

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT

Budi Antoro

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dharmawangsa

budiantoro@dharmawangsa.ac.id

Ringkasan - Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 3 Sunggal. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode Team Game Tournament. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII-2 sebanyak 36 siswa. Berdasarkan hasil tes akhir diketahui bahwa dari 36 siswa, terdapat peningkatan hasil belajar, yaitu nilai < 75 sebanyak (22,23%) 8 siswa, sedangkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum, yaitu (77,77%) 28 siswa dengan nilai rata-rata 81,33. Ini berarti peningkatannya sebesar 52,77%. Hasil observasi tentang aktifitas siswa dengan penerapan metode TGT, 20 siswa (55,55%) aktifitasnya “sangat tinggi”, 15 siswa (41,66%) “tinggi”, dan seorang siswa (2,77%) “sedang”. Hasil pemberian angket, seorang siswa (2,77%) aktifitas belajarnya “tinggi”, 29 siswa (80,55%) “sedang”, 6 siswa (16,66%) “rendah”. Hal ini berarti bahwa indikator penelitian telah tercapai.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif, Metode Team Game Tournament

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang banyak mengandung ide-ide dan konsep-konsep abstrak dan mendasarkan diri pada kesepakatan-kesepakatan dan menggunakan pola pikir deduktif secara konsisten. Matematika adalah suatu ilmu yang memiliki objek dasar abstrak yang berupa fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Mempelajari matematika memerlukan kegiatan berfikir yang sangat tinggi sehingga banyak siswa yang menganggap matematika sulit, memusingkan dan membosankan untuk dipelajari.

Selain itu alasan siswa belajar matematika itu sulit adalah karena harus bergelut dengan perhitungan-perhitungan yang sulit dan rumus yang memerlukan daya ingat serta daya analisis dalam penggunaannya. Untuk itu guru perlu melakukan tindakan dalam mengelola siswa dengan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran.

Hendaknya matematika diajarkan dengan pembelajaran yang menantang sehingga motivasi siswa untuk belajar matematika dapat meningkat. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang merupakan tujuan dari suatu pembelajaran. Guru harus mengupayakan agar para siswanya tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar yang dimaksud adalah siswa dapat mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi yang disampaikan oleh guru pada setiap tatap muka atau setiap kegiatan pembelajaran. Siswa diupayakan telah benar-benar menguasai materi yang disampaikan sebelum mereka menerima materi selanjutnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah menentukan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan masyarakat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam perkembangan bangsa menuju masyarakat makmur dan sejahtera yang merata meliputi material dan spiritual.

Upaya penetapan mutu pendidikan terus dilakukan, tetapi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Hal inilah yang menjadi tugas guru khususnya guru mata pelajaran matematika untuk terus meningkatkan kreatifitas belajar siswa agar terpenuhi tujuan pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar yang maksimal. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika serta ketidaktepatan guru dalam memilih dan menerapkan model maupun metode pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Faktor ini dianggap bertanggung jawab pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran eksakta yang diantaranya mata pelajaran matematika.

Proses pembelajaran matematika cenderung bersifat konvensional dan satu arah (berpusat pada guru). Aktifitas siswa cenderung hanya diam (pasif) mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, mencatat dan mengerjakan tugas-tugas yang ada dibuku sesuai perintah dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, masih banyak ditemukan siswa yang kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, kurang berkonsentrasi dan minimnya minat siswa untuk bertanya.

Kondisi atau proses pembelajaran seperti dinyatakan diatas merupakan masalah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Pada dasarnya, banyak cara yang dapat digunakan guru untuk menjadikan proses belajar menjadi efektif dan efisien. Untuk mendorong hal tersebut, guru harus mampu menemukan dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Belajar

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata *belajar* mengandung pengertian “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Hal ini menunjukkan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan secara sadar oleh manusia sebagai usaha untuk mendapatkan pengetahuan terhadap suatu. Yang dimaksud kepandaian diatas dapat bermakna luas, baik pandai dalam hal memiliki pengetahuan yang banyak maupun pandai dalam tingkah laku atau berinteraksi dengan lingkungan.

Rusman (2011), menjelaskan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan”. Sementara menurut Slameto (2010) mengatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hal senada juga dikemukakan oleh Yamin (2010), bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh interaksi dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Trianto (2011), “Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”. Sementara Riyanto (2010), menjelaskan bahwa “Belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi seperti *skill*, persepsi, emosi, proses berpikir sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi”.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk memperoleh

perubahan perilaku yang baru sebagai hasil dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Belajar juga dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman belajar yang dirancang dan dipersiapkan.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman (dalam Jihad, 2012), “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Selain itu, menurut Hamalik (dalam Jihad, 2014), “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi-apersepsi dan abilitas”. Sedangkan menurut Jihad (2012), “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Pengertian Model *Team Game Tournament* (TGT)

Team Game Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2012). Menurut Slavin (2005), “Model TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yang merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins”. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk memperoleh skor tim mereka. Sejalan dengan itu, Saco (dalam Rusman, 2012) menyatakan bahwa “dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.

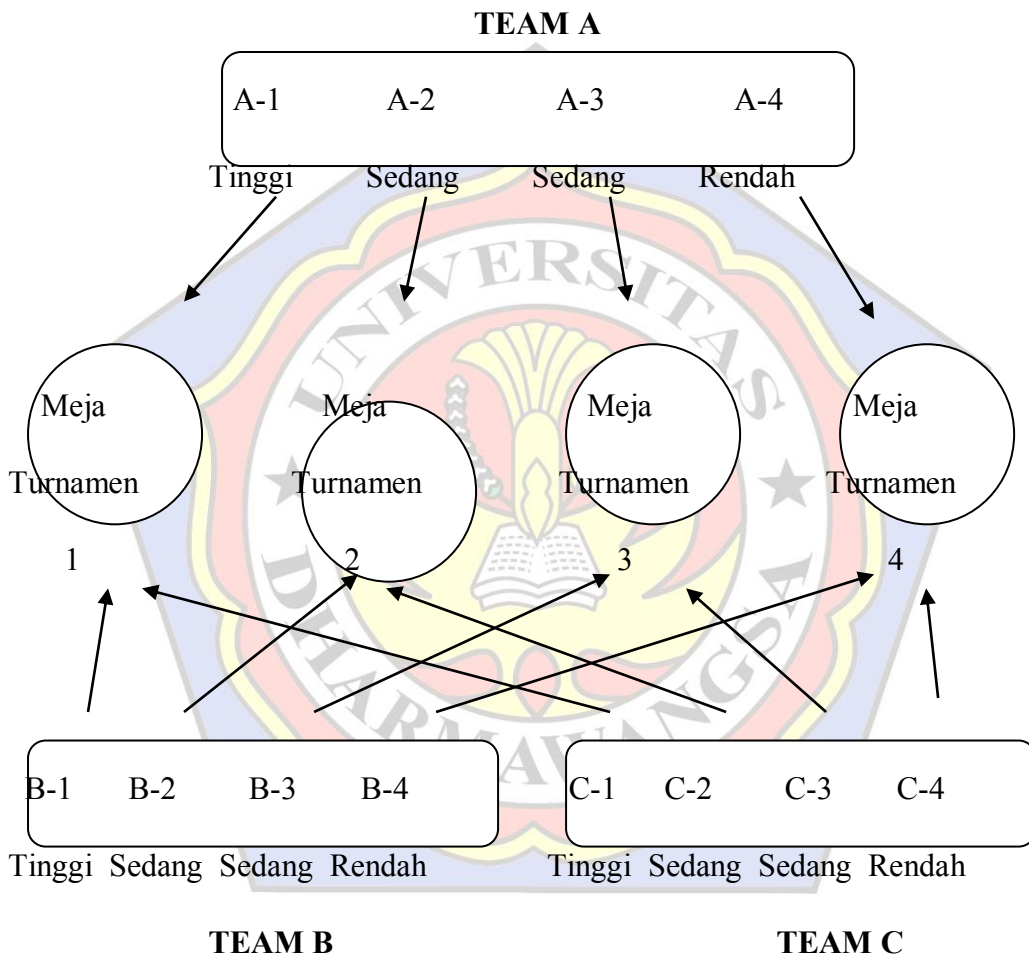
Menurut Jauhari (2011), “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”. Sementara Slavin (2005), menjelaskan bahwa “Model pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Selanjutnya menurut Huda (2011), “dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, dan kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan dengan kompetisi pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memungkinkan seluruh siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok atau tim yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda untuk berkompetisi melalui permainan atau turnamen dengan kelompok-kelompok lain yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. Dengan TGT siswa dapat belajar dengan santai, memiliki tanggung jawab, kerja sama, persaingan secara sehat dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2012), “Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka”. Tiap siswa akan mengambil kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Riyanto (2010), menjelaskan bahwa “fungsi turnamen adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa atau peserta”.

Berkenaan dengan permainan dalam pembelajaran TGT yang dikemas dalam turnamen, siswa diarahkan untuk membuat kelompok atau tim belajar yang heterogen yang kemudian akan melakukan turnamen pada meja turnamen sesuai tingkat kepandaian anggota tim. Pembentukan atau penempatan tim-tim pada meja turnamen daapt dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Penempatan Tim pada Meja Tournament (Sumber: Slavin, 2005)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin, 2005). Segera setelah turnamen, dihitung nilai kelompok dan persiapan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya bagi kelompok dengan nilai

tertinggi. Menurut Slavin (2005), terdapat tiga tingkatan penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim. Ketiga tingkatan tersebut seperti pada tabel 1.

Tabel 1 Perolehan Skor dan Penghargaan Kelompok Tipe TGT

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40-44	Tim Baik
45-49	Tim Sangat Baik
≥ 50	Tim Super

(Sumber: Slavin, 2005)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap suatu kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2012). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Sunggal yang beralamat di Jl. Pasar V Sei Mencirim Kec. Sunggal Kab. Deli Serdang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 (dua) SMP Negeri 3 Sunggal dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu melakukan observasi, pemberian tes dan kuisioner. Tes diberikan dengan model tes essay. Jumlah soal yang diberikan adalah 20 butir soal. Data tersebut digunakan sebagai indikator peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament tersebut. Adapun kisi-kisi dari tes tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Tes

No	Kompetensi Dasar	Aspek Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1	4.1 Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran	1. Menyebutkan unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran.	1,2	2

2	4.2 Menghitung keliling dan luas lingkaran	2. Menentukan nilai phi	3	1
		3. Menghitung keliling lingkaran	4,5,8,9,12,17,18	7
		4. Menghitung luas lingkaran	6,7,10,11,16	5
		5. Menentukan jari-jari lingkaran	13,15	2
		6. Menentukan diameter lingkaran	14,19,20	3
Jumlah				20

Angket dibagikan dan diisi oleh siswa untuk mengetahui aktifitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran matematika. Adapun kisi-kisi angket aktifitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diperlihatkan pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Aktifitas Siswa

No	Indikator	Butir Angket	Jumlah
1	Adanya keinginan untuk berhasil	2,4	2
2	Adanya dorongan untuk terus belajar	1,3,7	3
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	6,15	2
4	Adanya penghargaan dalam belajar	5,14	2
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	8,12,13	3
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan proses belajar menjadi lebih baik	9,10,11	3
Jumlah Angket			15

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum soal tes diberikan, maka terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap butir soal tes, dari perhitungan diperoleh sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Untuk soal nomor 1 :

$$\Sigma X = 175 \quad \Sigma XY = 11020$$

$$\Sigma Y = 2131 \quad (\Sigma X)^2 = 30625$$

$$\Sigma X^2 = 900 \quad (\Sigma Y)^2 = 4541161$$

$$\Sigma Y^2 = 132947 \quad n = 36$$

Maka:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}} \\ &= \frac{36(11020) - (175)(2131)}{\sqrt{(36 \cdot 900 - (30625))(36 \cdot 132947 - (4541161))}} \\ &= \frac{396720 - 372925}{\sqrt{(3575)(510825)}} = \frac{23795}{42734,06} = 0,556 \end{aligned}$$

Diperoleh $r_{hitung} = 0,556$, kemudian harga r_{hitung} tersebut dikonfirmasi terhadap r_{tabel} *product moment* dengan $\alpha = 0,05$ dimana $n = 36$. Diperoleh $r_{tabel} = 0,325$. Ternyata $r_{hitung} = 0,556 > r_{tabel} = 0,325$. Dengan demikian soal tersebut dapat dikatakan valid.

a. Mencari Varians Butir Soal

$$\begin{aligned} \delta_i^2 &= \frac{\Sigma X_i^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n} \\ &= \frac{900 - \frac{900}{36}}{36} = \frac{900 - 25}{36} = \frac{875}{36} = 24,305 \end{aligned}$$

b. Mencari Varians Total

$$\begin{aligned} \delta_t^2 &= \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n} \\ &= \frac{132947 - \frac{132947}{36}}{36} \\ &= \frac{132947 - 3692,97}{36} \\ &= \frac{129254,03}{36} = 3590,38 \end{aligned}$$

c. Mencari Reliabilitas Soal

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\delta_t^2} \right] \\ &= \left[\frac{20}{20-1} \right] \left[1 - \frac{216,670}{3590,38} \right] \\ &= [1,053][1 - 0,060] \\ &= [1,053][0,94] \\ &= 0,986 \end{aligned}$$

Harga r_{hitung} tersebut selanjutnya dikonfirmasi terhadap r_{tabel} dengan $n = 36$ pada taraf 95% atau $\alpha = 0,05$. Kemudian dikaitkan dengan kriteria derajat reabilitas soal, maka secara keseluruhan soal dinyatakan reliabel, dan termasuk kriteria derajat reliabilitas sangat tinggi.

1. Hasil Observasi

Pelaksanaan observasi mitra kolaborasi terhadap kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode Team Game Tournamnet (TGT) selam pertemuan disiklus II dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Selama Proses Belajar

No	Kegiatan	Penialain			
		1	2	3	4
1	Melakukan Apersepsi				√
2	Membentuk Kelompok Siswa				√

3	Menempatkan Siswa Dengan Ranking Yang Sama pada Meja Turnamen			√	
4	Menjelaskan Materi				√
5	Membimbing Siswa Dalam Diskusi/ Belajar Kelompok				√
6	Membimbing Siswa Dalam Turnamen				√
7	Mamberi Skor Perkembangan Setiap Siswa				√
8	Menentukan Skor Kelompok (team)			√	
9	Memberikan Penghargaan Kelompok (team)				√
10	Merangkum Hasil pembelajaran				√
Jumlah				38	
Rata-rata				95	

Untuk memperoleh nilai rata-rata, rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Hasil Observasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Pengamatan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil Observasi} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Kriteria Nilai:

Keterangan :

4 = Sangat Baik

90 - 100 = Sangat Baik

3 = Baik

70 - 89 = Baik

2 = Cukup

60 - 69 = Cukup

1 = Kurang

0 - 59 = Kurang

Dari hasil observasi dengan nilai 95% dapat di nilai bahwa kriteria observasi aktifitas siswa selam proses pembelajaran dengan penerapan metode TGT dikategorikan sangat baik. Selanjutnya hasil observasi yang dilakukan mitra

kolaborasi dalam pengamatannya mengenai aktifitas siswa secara individu secara ringkas dirangkum pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Kegiatan Siswa Secara Individu

No	Rata-rata Skor Aktifitas	Jumlah Siswa		Keterangan
		F	%	
1	1,00 – 1,75	0	0 %	Rendah
2	1,76 – 2,50	1	2,77 %	Sedang
3	2,51 – 3,25	15	41,66 %	Tinggi
4	3,26 – 4,00	20	55,55 %	Sangat Tinggi
Jumlah Total		36	100%	

Dari data pada tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi tentang aktifitas atau kegiatan siswa secara individu selama proses pembelajaran dengan penerapan metode TGT, sebanyak 36 orang siswa terdapat 20 orang siswa (55,55%) yang rata-rata aktifitasnya tergolong sangat tinggi, 15 orang siswa (41,66%) tergolong tinggi, dan 1 orang siswa (2,77%) yang rata-rata aktifitasnya masih tergolong sedang.

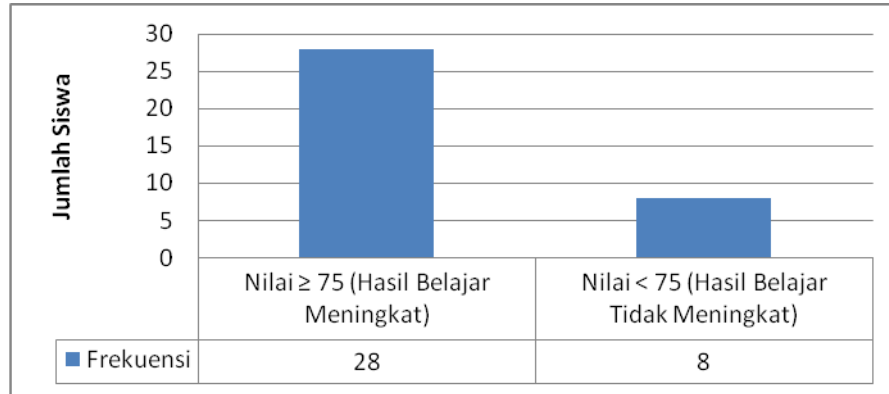
2. Hasil Tes

Adapun nilai tes hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran TGT diketahui bahwa dari jumlah siswa sebanyak 36 siswa, sudah dapat dilihat peningkatan hasil belajar melalui pemberian tes akhir yang diperoleh setiap siswa, yaitu nilai < 75 sebanyak 8 (22,23%) siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimum, yaitu ≥ 75 sebanyak 28 (77,77%) siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II diatas secara ringkas dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Tes Hasil Belajar Siswa

No	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa		Keterangan
		F	%	
1	Nilai ≥ 75	28	77,77%	Hasil Belajar Meningkat
2	Nilai < 75	8	22,23%	Hasil Belajar Tidak Meningkat
Jumlah		36	100%	

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa setelah diberi tindakan dengan penerapan metode Team Game Tournament (TGT) selama siklus I dengan pemberian kuis Tournament dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa Dengan Metode TGT

Dengan demikian, berdasarkan rumus nilai rata-rata siswa dan rumus hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh:

Hasil Belajar Klasikal (HBK) = $\frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai rata-rata} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

$$\text{Hasil Belajar Klasikal (HBK)} = \frac{28}{36} \times 100\% = 77,77\%$$

Dengan nilai rata-rata kelas 81,56 %

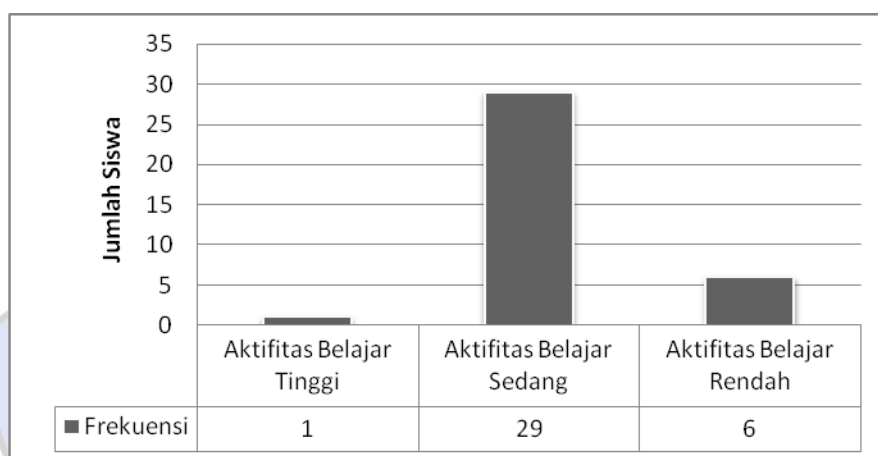
3. Hasil Kuisioner

Adapun hasil analisis dan penskoran jawaban angket aktifitas belajar matematika siswa yang diisi oleh 36 orang siswa, secara ringkas dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Jawaban Angket Aktifitas Belajar Matematika Siswa Dengan Penerapan Metode TGT

No	Skor Angket Aktifitas Belajar Siswa	Jumlah Siswa		Keterangan
		F	%	
1	15-24	6	16,66%	Aktifitas Belajar Rendah
2	25-35	29	80,55%	Aktifitas Belajar Sedang
3	36-35	1	2,77%	Aktifitas Belajar Tinggi
Jumlah		36	100%	

Dari tabel diatas, ditunjukkan bahwa hasil pemberian angket aktifitas belajar matematika siswa dengan penerapan metode TGT pada siklus I hanya terdapat 1 orang siswa (2,77%) saja yang aktifitas belajar matematikanya tergolong tinggi. Sedangkan 29 orang siswa (80,55%) masih tergolong sedang, selebihnya yaitu 6 orang siswa (16,66%) tergolong rendah. Untuk lebih jelasnya, aktifitas belajar matematika siswa dengan menerapkan metode Team Game Tournament (TGT) pada siklus I dapat digambarkan seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Jawaban Angket Aktifitas Belajar Matematika Siswa Dengan Penerapan Metode TGT

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh gambaran bahwa penerapan metode Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana peningkatan diperoleh setelah dilakukannya tindakan secara bertahap. Penerapan TGT juga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu siswa belajar dengan semangat dan apa yang dipelajari siswa dapat lebih dipahami dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran metode TGT. Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, terbukti bahwa penggunaan metode Team Game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok lingkaran dikelas VIII-2 SMP Negeri 3 Sunggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2001. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jauhari, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya
- Jihad, Asep. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Riyanto, M. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E Robert. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Yamin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press