

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Hadirotul Kutsiyah¹. Sri Hariyani². Trija Fayeldi³

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang^{1,2,3}

hadirotulkutsiyah20@gmail.com, srihariyani@unikama.ac.id, trija_fayeldi@unikama.ac.id

Abstrak. Pembelajaran dengan metode ceramah yang kurang variatif mengakibatkan siswa sulit mengembangkan potensinya, merasa bosan, dan tidak semangat. Hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu digunakan model pembelajaran untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran tersebut adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A MTs s.a Al-Mustaqim Lawang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) tes, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa (2) observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas pengajar dan siswa selama kegiatan pembelajaran (3) wawancara, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran (4) dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data berupa dokumen yaitu hasil tes siswa sebelum penelitian dilakukan dan foto-foto pembelajaran. Hasil pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar pada tahap pra tindakan sebesar 46%, pada siklus 1 menjadi 63%, dan pada siklus 2 menjadi 80%. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dari tahap pra tindakan ke siklus 1 sebesar 17%, sedangkan peningkatan dari siklus 1 ke 2 sebesar 17%.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, hasilbelajar.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peran cukup besar baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Jihad (2008:152) mengatakan bahwa matematika adalah pola berpikir dan pola mengorganisasikan pembuktian logis yang didefinisikan secara jelas menggunakan simbol-simbol matematika. Prinsip pengajaran matematika menurut falsafah pendidikan berkaitan dengan tujuan pengajaran, cara belajar siswa aktif serta pemecahan masalah. Guru harus memahami pertimbangan-pertimbangan yang tepat agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kingsley (dalam Sudjana, 2011: 22) membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) Keterampilan dan kebiasaan seperti keterampilan menulis, keterampilan mengingat dan menghafal, (2) Pengetahuan dan pengarahan seperti pengetahuan siswa dalam penerimaan materi dan pengetahuan siswa dalam penerimaan tugas, (3) Sikap dan cita-cita seperti sikap siswa setelah menerima materi dan tugas dari guru.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di MTs.s.a Al-Mustaqim Lawang kelas VII A, diperoleh data bahwa hasil belajar matematika siswa kurang memuaskan. Hal ini dibuktikan dari data awal yang diperoleh peneliti ketika melihat hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2017/2018. Pada kompetensi dasar menjelaskan dan menyatakan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen, menggunakan masalah kontekstual, hanya 14 siswa dari 30 siswa yang memenuhi standar KKM. Penetapan KKM di MTs s.a Al-Mustaqim Lawang adalah 70. Dengan demikian persentase ketuntasan mencapai 46%. Situasi ini disebabkan karena siswa tidak termotivasi ataupun tertantang untuk kreatif belajar. Pembelajaran di kelas terasa membosankan bagi siswa. That situations are less conducive to creativity growth (Hariyani, 2018).

Untuk mengatasi semua kendala yang ada, maka pembelajaran matematika di sekolah memerlukan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *Team Games Turnament (TGT)*. Model ini sangat baik untuk diterapkan di kelas. Kelebihan model pembelajaran TGT dapat dilihat melalui permainan dan turnamen. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament (TGT)* memberikan kesempatan yang sama kepada semua siswa untuk belajar secara aktif (Chotimah, 2010:269).

Penelitian tentang model pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* pernah dilakukan oleh Saingo (2016). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum siklus yaitu 55%, sedangkan hasil belajar pada siklus 1 yaitu 74,82 dan hasil belajar pada siklus 2 meningkat menjadi 88%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *Team Games Turnament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terinspirasi melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi perbandingan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* difokuskan pada materi perbandingan. Peneliti memilih materi perbandingan karena siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita yang berkaitan dengan materi perbandingan. Penelitian ini penting dilakukan untuk membantu siswa Kelas VII A Di MTs s.a Al-Mustaqim Lawang memahami konsep perbandingan dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti adalah instrument utama. Hal ini karena peneliti yang merencanakan, merancang, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan membuat laporan. Oleh karenanya pendekatan yang relevan untuk digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Sesuai dengan pendekatan dan rancangan penelitian maka kehadiran peneliti mutlak diperlukan untuk terlibat langsung dalam penelitian di MTs s.a Al-Mustaqim Lawang kelas VII-A. MTs s.a Al-Mustaqim Lawang kelas VII-A berlokasi di Jalan Ketindan No.215 Rt.04 Rw.04 Desa Ketindan Lawang. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018.

Adapun data yang digunakan peneliti meliputi (1) skor yang diperoleh pada tes akhir siklus, (2) data observasi yang diperoleh dari pengamatan teman sejawat terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas siswa pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Kegiatan observasi menggunakan lembar observasi, (3) hasil wawancara dengan subjek penelitian pada akhir tindakan siklus, dan (4) dokumentasi yang diperoleh dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar selama kegiatan pembelajaran.

Adapun prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, (2) observasi untuk mengamati aktivitas peneliti dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran (3) wawancara untuk mengetahui tanggapan siswa setelah pembelajaran dilaksanakan, dan (4) dokumentasi untuk memperoleh data berupa dokumen.

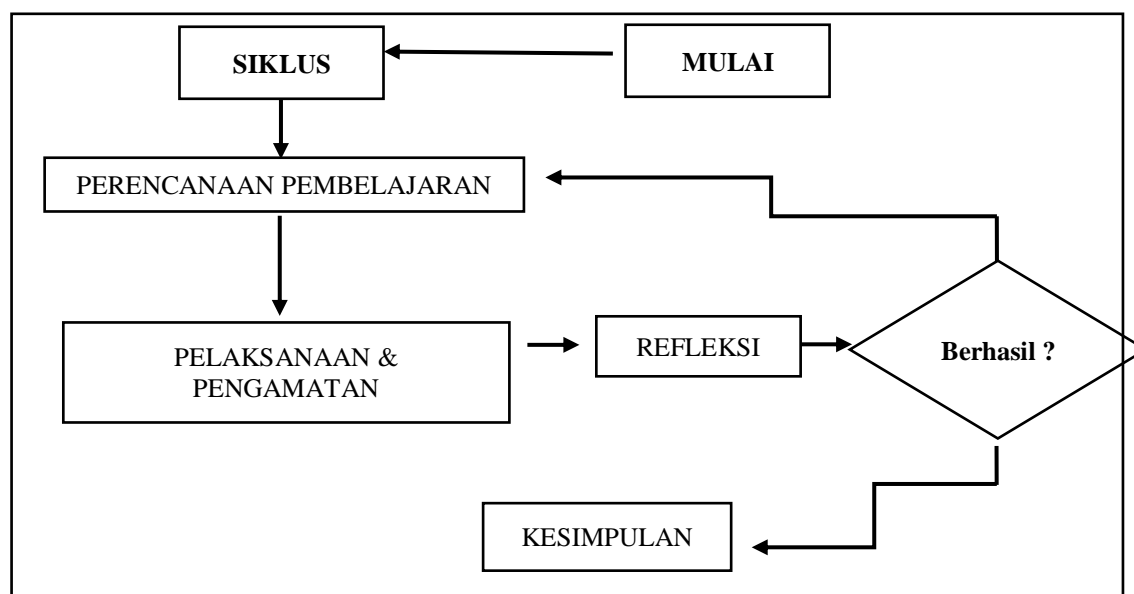
Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tahap pra tindakan dan tahap pelaksanaan tindakan. Tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap pra tindakan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain.
 - a. Menentukan lokasi penelitian
 - b. Melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru matematika untuk meminta izin penelitian
 - c. Menentukan kelas sebagai tempat penelitian dan materi pembelajaran
 - d. Meminta nilai ulangan materi sebelumnya kepada guru matematika
 - e. Mempersiapkan perangkat penelitian dan menyusun rancangan pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan sesuai model yang dikembangkan oleh Kemmis Taggart (dalam Purwanto, 2008) yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Tahap tersebut disusun dalam setiap siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan target yang ingin dicapai.

Diagram alir desain penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Alir Desain Penelitian Menurut Kemmis Taggart (dalam Purwanto, 2008)

PAPARAN DATA DAN HASIL PENEMUAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan pada sekolah tempat penelitian. Pada tanggal 16 April 2018 peneliti menemui kepala MTs s.a Al-Mustaqim Lawang dengan tujuan meminta izin melakukan penelitian. Kepala sekolah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian, dengan harapan penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beliau menyerahkan sepenuhnya kepada guru matematika selaku guru yang mengajar di kelas VII A.

Paparan Data Siklus I

Pada tahap ini peneliti memberikan salam, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti juga menyampaikan manfaat belajar tentang membandingkan banyaknya suatu benda, isi benda, atau komposisi suatu benda. Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan peneliti. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya, peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 siswa yang berkemampuan akademik beragam berdasarkan nilai ulangan pada materi sebelumnya. Peneliti membentuk kelompok dengan cara memanggil nama-nama siswa dan langsung menyuruh anggota kelompok menempati meja yang ditentukan. Setelah kelompok terbentuk, peneliti mulai membahas materi perbandingan. Selama penyampaian materi, hanya beberapa siswa yang antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan respon siswa yang kurang antusias ketika siswa diminta mengerjakan contoh soal di papan tulis.

Setelah selesai membahas materi pelajaran, peneliti membagikan LKS kepada semua kelompok dengan cara menghampiri setiap meja kelompok. Peneliti memastikan semua kelompok mendapatkan LKS. Di LKS tersebut terdapat ringkasan materi, beberapa latihan soal dan cara pengerjaannya. Kemudian peneliti menjelaskan prosedur menggunakan LKS. Peneliti meminta siswa membaca LKS dengan teliti dan memberikan kesempatan untuk bertanya jika

ada hal yang masih belum dipahami, namun tidak ada siswa yang bertanya. Siswa langsung mengerjakan LKS.

Setelah diskusi kelompok berakhir, peneliti menginstruksikan kepada semua siswa untuk mengerjakan latihan soal di halaman terakhir pada LKS. Hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas. Peneliti juga memberitahukan kepada siswa bahwa kelompok yang mempresentasikan jawabannya di depan kelas akan mendapatkan skor tambahan.

Setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi, peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk mengerjakan soal *games*. Soal dikerjakan secara individu. Peneliti juga mengingatkan pada masing-masing kelompok, apabila ada kelompok yang ramai atau membuat gaduh, maka kelompok tersebut akan didiskualifikasi dan skor mereka akan dikurangi.

Kegiatan selanjutnya adalah turnamen. Siswa sangat antusias karena merasa tertantang dan senang saat mengikuti turnamen. Kegiatan ini menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aturan permainan yang ada dalam turnamen dapat menarik minat belajar siswa. Selanjutnya, peneliti memanggil kelompok yang memenangkan turnamen untuk menerima hadiah. Peneliti memberikan hadiah kepada kelompok dan memerintahkan mereka untuk duduk kembali.

Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk kembali ke posisi duduk semula dan menyiapkan diri untuk melakukan tes uji pemahaman. Peneliti menghampiri siswa satu per satu untuk membagikan soal. Hal ini dilakukan agar kondisi kelas dapat kondusif dalam mengerjakan tes. Tes dilakukan selama 20 menit dan dikerjakan secara individu. Tes dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Paparan Data Siklus 2

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah menyiapkan segala hal yang menyangkut kelengkapan pelaksanaan penelitian dengan mempertimbangkan hasil belajar siswa pada siklus 1. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus 1, dilakukan beberapa perubahan pada siklus 2. Perubahan yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki kekurangan tersebut meliputi:

1. Pada saat pembagian kelompok, peneliti langsung menginstruksikan siswa yang disebut namanya untuk pindah menempati posisi sesuai kelompok yang telah ditentukan.
2. Peneliti menginstruksikan setiap kelompok untuk membaca materi terlebih dahulu, lebih teliti mengerjakan LKS, sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk terlibat secara aktif dalam diskusi.
3. Peneliti mengurangi nilai kerja kelompok, apabila anggota kelompok tidak memperhatikan presentasi kelompok lain. Hal ini dimaksudkan agar tidak ada siswa yang bermain atau berbicara dengan teman sebangku.

Pada siklus 2, terlihat siswa memperhatikan dengan seksama tentang penjelasan peneliti. Peneliti juga memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Peneliti juga menjelaskan topik pembelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Pembentukan kelompok pada siklus 1 tidak sama dengan pembentukan kelompok pada siklus 1. Setiap kelompok terdiri atas 6 siswa berkemampuan akademik yang beragam berdasarkan hasil tes akhir siklus 1. Kegiatan pembentukan kelompok, *game*, dan turnamen di siklus 2 berjalan lancar karena semua siswa memperhatikan instruksi peneliti.

Pada akhir kegiatan, peneliti memberikan tes. Ketika tes berlangsung, tampak siswa serius mengerjakan soal tes. Suasana kelas menjadi kondusif dan tidak terlihat siswa yang berusaha mencontek pekerjaan temannya. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk memeriksa ulang lembar jawabannya. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan soal tes yang dianggap sulit. Sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan. Peneliti juga memberikan motivasi dengan mengatakan bahwa siswa kelas VII A adalah siswa yang pintar. Hal tersebut dilakukan agar siswa selalu semangat dalam belajar. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Setelah peneliti melakukan kegiatan siklus 1 dan siklus2, hasil observasi pada siklus 1 dan siklus2 dirangkum dalam Tabel 1. Berikut Tabel 1 Hasil keseluruhan observasi siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 1
Hasil Keseluruhan Observasi

Keterangan	Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase keberhasilan siklus	Kategori
Oservasi aktivitas peneliti siklus 1	75	104	72%	Cukup baik
Observasi aktivitas siswa siklus 1	68	100	68%	Kurang baik
Observasi aktivitas peneliti siklus 2	88	104	84%	Baik
Observasi aktivitas siswa siklus 2	91	100	91%	Sangat baik

Tabel 2 merupakan hasil tes pada siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 2
Hasil Keseluruhan tes

Keterangan	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Rata-rata nilai kelas	Persentase siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tidak tuntas	Kategori
Tes awal siswa sebelum siklus	14	16	60	46%	53%	Sangat kurang
Siklus 1	19	11	67	63%	36%	kurang
Siklus 2	23	30	70	80%	20%	Baik

PEMBAHASAN

TahapPraTindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa di dalam kelas. Hasil yang diperoleh dari kegiatan observasi adalah guru menggunakan metode konvensional saat menyampaikan materi pelajaran, yaitu ceramah, tanya jawab, dan pembagian tugas.

Metode seperti yang telah disebutkan di atas, jika digunakan secara terus-menerus akan mengakibatkan kejenuhan pada siswa dan perhatian siswa terhadap pelajaran menjadiberkurang. Hal tersebut pada akhirnya mengakibatkan siswa tidak memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah. Persentase ketuntasan siswa sebesar 46% pada saat tes awal sebelum siklus. Situasi ini sesuai dengan pendapat Uno (2011:75) yang mengatakan bahwa pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru yang hanya dominan pada aktivitas bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap Tindakan Siklus 1

Tindakan siklus 1 diawali dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, menanyakan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, dan bertanya tentang materi perbandingan yang dikaitkan dengan materi sebelumnya. Pada saat bertanya, nampak siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa

termotivasi dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dan Berliner (dalam Wena, 2012:39) yang mengatakan bahwa jika isi pembelajaran dikaitkan dengan sesuatu yang telah dikenal dan dipelajari sebelumnya, maka siswa akan termotivasi dalam belajar.

Selanjutnya, peneliti memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari perbandingan dalam kehidupan sehari-hari. siswa tampak bersemangat untuk segera mempelajari materi pada pertemuan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (2010:108) yang mengemukakan bahwa belajar terjadi apabila seseorang dapat menerapkan sebagian atau semua kecakapan-kecakapan yang telah di pelajarnya kedalam situasi-situasi yang lain.

Kegiatan selanjutnya yaitu diskusi kelompok. Peneliti membagikan LKS kepada setiap kelompok. Peneliti menjelaskan cara mengerjakan LKS dan memberikan instruksi kepada siswa untuk memulai berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing. Pada saat diskusi, peneliti menginstruksikan tiap-tiap kelompok untuk aktif berdiskusi. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dan mengamati jalannya diskusi. Selain itu, peneliti juga menyampaikan arahan agar siswa mudah memahami LKS. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010:190) yang menyatakan bahwa guru harus sering kali memberi pengarahan dan petunjuk yang jelas dan singkat dalam memberikan pelajaran kepada siswa, sehingga tidak terjadi kebingungan pada diri siswa. Selama diskusi berlangsung, peneliti berkeliling untuk memonitor jalannya diskusi kelompok. Peneliti berperan sebagai fasilitator, jika ada siswa yang bertanya. Selama peneliti memonitor jalannya diskusi, pada beberapa kelompok hanya 1-2 siswa yang berusaha memahami materi, sedangkan siswa yang lain sibuk berbicara dengan temannya yang lain. Hal ini terjadi karena posisi duduk siswa ketika berdiskusi tidak tepat. Kondisi seperti ini sesuai dengan pendapat Karwati dan Priansa (2014:29) yang mengatakan bahwa hal penting dalam pengaturan tempat duduk adalah memungkinkan terjadinya komunikasi antar kelompok.

Selanjutnya peneliti melakukan *game*. Pada saat *game*, peneliti hanya memanggil salah satu perwakilan anggota kelompok untuk mengerjakan soal *game* di bangku yang telah disediakan. Pada saat perwakilan kelompok tersebut mengerjakan soal, anggota kelompok yang lain mulai gaduh dan ramai. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memberikan soal yang berbeda dan akan mengurangi jumlah skor yang sudah terkumpul. Soal yang diberikan berupa media kartu bernomor yang didesain secara menarik, siswa tampak tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan tersebut. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014:25) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan membuat siswa bersemangat memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.

Selanjutnya, peneliti membentuk kelompok turnamen. Kelompok tersebut terdiri atas 6 siswa yang berkemampuan heterogen, yaitu siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Tujuan pembentukan kelompok dengan anggota heterogen adalah agar siswa dapat berdiskusi dan bekerjasama dengan baik demi keberhasilan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2010:4) seperti dalam kutipan berikut ini. "Dengan kelompok heterogen para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah kemampuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing, sehingga siswa lebih berani berkomunikasi dan bekerjasama dengan siswa lain. Selain itu, dengan adanya kerja kelompok diharapkan dapat membuat pembelajaran semakin efektif melalui pemecahan sebuah masalah secara bersama. Kelompok heterogen ini bertujuan agar setiap kelompok terdiri dari siswa-siswa yang berkemampuan akademik berbeda."

Setelah turnamen, kegiatan selanjutnya adalah perhitungan poin dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi. Penghargaan yang diberikan peneliti berupa hadiah yang berisikan alat tulis dan coklat. Pemberian hadiah dapat meningkatkan rasa senang dan bangga pada diri sendiri dan kelompoknya serta memotivasi siswa untuk selalu rajin belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (2014:43) yang mengatakan bahwa berkat pemberian penghargaan, maka siswa akan belajar lebih rajin dan bersemangat lagi.

Tahap Tindakan Siklus 2

Pada siklus 2, peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1. Beberapa hal kelemahan pembelajaran siklus 1 antara lain: (a) tidak semua siswa aktif dalam

diskusi kelompok dan beberapa siswa hanya mengobrol dengan teman kelompoknya, (b) siswa takut dan kurang percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok serta mengerjakan soal di depan kelas, (c) saat presentasi berlangsung, terdapat anggota kelompok yang mengobrol dengan anggota kelompok lain, dan (d) siswa kesulitan memahami jalannya turnamen.

Agar semua anggota aktif dan tidak mengobrol dengan temannya, peneliti menginstruksikan setiap kelompok memilih satu siswa untuk menjadi ketua kelompok. Ketua kelompok bertugas mengatur jalannya diskusi kelompok, sehingga semua anggota kelompok aktif dalam berdiskusi. Hal ini sesuai dengan pendapat Anam (2015:147) yang mengatakan bahwa ketua kelompok merupakan seseorang yang bertugas memberikan pengarahan kepada anggota tentang masalah yang akan didiskusikan (ruang lingkup diskusi), membuka kesempatan kepada semua anggota untuk mengungkapkan pendapatnya, sehingga semua aktif berdiskusi dengan mengatur pembicaraan agar didengar oleh semua anggota.

Selain itu, untuk mencapai tujuan menyelesaikan tugas kelompok, peneliti menginstruksikan setiap kelompok untuk merencanakan tugas dan kewajiban setiap anggota kelompok. Kegiatan ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok mengetahui tugas dan tanggung jawabnya dalam diskusi. Dengan demikian setiap anggota kelompok tidak mempunyai kesempatan untuk bergurau, melainkan aktif untuk menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan pendapat Terry (dalam Majid, 2012:16) yang menjelaskan bahwa perencanaan dimaksudkan untuk menetapkan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok demi mencapai tujuan yang digariskan, sehingga anggota kelompok aktif menyelesaikan tugas.

Ketika peneliti meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, siswa saling berebut untuk mendapatkan kesempatan presentasi. Siswa tampak lebih berani dan percaya diri karena peneliti selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Winkel (dalam Puspitasari 2008) yang mengatakan bahwa segala usaha dalam diri sendiri yang menimbulkan belajar, dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan dorongan dan arahan pada kegiatan belajar bertujuan agar hal yang dikehendaki tercapai.

Pada saat presentasi, peneliti bertindak tegas untuk mendisiplinkan siswa dengan cara mengurangi skor kelompok, apabila masih ada siswa yang tidak memperhatikan atau berbicara dengan teman lain. Pengurangan skor dimaksudkan agar siswa memperhatikan teman yang sedang presentasi dan tidak berbicara dengan teman lain, sehingga presentasi berjalan dengan tertib. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2010:197) yang mengatakan bahwa hukuman (*punishment*) berupa pengurangan skor akan membuat siswa merasa jera dan membuat siswa memperhatikan pelajaran.

Ketika siswa mempresentasikan dengan benar, peneliti memberikan penguatan berupa kata “bagus” atau “pekerjaan yang baik”. Tindakan tersebut dilakukan untuk memotivasi siswa agar semakin bersemangat mengikuti pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:177) yang menyatakan bahwa kata-kata seperti “bagus”, “baik”, “pekerjaan yang baik”, yang diucapkan segera setelah siswa melakukan tingkah laku yang diinginkan atau mendekati tingkah laku yang diinginkan merupakan pembangkit motivasi yang besar.

Kegiatan selanjutnya adalah turnamen, sebelum turnamen peneliti menyiapkan perlengkapan turnamen dan menginstruksikan semua kelompok untuk berada pada posisi yang telah ditentukan. Setelah semua kelompok siap, peneliti menyampaikan aturan permainan. Tindakan tersebut dilakukan agar siswa dapat memahami semua peraturan permainan yang disampaikan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011:182) yang mengatakan bahwa agar siswa dapat menerima informasi yang diberikan, siswa harus diposisikan dalam keadaan siap, baik secara fisik maupun psikis.

Agar siswa bersemangat mengikuti permainan, peneliti menginstruksikan siswa menuliskan sendiri poin pada papan skor. Tindakan tersebut dilakukan agar siswa dapat mengetahui skor yang diperoleh masing-masing kelompok, sehingga siswa bersemangat mengikuti permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2008:34) yang mengatakan bahwa mengetahui hasil pekerjaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tes. Pada saat tes, peneliti berkeliling memastikan tidak ada siswa yang menyontek. Siswa tampak mengerjakan soal tes dengan

tenang, serius, dan percaya diri dengan kemampuan sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Kushartanti (2009:6) yang mengatakan bahwa kepercayaan diri yang tinggi akan membiasakan siswa untuk bersikap positif terhadap kemampuannya dan tidak terpengaruh oleh orang lain. Rasa percaya diri siswa untuk tidak menyontek pekerjaan siswa lain menunjukkan bahwa siswa memahami materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, dapat diketahui seberapa jauh keberhasilan program pembelajaran yang telah dilakukan dalam rangka mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan.

Analisis hasil tes siklus 1 menunjukkan persentase ketuntasan siswa sebesar 63% dan pada siklus 2 menjadi 80%. Dengan demikian terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu sebesar 17%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *temas games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa MTs s.a Al-Mustaqim Lawang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian yang dijabarkan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran model *teams games tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar materi perbandingan dapat dilakukan dengan langkah-langkah: (1) Presentasi di kelas, (2) Tim Kelompok, (3) *Games*, (4) *Tournament*, (5) *Rekognisi team* (penghargaan tim).
2. Persentase ketuntasan siswa pada tahap pra tindakan sebesar 46% menjadi 63% pada tes akhir siklus 1, dan 80% pada tes siklus 2. Dengan demikian, prestasi siswa mengalami peningkatan pada setiap akhir siklus. Peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 17%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tindakan di kelas VII A MTs s.a Al-Mustaqim Lawang kabupaten Malang, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan. Adapun saran yang dimaksudkan adalah sebagai berikut.

1. Pada saat tanya jawab, sebaiknya guru menunjuk langsung siswa yang harus menjawab pertanyaan guru, sehingga tidak ada siswa yang mendominasi kegiatan tanya jawab pada saat proses belajar mengajar.
2. Pada saat diskusi dan turnamen, sebaiknya guru aktif memantau, membimbing, dan memotivasi agar aktivitas siswa berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.
3. Pada saat turnamen, sebaiknya guru menerapkan *team teaching* agar turnamen terlaksana dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, Khoirul. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri: etode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Chotimah, C. (2010). *Hubungan kestabilan emosi dengan prestasi belajar pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Karanganyar*. KTI. Surakarta: Fakultas kedokteran UNS.
- Djamarah, Saiful Bahri dan Zain, Asman. (2010). *Strategi Belajar Mangajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah, Haji. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyani, Sri. (2018). Creative Reasoning in Solving Algebra Problems. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, University of Muhammadiyah

Malang's 1st International Conference of Mathematics Education (INCOMED 2017), volume 160, Atlantis press: 327-329.

- Jihad, Asep & Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kushartanti, Anugrahening. (2009). *Perilaku Menyintek Ditinjau dari Kepercayaan Diri*. Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi Vol.11, no. 2. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, dewi. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, konsep dan implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Purwanto, (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sagala, Syaiful. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Pustaka.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Bandung.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penerapan Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Uno. B. Hamzah. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.