

PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS VIII SMP

R. Ati Sukmawati, Wina Purnamasari

Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat,
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kayutangi
e-mail : atisukmawati@y.mail.com

Abstrak. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah terbentuknya kemampuan bernalar pada diri siswa yang tercermin melalui kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis dan objektif dalam memecahkan permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain maupun dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan siswa dapat menerapkan konsep matematika dalam menghadapi perkembangan zaman. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika SMPN 5 Banjarmasin diperoleh keterangan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, banyak diantara siswa kelas VIII-G yang tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan siswa lain ketika guru sedang menjelaskan pelajaran, malas mencatat pelajaran dan tidak mengerjakan tugas maupun PR yang diberikan guru. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki unsur kegembiraan yang diperoleh dari penerapan permainan. Penelitian ini menggunakan metode dekriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMPN 5 Banjarmasin yang berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistika deskriptif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dan aktivitas siswa kelas VIII-G dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT termasuk dalam kualifikasi baik.

Kata kunci: model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, aktivitas siswa

Matematika sebagai jembatan ilmu pengetahuan dan teknologi menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah terbentuknya kemampuan bernalar pada diri siswa yang tercermin melalui kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis dan objektif dalam memecahkan permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain maupun dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan siswa dapat menerapkan konsep

matematika dalam menghadapi perkembangan zaman (Rohayati, 2009).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 5 Banjarmasin dan beberapa siswa di kelas yang akan dilakukan penelitian dapat diperoleh info bahwa pembelajaran hanya terpusat pada guru, penjelasan guru yang terlalu cepat merupakan salah satu faktor yang membuat siswa kurang antusias dalam belajar matematika, malas mengerjakan PR dan tugas yang diberikan

karena kurangnya pemahaman terhadap apa yang diajarkan oleh guru, sehingga hal tersebut berimbas kepada hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin bagi skor tim mereka (Trianto, 2010).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menggantikan kuis individu dengan permainan akademik yang dimainkan pada turnamen. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri menghadapi turnamen dengan mempelajari lembar tugas siswa dan menjelaskannya satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam turnamen, temannya tidak boleh membantu untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 4 tahapan yaitu pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi (penghargaan) tim (Slavin, 2009).

Unsur kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa menikmati proses pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan. Selain itu, suasana kompetisi dalam turnamen dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Isjoni (2009) adalah sebagai berikut.

- (1) Guru menyajikan materi.
- (2) Siswa dibagi dalam kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 siswa secara heterogen.
- (3) Guru membagikan LTS kepada setiap kelompok dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Tugas yang

diberikan oleh guru dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

- (4) Siswa memainkan permainan akademik untuk memastikan seluruh anggota kelompok menguasai pelajaran. Siswa dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari lima sampai enam siswa yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik.
- (5) Permainan pada meja tiap turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.
 - a) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
 - b) Pemain yang menang undian mengambil kertas nomor undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
 - c) Pembaca soal membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
 - d) Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
 - e) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
 - f) Pembaca soal membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang

pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja.

- g) Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang.
- h) Setelah semua kartu soal selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu soal yang berhasil mereka jawab dan menuliskannya pada lembar perolehan skor.
- i) Setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan skor yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan skor yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang bertanya dan menjawab, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran (Kunandar, 2010).

Menurut Kunandar (2010) indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari: (1) mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran, (2) aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa dan (3) mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam LTS.

Dalam penelitian ini aspek aktivitas siswa yang dilihat adalah *visual activities* seperti membaca, *oral activities* seperti diskusi, mengeluarkan pendapat, *listening activities* seperti mendengarkan, *writing activities* seperti menyalin, *motor activities* seperti bermain (dalam hal ini adalah bermain dalam turnamen), *mental activities* seperti menanggapi, memecahkan soal, *emotional activities* seperti bergembira, bersemangat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki (Nazir, 2003).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMP Negeri 5 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016 sebanyak 31 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Objek penelitian adalah hasil belajar matematika siswa kelas VIII-G SMP Negeri 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

(1) Observasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang diadaptasi dari skala likert dari Arikunto (2000) didasarkan pada 5 kualifikasi yaitu skor 5 untuk kualifikasi baik sekali, skor 4 untuk kualifikasi baik, skor 3 untuk kualifikasi cukup baik, skor 2 untuk kualifikasi kurang baik, dan skor 1 untuk kualifikasi tidak baik.

(2) Test

Test ini diberikan untuk memperoleh hasil belajar siswa setelah melalui proses pembelajaran. Berpedoman pada standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Bersumber pada buku-buku pelajaran matematika yang digunakan di sekolah tempat penelitian dan buku-buku lain yang relevan dengan kurikulum yang berlaku. Instrumen test yang digunakan untuk evaluasi hasil belajar berbentuk uraian Data yang diperoleh terdiri dari hasil belajar siswa dan hasil observasi yang dianalisis menggunakan statistika deskriptif dan deskriptif kuantitatif.

- (1) Statistika deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa yaitu menentukan nilai rata-rata hasil belajar siswa dan modus pada lembar observasi aktivitas siswa. Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus dari Sudjana (2009) yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{rata-rata}$$

(mean)

$$\sum X = \text{jumlah seluruh}$$

skor

N = banyaknya subjek

Analisis aktivitas siswa dilihat berdasarkan hasil observasi, mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti, sampai pada tahap siswa menyimpulkan pelajaran menggunakan modus. Modus adalah skor yang paling banyak frekuensinya sehingga tidak perlu dihitung, cukup dilihat dari penyebaran skor, kemudian dilihat skor mana yang paling banyak penyebaran yang paling sering.

- (2) Deskriptif Kuantitatif
Cara penilaian hasil belajar secara individu ditentukan dengan menggunakan rumus dari Usman dan setiawati (2001), yaitu:

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

dengan N = nilai akhir

Adapun cara perhitungan nilai akhir siswa secara keseluruhan ditentukan dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sudijono (2007), yaitu

$$N_A = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n + 2X_s}{3}$$

Keterangan:

N_A = Nilai akhir

X_1 = Nilai hasil test evaluasi pertemuan ke- 1

X_2 = Nilai hasil test evaluasi pertemuan ke- 2

X_n = Nilai hasil test evaluasi pertemuan ke- n

N = banyaknya kali test evaluasi dilaksanakan

X_s = Nilai hasil test evaluasi akhir
2 dan 3 = bilangan konstan (2 = bobot test evaluasi akhir, 3 = bobot test secara keseluruhan).

Penilaian hasil belajar siswa secara individu maupun nilai akhir keseluruhan nilai akhir dapat dikelompokkan berdasarkan tabel kualifikasi hasil belajar siswa, digunakan kriteria pengelompokkan sebagai berikut:

Tabel 1 Kualifikasi

Hasil Belajar Siswa	Kualifikasi
86 – 100	Baik sekali
71 – 85	Baik
56 – 70	Cukup
41 - 55	Kurang
< 40	Amat kurang

(Rapor
KTSP, 2006)

Perhitungan persentasi hasil belajar siswa terhadap pembelajaran persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan

rumus yang diadaptasi dari Sudijono (2005):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = jumlah frekuensi/ banyaknya individu

- (3) Analisis skor perkembangan siswa, skor kelompok dan penghargaan kelompok

Untuk menentukan skor perkembangan setiap siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Langkah 1: Menentukan skor awal.

Skor awal pada turnamen pertama diambil dari nilai hasil ulangan harian siswa kelas VIII-G SMPN 5 Banjarmasin, sedangkan skor awal pada turnamen kedua diambil dari skor turnamen pertama, yaitu jumlah skor awal turnamen pertama dengan perolehan skor pada saat turnamen pertama.

Langkah 2: Menghitung perolehan skor turnamen terkini siswa.

Langkah 3: Menentukan skor perkembangan siswa.

Setiap siswa mendapat skor perkembangan yang nilainya telah ditentukan sebelumnya. Untuk mengetahui apakah skor terkini sama atau melewati skor awal mereka,

Tabel 3 Kategori penghargaan kelompok

Rata-Rata Skor Kelompok	Penghargaan Kelompok
$15 \leq N_k < 20$	Kelompok Baik
$20 \leq N_k < 25$	Kelompok Hebat
$N_k \geq 25$	Kelompok Super

(Sumber: Lambas, dkk., 2004)

Keterangan: N_k = Nilai Kelompok

digunakan pedoman pemberian skor perkembangan siswa pada tabel berikut.

Tabel 2 Pedoman pemberian skor perkembangan siswa

Skor Turnamen	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	0
10 poin sampai 1 poin dibawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor awal)	30

(Sumber: Lambas, dkk.2004)

Menentukan skor tiap kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Langkah 1 : Menentukan skor kelompok.

Skor setiap kelompok dihitung dengan menambahkan skor perkembangan tiap-tiap individu dari anggota kelompok dan membaginya dengan jumlah anggota kelompok tersebut.

Langkah 2 : Penghargaan kepada kelompok.

Setiap kelompok memperoleh suatu penghargaan berdasarkan sistem poin yang berdasarkan tabel berikut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Banjarmasin yang beralamat di Jalan Belitung Darat RT. 19 No. 132, Telp. (0511)3354821 Kecamatan Banjarmasin

Barat Kabupaten/Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Proses kegiatan belajar mengajar penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) telah memberikan

bekal ilmu pengetahuan kepada siswa mengenai materi sistem persamaan linear dua variabel.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 31 siswa yang mengikuti kegiatan evaluasi

pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat, dan kelima, kualifikasi hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut :

Tabel 4 Kualifikasi Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kualifikasi	Evaluasi pertemuan ke-									
		I		II		III		IV		V	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
86-100	Baik sekali	13	41,9	20	64,5	14	45,2	17	54,8	13	41,9
71-85	Baik	12	38,7	7	22,6	15	48,4	12	38,7	16	51,6
56-70	Cukup	4	12,9	3	9,7	1	3,2	2	6,5	2	6,5
41-55	Kurang	2	6,5	1	3,2	1	3,2	0	0	0	0
< 40	Amat kurang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rata-rata		81,6		86,1		83,9		88,06		84,3	

Berdasarkan data nilai akhir yang diperoleh dari 31 siswa yang mengikuti kegiatan evaluasi pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat, kualifikasi nilai

akhir hasil belajar siswa dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 5 Kualifikasi nilai akhir hasil belajar

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
86 – 100	Baik sekali	15	48,4
71 – 85	Baik	14	45,2
56 – 70	Cukup	2	6,4
41 – 55	Kurang	0	0
< 40	Amat kurang	0	0

Berdasarkan data nilai akhir evaluasi hasil belajar siswa yang diperoleh dari pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima yaitu evaluasi akhir dapat dikelompokkan pada tabel di atas dengan frekuensi atau jumlah siswa dan

persentase siswa pada masing-masing kualifikasi dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,78 berdasarkan tabel di atas rata-rata tersebut termasuk dalam **kualifikasi baik**. Tabel 6 Penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran

Aktivitas siswa	Skor pertemuan ke-		Kualifikasi pertemuan ke-		Aktivitas siswa	Skor pertemuan ke-		Kualifikasi pertemuan ke-	
	1	3	1	3		2	4	2	4
Aspek 1	4	4	Baik	Baik	Aspek 1	3	4	Cukup b	Baik
Aspek 2	4	4	Baik	Baik	Aspek 2	4	4	Baik	Baik
Aspek 3	3	3	Cukup baik	Cukup baik	Aspek 3	4	4	Baik	Baik
Aspek 4	4	4	baik	Baik	Aspek 4	4	4	Baik	Baik
Aspek 5	3	3	Cukup baik	Cukup baik	Aspek 5	4	4	Baik	Baik
Aspek 6	3	3	Cukup baik	Cukup baik	Aspek 6	4	4	Baik	Baik
Aspek 7	3	4	Cukup baik	Baik	Aspek 7	4	4	Baik	Baik

Aspek 8	3	4	Cukup baik	Baik	Aspek 8	4	4	Baik	Baik
Modus	3	4	Cukup baik	Baik	Modus	4	4	Baik	Baik

Berikut ini akan diuraikan mengenai pembahasan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa serta hasil belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

(1) Aktivitas siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat bahwa pada setiap pertemuan berbeda-beda perkembangan aktivitasnya. Aspek-aspek ini merujuk kepada pendapat Paul B. Diedrich (Sardiman, 2010).

Aspek satu pada pertemuan pertama dan ketiga adalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, aspek tersebut merujuk kepada aktivitas *visual activities* dan *listening activities*. Aspek pada pertemuan pertama dan ketiga dinilai baik. Aspek dua pada pertemuan pertama dan ketiga adalah mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru, aspek tersebut menurut peneliti termasuk kedalam *writing activities*. Aspek dua pada pertemuan dua dan tiga oleh observer juga dinilai baik. Aspek tiga pada pertemuan pertama dan ketiga adalah menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami, hal tersebut termasuk dalam *oral activities*. Aspek ini dinilai cukup baik. Aspek empat pada pertemuan pertama dan ketiga membentuk kelompok belajar sesuai dengan petunjuk guru. Aspek empat menurut peneliti termasuk dalam *motor activities*. Aspek ini oleh observer dinilai baik. Aspek lima pada pertemuan pertama dan ketiga adalah berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan LTS. Aspek lima ini termasuk pada *oral activities*, *listening activities*, dan *mental activities*. Aspek lima ini oleh observer dinilai cukup baik. Aspek enam pada pertemuan pertama dan ketiga adalah terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Aspek enam termasuk dalam *oral activities*,

listening activities, dan *mental activities* dan oleh observer juga dinilai cukup baik. Aspek tujuh pada pertemuan pertama dan ketiga adalah mengerjakan soal evaluasi individu secara mandiri. Aspek tujuh termasuk dalam *visual*, *writing*, dan *mental activities*. Aspek tujuh pada pertemuan pertama dinilai cukup baik sedangkan aspek tujuh pada pertemuan ketiga dinilai baik. Aspek yang terakhir pada lembar observasi aktivitas siswa pada pertemuan satu dan ketiga adalah menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Aspek tersebut oleh peneliti termasuk dalam *oral activities*. Aspek delapan pada pertemuan pertama dinilai cukup baik sedangkan pada pertemuan ketiga dinilai baik. Berdasarkan paparan aktivitas di atas dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama modus penilaian adalah cukup baik, sedangkan pada pertemuan ketiga modus penilaian adalah baik. Pembelajaran matematika pada pertemuan pertama dan ketiga menggunakan pembelajaran kooperatif.

Pertemuan kedua dan keempat pada pembelajaran matematika di kelas VIII-G menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga aspek-aspek yang dinilai merujuk kepada sintak pembelajaran kooperatif tipe TGT. Aspek-aspek yang dinilai termasuk ke dalam *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Semua aspek dinilai observer sudah baik, hanya berbeda penilaian pada aspek satu. Pertemuan kedua pada aspek satu dinilai observer cukup baik, berbeda dengan aspek satu pada pertemuan keempat yang dinilai baik.

Berdasarkan pembahasan aktivitas di atas, maka dapat dilihat bahwa modus dari semua aspek yang telah diamati adalah baik.

(2) Hasil belajar siswa

Evaluasi dilakukan pada setiap akhir pertemuan pada materi persamaan

linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil ulangan yang peneliti peroleh dari guru matematika di kelas VIII-G diketahui bahwa 8 orang siswa atau sekitar 25,8% nilainya di atas 71, sedangkan 23 orang siswa atau sekitar 74,2% dibawah 71 dengan nilai rata-rata 66,6.

Seperti halnya aktivitas, hasil belajar siswa yang didapat melalui evaluasi juga berbeda-beda setiap pertemuannya. Hal tersebut mungkin berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor intern siswa misalnya seperti intelegensi siswa yang berbeda-beda setiap orangnya, kemudian kesiapan siswa, minat, serta perhatian. Faktor ekstern misalnya seperti relasi siswa dengan siswa, dan cara belajar.

Evaluasi pertama pada pertemuan pertama dengan 3 butir soal evaluasi berbentuk uraian pada materi pokok SPLDV memperoleh nilai rata-rata 81,6. Rata-rata nilai evaluasi pertama tersebut jika melihat pada kualifikasi hasil belajar siswa maka berada pada kualifikasi baik. Evaluasi kedua pada pertemuan kedua dengan 3 butir soal evaluasi berbentuk uraian memperoleh nilai rata-rata 86,1 dan masuk pada kualifikasi sangat baik.

Evaluasi ketiga pada pertemuan ketiga diperoleh nilai rata-rata dari 31 orang siswa di kelas VIII-G SMP Negeri 5 Banjarmasin sebesar 83,9. Jika dilihat dari nilai rata-rata sebelumnya maka nilai tersebut mengalami sedikit penurunan, namun tetap berada pada kualifikasi baik.

Evaluasi keempat pada pertemuan keempat mengalami kenaikan rata-rata, yakni diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,6 dan berada pada kualifikasi sangat baik. Evaluasi terakhir nilai rata-rata yang diperoleh kembali mengalami penurunan, yakni rata-rata hanya sebesar 84,3, tetapi nilai tersebut tetap berada ada kualifikasi baik.

Nilai akhir sendiri dicari dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sudijono (2007), yakni nilai rata-rata yang didapat dari pertemuan pertama hingga

keempat ditambah dengan dua kali nilai evaluasi akhir dan di bagi dengan tiga, dimana dua merupakan bobot test evaluasi akhir sedangkan tiga adalah bobot test secara keseluruhan. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai akhir rata-rata siswa sebesar 84,78 dan berada pada kualifikasi baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

- (1) Hasil belajar siswa kelas VIII-G SMP Negeri 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kualifikasi baik.
- (2) Aktivitas siswa kelas VIII-G SMP Negeri 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kualifikasi baik.

Saran

Saran-saran yang dapat penulis kemukakan berkenaan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Kepada guru bidang studi matematika hendaknya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena model pembelajaran ini adalah salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- (2) Sebelum menerapkan suatu model pembelajaran guru harus memahami hal-hal yang berkaitan dengan model pembelajaran tersebut.
- (3) Mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Djamarah, S.B., 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- 2008. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A., 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Nur, M., dan Ismono, 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press, Surabaya.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Ma'mur, Asmani Jamal. 2013. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Muhsetyo, G., Djamus, W., Yumiati, dan Haholongan, S., 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Silberman L. Melvin. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia, Bandung
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Slavin, R.E., 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Nurulita. Nusa Media, Bandung.
- Sudjana, N., 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sukino dan Simangunsong. *Matematika untuk SMP kelas VIII*. Erlangga, Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Surabaya.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Masmedia Buana Pustaka.
- Syah, M., 2004. *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Taniredja, Faridli, dan Harmianto. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: ALFABETA
- Tim Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk SMP/MTs*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Tim MKPBM, 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana, Jakarta
- Usman, M.U. dan Setiawati, L., 2001. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.