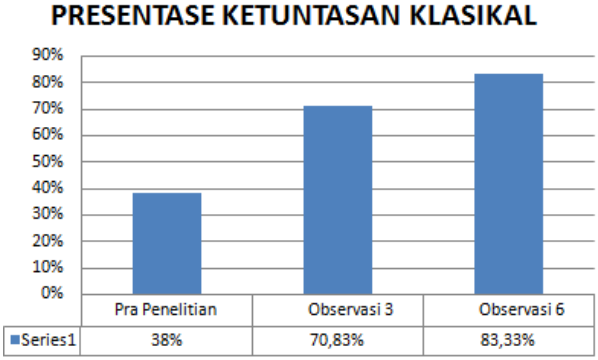
Gambar 1. Diagram Tingkat Keaktifan Peserta didik



Gambar 2. Diagram Data Nilai Kuis Matematika



Gambar 3. Diagram Presentase Ketuntasan Klasikal



SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Penerapan metode pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament (TGT) mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dari 64,8 % menjadi 83,93% pada siklus II

(2) Pembelajaran dengan kooperatif model Team Games Tournament (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan skor rata-rata peserta didik. Pada pra penelitian nilai rata-rata siswa adalah 60, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 73,75.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Sani,Ridwan & Sudiran. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: TSmart

Felder, Richard M. 1994. *Cooperative Learning in Technical Corse*, (online), (Pcll\d\My % Document\Coop % 20 Report)

Hudojo, Herman. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Malang: IKIP Malang

Nur, Muhammad. 1996. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Wahyuni, Dwi. 2000. *Studi Tentang Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika.* Malang: Program Sarjana Universitas Negeri Malang.