
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX A
PADA MATERI BILANGAN BERPANGKAT DAN BENTUK AKAR
DI MTsN 1 HULU SUNGAI UTARA**

Elya Sukaisih

MTsN 1 Hulu Sungai Utara
E-mail: elyasukaisih140270@gmail.com

Abstrak: Permasalahan pada pembelajaran matematika di sekolah, khususnya MTsN 1 Hulu Sungai Utara adalah hasil belajar siswa yang rendah, demikian juga efektivitas guru dalam pembelajaran yang belum optimal. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan karena kegiatan belajar mengajar matematika di kelas tidak melibatkan siswa, siswa terbiasa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Kurang bervariasinya metode dan model pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran TGT diharapkan dapat menjadi salah satu solusi guna mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Hulu Sungai Utara dengan subjek penelitian kelas IX A yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Terdapat dua kali pertemuan dalam setiap siklus. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi kegiatan siswa, lembar observasi kegiatan guru serta tes tertulis. Tes hasil belajar dan teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data, sedangkan teknik persentase digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan kegiatan mengajar guru lebih aktif dan kreatif, serta keaktifan belajar siswa semakin meningkat. Selain itu terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT. Hasil ini diketahui dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 70,58 pada siklus I menjadi 75,77 pada siklus II, serta meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari 69% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, hasil belajar siswa

Kurikulum mata pelajaran matematika mulai dari SD/MI sampai SMA/MA terus-menerus disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berbagai kelemahan dalam proses belajar mengajar merupakan permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah faktor guru. Guru harus mampu mengajar dengan baik dan mampu mengelola kelas yang diajarnya. Guru harus

pintar memilih metode dan model pembelajaran yang menarik. Guru harus lebih kreatif untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi diminati oleh siswa. Guru harus pandai merancang dan membangun suasana kelas dengan memilih model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan siswa berkesempatan untuk berhubungan serta bekerjasama dengan siswa lain untuk menguasai materi pelajaran. Sehingga dalam kegiatan belajar

mengajar siswa lebih aktif dan kreatif, yang pada akhirnya hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara optimal.

Guru selalu mengharapkan supaya anak didiknya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Setiap guru pasti mengharapkan anak didiknya berhasil dalam belajar, berhasil dalam mencapai standar minimal yang disepakati oleh madrasah.

Kenyataan di lapangan hasil belajar siswa ternyata tidak sesuai dengan harapan. Dari pengalaman dan observasi peneliti pada 26 siswa kelas IX A MTsN 1 Hulu Sungai Utara, banyak dijumpai masih lemahnya pemahaman siswa tentang materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk akar. Seperti ketika ditanyakan tentang hasil dari 3 pangkat 2 (3^2) ternyata masih banyak siswa yang menjawab 6 padahal hasilnya 9, peserta didik yang dapat menjawab dengan benar hanya beberapa orang saja.

Seharusnya siswa sudah memahami dan menguasai arti dari perpangkatan sebagai perkalian berulang dari bilangan pokoknya karena sebelumnya sudah dipelajari di kelas VI Sekolah Dasar.

Rendahnya pemahaman siswa tersebut disebabkan karena kegiatan belajar mengajar matematika di kelas tidak melibatkan siswa. Banyaknya materi pelajaran matematika yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu menjadikan pembelajaran hanya menargetkan pada ketuntasan materi. Selama ini guru mengajar menggunakan metode dan model pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi sehingga dalam proses belajar mengajar siswa tidak ikut dilibatkan, hal ini yang menyebabkan siswa pasif dan tidak kreatif.

Pada proses pembelajaran di kelas, penghafalan konsep lebih dipentingkan guru daripada pemahaman konsep. Metode yang digunakan pun lebih sering demonstrasi dan ceramah yang menyebabkan siswa

hanya duduk, mendengar, dan mencatat apa yang disampaikan dan tidak ada kesempatan bagi siswa untuk bertanya, sehingga siswa menjadi tidak aktif dan kreatif. Rumus-rumus serta konsep dalam matematika diajarkan melalui pemberitahuan oleh guru kepada siswa, siswa tidak menemukan sendiri rumus-rumus tersebut. Guru mengajarkan matematika secara tidak konkret (abstrak), yang mana hal ini bertentangan dengan perkembangan kognitif anak. Ketuntasan materi lebih dipentingkan guru dari pada proses pembelajaran.

Dari beberapa kajian telah ditemukan bahwa untuk keberhasilan kelompok, para siswa bekerja dengan giat, saling membantu dan bekerja sama untuk meraih tujuan kelompok. Norma-norma yang baik diekspresikan dalam melakukan apa pun yang dapat menunjang keberhasilan kelompok (Deutsch, 1949; Thomas, 1957). Di dalam kelas yang kooperatif, bertolak belakang dengan situasi di dalam kelas tradisional, murid yang selalu hadir di kelas, berusaha keras, dan membantu siswa lainnya belajar akan dipuji dan didukung oleh teman satu kelompoknya. Sebagai contoh, Hulten dan DeVries (1976), Madden dan Slavin (1983a), dan Slavin (1978b) menemukan bahwa di dalam kelas pembelajaran kooperatif, para siswa merasa bahwa teman sekelas mereka ingin agar mereka belajar. Dalam kelompok kooperatif, pembelajaran menjadi sebuah aktivitas yang dapat membuat siswa-siswa lebih unggul di antara teman sebayanya.

Terdapat bermacam-macam model pembelajaran kooperatif sebagai alternatif, diantaranya adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam pembelajaran model TGT antara siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, rendah, siswa laki-laki dan perempuan dikelompokkan dalam satu kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 orang, mereka saling

membantu untuk menguasai materi pelajaran, dalam hal ini mereka mengerjakan LKS yang diberikan guru. Selain itu mereka juga bermain untuk mewakili kelompoknya dalam meja turnamen, bersaing dengan kelompok lain yang memiliki kemampuan sama, di mana skor yang diperoleh merupakan skor untuk tim mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pokok bahasan bilangan berpangkat dan bentuk akar dengan pendekatan kooperatif dan menuangkannya dalam karya ilmiah yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IX A pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar di MTsN 1 Hulu Sungai Utara Tahun Pelajaran 2016/2017".

Adapun pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa maupun bagi guru yaitu: a) Manfaat bagi siswa, yaitu dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan memberi kepuasan bagi siswa dan dapat memperoleh nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupannya. b) Bagi guru, guru diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, selain itu diharapkan bisa menambah wawasan serta keterampilan mengajar sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Pengertian Belajar

Belajar adalah proses manusia mencapai berbagai keterampilan, kompetensi, dan sikap dalam hidupnya. Belajar dimulai dari manusia lahir hingga akhir hayatnya.

Kemampuan manusia untuk belajar adalah karakteristik yang sangat penting yang membedakannya dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik untuk individu maupun untuk masyarakat. Untuk individu, kemampuan belajar terus-menerus akan memberikan perkembangan dalam kualitas hidupnya. Sedangkan untuk masyarakat, belajar memiliki peranan penting dalam mentransfer pengetahuan dan budaya dari generasi ke generasi. (Bell-Gredler, 1986 dalam Baharuddin, 2010: 11-12).

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang karena adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan apresiasi. Oleh karena itu, belajar merupakan proses aktif, yaitu proses reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu tersebut. Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Jika kita bicara tentang belajar, maka kita berbicara tentang cara mengubah perilaku seseorang melalui berbagai pengalaman yang dialaminya.

Menurut Klein (1996: 2), ... *learning can be defined as an experiential process resulting in a relatively permanent change in behavior that can't be explained by temporary states, maturation, or innate response tendencies*. Dari kutipan tersebut, bisa dikatakan bahwa ... belajar merupakan hasil eksperimentasi perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang tidak dapat dijelaskan dengan pernyataan sesaat. Komponen penting dalam belajar menurut Klein (1996: 2) yaitu 1) *learning reflects a change in the potential for behavior*; 2) *it does not automatically lead to a change in behavior*; 3) *the behavior can be due to processes*

other than learning. Konsep tersebut menjelaskan bahwa: 1) belajar merefleksikan perubahan pada perilaku yang potensial, tetapi bukan secara otomatis mengarahkan perubahan perilaku itu sendiri; 2) perubahan tingkah laku akibat belajar tidak selalu tetap (berlangsung lama); 3) perubahan tingkah laku yang terjadi bisa dikarenakan proses selain belajar.

Winkel (2007: 59) mengatakan bahwa, yang dimaksud dengan belajar adalah suatu aktivitas mental yang berinteraksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Belajar juga bisa dikatakan sebagai interaksi antara diri sendiri dengan lingkungan yang berwujud konsep, fakta, maupun teori. Dalam hal ini tersirat makna bahwa interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri seseorang yang belajar, dilakukan dengan aktif dan seluruh pancaindra berperan di dalamnya. Begitu juga dengan Budiningsih (2005: 58), ia mengatakan bahwa belajar itu proses pembentukan pengetahuan yang mana siswa aktif berpikir, menyusun konsep, melakukan kegiatan, dan memberi makna terhadap sesuatu yang dia pelajari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar oleh suatu individu untuk mendapatkan perubahan pengetahuan, pemahaman, nilai, keterampilan, dan sikap sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan, baik yang bisa diamati secara langsung ataupun tidak.

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran didefinisikan sebagai serangkaian proses yang disusun secara terencana yang melibatkan informasi dan lingkungan, serta bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada murid dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud disini bukan hanya tempat, tetapi juga metode, media,

sarana prasarana yang memadai dan tercukupi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memudahkan siswa dalam menerima pengetahuan dan informasi yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.

Sanjaya (2008: 102) juga mengemukakan bahwa kata *pembelajaran* merupakan terjemahan dari *instruction*, yang dianggap dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran melalui berbagai media. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan. Media yang dimaksud di sini seperti gambar, video, slide, bahan cetak, dan lain-lain. Sehingga diharapkan pada akhirnya terjadi perubahan peran guru yang tadinya sebagai sumber belajar, kini menjadi fasilitator dalam belajar mengajar.

Hal ini seperti yang diungkapkan Gagne (1979: 3). Ia mengatakan bahwa, *instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated*. Menurut Gagne, mengajar (*teaching*) adalah bagian dari pembelajaran, yang mana peranan guru lebih ditekankan kepada bagaimana membuat dan mengkreasikan berbagai fasilitas dan sumber belajar yang ada untuk dimanfaatkan siswa dalam belajar. Dengan demikian, dalam istilah mengajar dan pengajaran guru ditempatkan sebagai “pemain utama” dalam memberikan pengetahuan dan informasi, sedangkan dalam *instruction* guru ditempatkan sebagai fasilitator yang mengelola berbagai fasilitas dan media untuk membantu siswa dalam belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting yang saling menunjang dan terkait satu sama lain, yang bertujuan untuk mencapai tujuan pem-

belajaran yang telah ditetapkan. Komponen-komponen penting tersebut meliputi guru, siswa, metode, media, lingkungan, dan segala fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar. Seorang guru harus mampu mengkoordinir komponen-komponen tersebut dengan baik agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dan terjadi interaksi aktif antara sesama siswa, siswa dengan guru, serta siswa dengan komponen belajar.

Dalam kegiatan belajar, diperlukan kondisi belajar yang baik, fasilitas belajar yang lengkap, lingkungan yang mendukung, serta proses dan metode belajar yang tepat agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang maksimal. Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas input (komponen siswa), instrumental input (komponen perangkat keras dan lunak), *environmental input* (komponen lingkungan), pelaksanaan pembelajaran (komponen proses), dan komponen output berupa keluaran hasil belajar siswa.

Ciri-Ciri Belajar

Sri Rumini (1995: 60) mengemukakan beberapa elemen penting yang menggambarkan ciri-ciri belajar:

- (1) Terdapat perubahan perilaku (perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak).
- (2) Perubahan perilaku tersebut meliputi perilaku afektif, kognitif, psikomotor dan campuran.
- (3) Perubahan perilaku yang terjadi akibat hal-hal gaib, hipnosa, mukjizat, kematangan, proses pertumbuhan, penyakit/kerusakan fisik, tidak dianggap sebagai hasil belajar.
- (4) Perubahan perilaku tersebut akan bersifat menetap, misalnya seseorang yang belajar membaca menjadi bisa memba-

ca, maka kemampuan membaca tersebut akan tetap ia miliki.

- (5) Proses belajar berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Adapun hasil dari proses belajar tersebut ada yang dapat diamati secara langsung misalnya perubahan perilaku, akan tetapi ada juga yang tidak dapat diamati secara langsung misalnya proses belajar itu sendiri.
- (6) Belajar terjadi akibat adanya interaksi dengan lingkungan.

Slameto (2010: 3) berpendapat bahwa ciri-ciri perubahan perilaku sebagai hasil belajar antara lain sebagai berikut :

- (1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar
- (2) Bersifat fungsional dan kontinyu
- (3) Bersifat aktif dan positif
- (4) Bukan bersifat sementara
- (5) Memiliki tujuan dan terarah
- (6) Mencakup seluruh aspek perilaku

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ciri-ciri belajar yaitu perubahan seluruh aspek perilaku ke arah yang lebih baik dan terjadi secara sadar serta perubahan yang terjadi relatif menetap.

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne dan Briggs (1979: 51), hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses belajar yang dapat diamati melalui *learner's performance* atau penampilan siswa tersebut. Para ahli mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu: kemampuan intelektual, strategi kognitif, kemampuan verbal (komunikasi), kemampuan motorik, dan karakter (*attitude*).

Reigeluth (1983) mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar dapat digunakan sebagai suatu pengaruh yang memberikan ukuran nilai dari strategi alternatif dalam

kondisi berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa suatu kapabilitas atau kemampuan yang telah didapat disebut sebagai hasil belajar dan hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perilaku (kinerja yang nyata).

Hasil belajar sangat erat hubungannya dengan proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar diklasifikasikan dalam dua kelompok, yaitu keterampilan dan pengetahuan. Pengetahuan dibedakan lagi menjadi empat: pengetahuan tentang konsep, fakta-fakta, prosedur, serta keterampilan berinteraksi dan komunikasi.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa prestasi atau kualitas hasil belajar seseorang juga dipengaruhi oleh motivasi yang dia miliki, baik itu motivasi dari dalam diri sendiri, maupun dari orang lain. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menunjukkan baik buruknya hasil belajar yang dicapai seorang siswa. Salah satu cara yang lazim digunakan yaitu dengan memberikan nilai (skor) terhadap keterampilan dan kemampuan yang dia miliki setelah proses belajar.

Sardiman (2009: 94) mengatakan bahwa siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi setelah mengetahui hasil belajarnya (skor yang ia dapatkan). Bahkan apabila ia mengetahui bahwa grafik hasil belajarnya itu meningkat, maka ia akan tambah semangat dalam belajar dengan harapan hasil belajar berikutnya mengalami peningkatan (skor yang ia dapatkan bisa lebih tinggi lagi).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran tipe TGT juga menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang siswa yang memiliki jenis kelamin, suku, ras, dan kemampuan yang berbeda-beda, sama halnya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang

lain. Pertama-tama, guru akan menjelaskan materi terlebih dahulu di awal pembelajaran, setelah itu guru akan memberikan tugas kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama. Apabila ada siswa yang tidak memahami materi yang telah dijelaskan, anggota kelompok yang lain memiliki tanggung jawab untuk menjelaskan kembali materi tersebut. Guru akan memberikan permainan (games) akademik untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah memahami materi yang disampaikan.

Adapun mekanisme games tersebut yaitu siswa dibagi dalam beberapa meja turnamen. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk duduk di meja turnamen tersebut. Dengan kata lain, di meja turnamen yang berbeda, tersebar lah semua anggota kelompok. Bentuk turnamen yang akan dimainkan bisa berupa kuis (pertanyaan) rebutan yang harus dijawab. Kelompok yang mengangkat tangan terlebih dahulu, akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika jawabannya benar, maka akan diberikan skor kepada kelompok tersebut. Skor yang diperoleh akan dicatat dan setelah permainan tersebut selesai akan dijumlahkan untuk menentukan skor akhir dari tiap kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang dalam turnamen tersebut dan diberikan hadiah (*reward*) atas pencapaian yang mereka dapatkan.

Sintaks model belajar tipe TGT terdiri atas lima tahap, meliputi tahap *class presentation* (presentasi kelas), *teams* (belajar kelompok), *games* (permainan akademik), *tournament* (pertandingan), dan *team recognition* (pemberian reward untuk kelompok). Berdasarkan pendapat yang disampaikan Slavin, maka ciri-ciri model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

(1) Teams (membentuk kelompok)

Pembentukan kelompok dilakukan berdasarkan perbedaan kemampuan kognitif, jenis kelamin, suku, dan juga ras. Perbedaan dalam kelompok ini bertujuan untuk menambah motivasi siswa dalam kerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam penguasaan materi. Selain itu, dengan adanya perbedaan ini menimbulkan kesadaran pada siswa bahwa belajar secara kooperatif itu menarik dan menyenangkan.

(2) Games Tournament

Permainan yang dimaksud di sini adalah permainan akademik yang dimainkan oleh tiap perwakilan dari kelompok yang berbeda. Permainan diawali dengan pembacaan peraturan terlebih dahulu. Berikut ini salah satu contoh permainannya:

- (a) Pertama, guru akan membagikan kartu-kartu soal di atas meja yang mana kartu soal dan kunci jawaban diposisikan terbalik agar soal dan jawaban tidak terbaca oleh peserta games.
- (b) Pembaca soal dan pemain yang pertama ditentukan terlebih dahulu oleh setiap kelompok dengan cara undian.
- (c) Setelah diundi, pemain yang menang akan mengambil kartu undian (yang berisi nomor soal), kemudian diserahkan kepada pembaca soal.
- (d) Soal akan dibacakan oleh pembaca soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil oleh pemain tersebut.
- (e) Pemain dan penantang mengerjakan soal secara mandiri sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- (f) Apabila waktu habis, pemain diminta membacakan jawaban (hasil pekerjaannya) kemudian ditanggapi oleh penantang dari kelompok lain (perputarannya searah jarum jam).

(g) Kunci jawaban akan dibuka oleh pembaca soal. Jika jawaban pemain benar, maka akan diberikan skor kepada kelompok tersebut. Namun jika salah, skor diberikan kepada penantang yang menjawab benar pertama kali.

(h) Apabila semua pemain tidak dapat menjawab soal atau jawabannya salah, maka kartu tersebut dibiarkan saja.

(i) Games dilanjutkan pada kartu soal selanjutnya hingga semua kartu soal dibacakan sampai habis.

(3) Penghargaan Kelompok

Perwakilan turnamen kembali ke kelompoknya masing-masing setelah permainan tersebut selesai. Tiap perwakilan melaporkan jumlah skor yang diperolehnya selama permainan kepada ketua kelompoknya, lalu dihitung rata-ratanya. Penghargaan diberikan kepada kelompok dengan rata-rata skor terakhir tertinggi (bukan rata-rata skor permainan turnamen saja).

METODE

Penelitian ini disebut dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau bisa juga disebut *Classroom Action Research* yang menggunakan metode penelitian yang difokuskan pada situasi di kelas. PTK dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian tersebut melibatkan siswa-siswa, guru sebagai pengajar, serta subjek lain yang terkait seperti pengamat dan kepala sekolah, dan lain sebagainya secara kolaboratif. PTK merupakan tindakan yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk memperbaiki sistem pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Maret 2017 di semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di MTsN 1 Hulu Sungai Utara. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas IX A MTsN 1 Hulu Sungai Utara berjumlah 26 orang siswa dan melibatkan guru matematika kelas VIII yaitu ibu Hernayati, S.Pd sebagai observer. Sedangkan yang menjadi objek penelitian yaitu keseluruhan proses belajar mengajar matematika dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Beberapa faktor yang diteliti dalam penelitian kali ini antara lain :

- (1) Faktor siswa, yaitu mengamati aktivitas yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi bilangan berpangkat dan bentuk akar. Aktivitas tersebut mencakup: persiapan siswa menghadapi proses pembelajaran, perhatian siswa ketika guru menyajikan materi, partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, keaktifan siswa dalam game turnamen.
- (2) Faktor guru, mengamati aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada materi bilangan berpangkat dan bentuk akar. Aktivitas tersebut adalah: memotivasi siswa, membimbing siswa mengerjakan LKS, melaksanakan pembelajaran dengan model TGT, membantu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan refleksi.

a) Presentase Aktivitas Belajar Siswa

$$\%ABS = \frac{\text{Jumlah frekuensi aktivitas}}{\text{Jumlah total frekuensi aktivitas}} \times 100\%$$

Keterangan:

% ABS = Persentase Aktivitas Belajar Siswa (Kurniasih, 2014: 43).

- (3) Faktor hasil belajar, yaitu tentang keluaran (apa yang didapatkan siswa tersebut setelah pembelajaran dengan model TGT dilakukan).

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Ada empat langkah dalam melaksanakan PTK (secara umum), yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Arikunto, 2006 dalam Suyadi, 2013: 49).

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi. Instrumen penelitiannya berupa lembar observasi dan lembar soal tes. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa dalam belajar dan data tentang aktivitas guru dalam mengajar, dan lembar soal tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Terdapat dua cara untuk melakukan analisis data terhadap hasil penelitian, yaitu dengan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif (deskriptif).

- (1) Data deskriptif (kualitatif) diperoleh dengan menggunakan rubrik lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Untuk menentukan presentase terlaksananya kegiatan pembelajaran yang dilakukan, baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa menggunakan rumus:

b) Persentase Aktivitas Guru

$$\%ABS = \frac{\text{Jumlah frekuensi aktivitas}}{\text{Jumlah total frekuensi aktivitas}} \times 100\%$$

Keterangan:

% AMG = Persentase Aktivitas Mengajar Guru (Kurniasih, 2014: 43).

(2) Analisis Kuantitatif

a) Menggunakan rumus berikut untuk menghitung nilai rata-rata:

$$X = \sum \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n} \text{ atau } X = \sum_{i=1}^n \frac{x_i}{n}$$

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah Skor tiap siswa

n = Jumlah siswa (Hamid, 2007: 4.2).

b) Menggunakan rumus berikut untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa:

$$\% \text{ tuntas} = \frac{\sum x_i}{\sum f_i} \times 100\%$$

Dengan:

$\sum x_i$ = Jumlah siswa pada kategori ketuntasan

$\sum f_i$ = Jumlah seluruh siswa (Hamid, 2007: 4.2).

c) Menghitung tingkat penguasaan secara individual:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Herryanto, 2007: 1.12)

Indikator keberhasilan untuk penelitian ini adalah jika siswa dapat memahami minimal 80% dari materi yang diajarkan dan proses pelaksanaannya sesuai dengan skenario pembelajaran yang ada. Apabila siswa mencapai nilai 70 atau lebih, maka siswa tersebut dinyatakan lulus dalam pelajaran tersebut karena memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh MTsN 1 Hulu Sungai Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang mana masing-masing siklus terdiri

dari dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah dilakukan siklus I dan siklus II. Setelah siklus I, nilai rata-rata siswa menjadi 70,58, dan pada akhir siklus II nilainya menjadi 75,77.

Selain terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan pada akhir siklus I dan II yaitu dari 69% menjadi 85%. Berikut ini tabel yang menunjukkan tentang ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan.

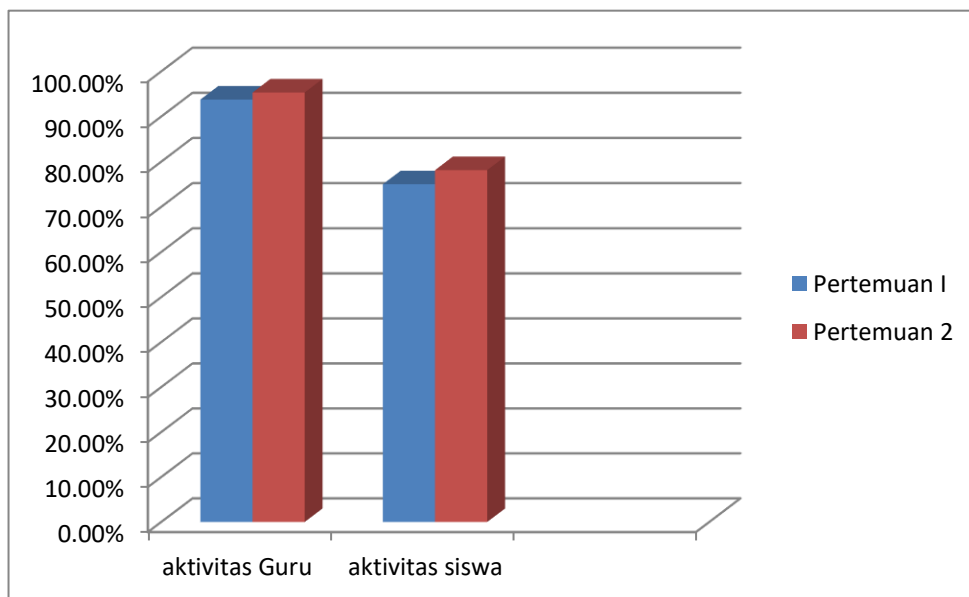
Tabel 1. Ketuntasan Belajar Siswa

Aspek yang diamati	Jumlah siswa di siklus I	Jumlah siswa di siklus II
Tuntas	18	22
Tidak Tuntas	8	4
Persentase Ketuntasan	69 %	85%

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 1 di bawah ini :

Tabel 2. Persentase Aktifitas Guru Dan Siswa Pada Siklus I

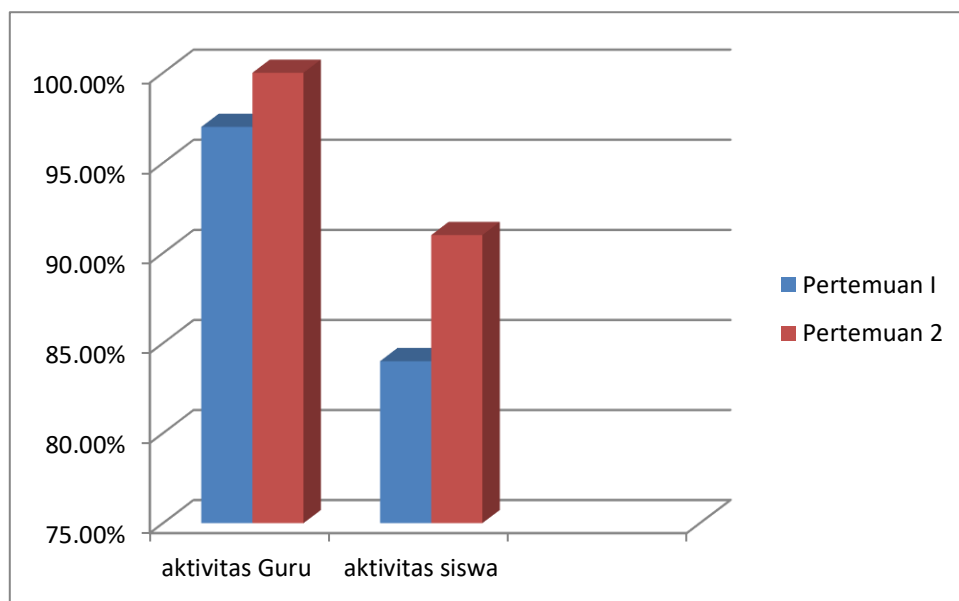
No	Aspek Pengamatan	Jumlah Skor Perolehan	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Aktifitas Guru Pertemuan Pertama	60	64	93,75 %
2	Aktifitas Guru Pertemuan Kedua	61	64	95,31 %
3	Aktifitas Siswa Pertemuan Pertama	48	64	75,00 %
4	Aktifitas Siswa Pertemuan Kedua	50	64	78,12 %

**Gambar 1. Persentase Aktifitas Guru Dan Siswa Pada Siklus I**

Adapun hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 2 di bawah ini:

Tabel 3. Persentase Aktifitas Guru Dan Siswa Pada Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Jumlah Skor Perolehan	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Aktifitas Guru Pertemuan Pertama	62	64	96,87 %
2	Aktifitas Guru Pertemuan Kedua	64	64	100 %
3	Aktifitas Siswa Pertemuan Pertama	54	64	84,37 %
4	Aktifitas Siswa Pertemuan Kedua	58	64	90,62 %



Gambar 2. Persentase Aktifitas Guru Dan Siswa Pada Siklus II

Penerapan Model Pembelajaran TGT di kelas IX A MTsN 1 Hulu Sungai Utara tahun ajaran 2016/2017 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan data-data yang diperoleh dan kemudian dianalisis, bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memudahkan guru meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembel-

ajaran siswa, memudahkannya dalam mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, serta memperkaya ilmu, wawasan, dan keterampilan guru dalam mengajar. Sedangkan untuk siswa itu sendiri, metode ini bisa membantunya dalam meningkatkan hasil belajarnya, dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan memberi kepuasan bagi dirinya sendiri dengan apa yang telah

dicapainya dari segala usaha yang telah ia lakukan. Siswa akan menjadi lebih kreatif dan aktif dalam kegiatan belajar dengan disajikannya konsep matematika yang rumit dan menjenuhkan dengan menggunakan TGT yang menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi bilangan berpangkat dan bentuk akar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa. Setelah siklus I, nilai rata-rata siswa menjadi 70,58, dan pada akhir siklus II nilainya menjadi 75,77. Serta ketuntasan belajar siswa meningkat dari 69 % pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.
- (2) Aktivitas belajar siswa meningkat pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dari 75% menjadi 78,12%. Serta mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua dari 84,37% menjadi 90,62%.
- (3) Aktivitas mengajar guru juga mengalami peningkatan berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan pertama dan kedua yaitu dari 93,75% menjadi 95,31%. Dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua meingkat dari 96,87% menjadi 100%.

Saran

- (1) Kepada pihak Madrasah, agar pembelajaran matematika melalui model TGT (*Team Ganes Tournament*) ini dapat menjadi alternatif untuk pembelajaran matematika di MTsN 1 HSU, karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- (2) Kepada guru bidang studi matematika atau mata pelajaran lain yang ingin melaksanakan pembelajaran melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT sebaiknya melakukan pengelolaan waktu yang tepat.
- (3) Selanjutnya, kepada para peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian yang serupa, sangat diperlukan tahap persiapan yang matang sebelum penelitian tersebut dilakukan. Selain itu, komunikasi yang baik pihak lain yang terkait juga begitu penting untuk mengurangi kendala teknis yang mungkin akan terjadi pada saat penelitian di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin & Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. 2008. *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamid, Aqib. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hendriana, Heris & Utari Soemarmo. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Heryanto, Narr. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kandou, Selpius & Runtukahu, J.Tombakan. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kasbolah, Kasihani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta. Depdikbud
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2014. *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Solo: Kata Pena.
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Alfabeta.

-
- Sumarna, Nana & Yoo Eka Yana Kansil. 2012. *Panduan Penulisan Skripsi*. Kendari: PGSD FKIP UHO.
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative learning, theory, research, and practice*. Massachusetts: A. Simon & Schuster Company.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyadi. 2013. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardani, I.G.A.K. 2004 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Universitas Terbuka.