

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Hasil Belajar

Belajar adalah salah satu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2014: 36) “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan”. Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”. Hamdani (2011: 22) mengatakan bahwa:

Prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) balikan dan penguatan; (9) perbedaan individual. Berdasarkan prinsip tersebut proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, Aunurrahman (2012: 35) menambahkan bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”. Sedangkan menurut Morgan dalam Sagala (2009: 13) “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Berdasarkan pengertian belajar yang disebutkan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian proses kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang semula tidak tahu menjadi tahu, dari tidak faham menjadi paham.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak lanjut dengan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Sedangkan menurut Suprijono (2011: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Selanjutnya, Kunandar (2014: 62) “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Kemudian menurut Sudjana (2009: 56) hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa.
- b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- c. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya.
- d. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan belajar siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Adapun hasil belajar yang dimaksud oleh peneliti adalah skor yang diperoleh siswa dari hasil tes melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Menurut Rusman (2014: 203) “Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Sanjaya (2008: 309) mengatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai

enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Pembelajaran kooperatif terdapat enam fase di dalam pembelajaran seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1: Fase-fase pembelajaran kooperatif

| Fase | Perilaku Guru |
|--|--|
| Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. |
| Fase 2 Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan. |
| Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien. |
| Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. |
| Fase 5 Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil belajarnya. |
| Fase 6 Memberikan penghargaan | Guru menghargai upaya dan hasil belajar individu dan kelompok. |

Sumber: Hamdani (2011 : 34)

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut kemudian guru juga memotivasi siswa dengan memberikan gambaran pentingnya mempelajari materi pelajaran tersebut agar siswa dapat aktif selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap menyajikan informasi

Sebelumnya guru telah membuat silabus dan rencana pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari secara garis besar, yang bertujuan untuk dapat mengarahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

3. Tahap mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar

Pada tahap ini guru membagi siswa dalam kelompok belajar kooperatif. Pembentukan kelompok didasarkan pada skor masing-masing siswa dari hasil ulangan harian pada materi sebelumnya. Menurut Trianto (2014: 120) “Pembagian kelompok belajar dilakukan dengan menentukan tiga kelompok dalam kelas yaitu kelompok atas, menengah, dan kelompok bawah”.

4. Tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar

Pada tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar, siswa bekerja dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya atau mempelajari materi yang sudah dipersiapkan guru. Selama kegiatan kelompok guru bertindak sebagai fasilitator yang memonitor kegiatan tiap kelompok dan memotivasi setiap siswa untuk berinteraksi antara sesama teman sekelompoknya maupun dengan guru.

5. Tahap evaluasi

Guru mengevaluasi proses pembelajaran tentang materi yang telah dipelajari dengan siswa melaksanakan turnamen. Selain itu, evaluasi hasil pembelajarn yang dilakukan setiap akhir siklus dengan pemberian tes berupa ulangan harian kepada siswa yang dikerjakan secara individu. Skor yang diperoleh masing-masing siswa dalam evaluasi selanjutnya akan diproses untuk menentukan nilai kemajuan siswa. skor ini juga disumbangkan sebagai skor kelompok untuk mengetahui nilai perkembangan kelompok.

6. Tahap penghargaan kelompok

Tahap penghargaan kelompok dilakukan disetiap akhir pertemuan dan diakhir siklus. Penghargaan kelompok disetiap akhir pertemuan berupa penguatan verbal pada setiap kelompok. Penghargaan kelompok pada akhir siklus dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

a. Menghitung skor individu dan kelompok

Perolehan skor oleh tiap individu dihitung dan dijumlahkan dengan perolehan skor lain dalam satu kelompok. Dari penjumlahan itu diperoleh skor kelompok yang dapat digunakan untuk memberikan penghargaan kelompok.

Penghitungan skor tes individu ditujukan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor dasar dengan skor ulangan harian. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya. Kriteria sumbangan skor terhadap kelompok dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2: Poin Kemajuan Individu

| Skor Tes | Poin Kemajuan |
|---|---------------|
| Lebih dari 10 poin dibawah skor awal | 5 |
| 10 – 1 poin dibawah skor awal | 10 |
| Skor awal sampai 10 poin atas skor awal | 20 |
| Lebih dari 10 poin di atas skor awal | 30 |
| Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal) | 30 |

Sumber: (Slavin, 2005: 159)

b. Memberikan penghargaan kelompok

Penentuan skor kelompok dihitung dengan menambahkan skor tiap-tiap individu anggota, lalu membaginya dengan jumlah anggota tersebut. Tiap-tiap kelompok memperoleh penghargaan khusus berdasarkan perolehan skor rata-rata yang dikategorikan menjadi kelompok baik, hebat, dan super.

2.3 Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Huda (2015: 116) “*Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya hanya fokus pada kemampuan saja. Selain itu jika dalam STAD yang digunakan adalah *kuis*, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game akademik*”. Selanjutnya Slavin dalam Huda (2015: 117) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir.

Nelli Ma’rifat Sanusi, dkk (2014: 18) mengatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu

model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya menerapkan konsep permainan (*games*) yang dilakukan antar kelompok dengan anggota-anggota tiap kelompok yang heterogen”. Sedangkan menurut Shoimin (2014: 203) “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Selain itu, pada model pembelajaran TGT setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama di dalam berlomba baik yang berkemampuan tinggi, sedang, maupun yang berkemampuan rendah. Karena, setiap anggota kelompok mempunyai peluang yang sama dalam memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin (2005 : 166) deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok dan penjelasan singkat tentang Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dibagikan kepada kelompok. Pada saat guru menyampaikan materi, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru agar dapat membantu pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Tim

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 – 5 orang yang heterogen, baik itu jenis kelamin maupun peringkat siswa di kelas. Dalam kelompok inilah mereka saling bekerjasama, mendiskusikan materi yang sudah diajarkan dan mengerjakan latihan, memeriksa dan memperbaiki kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompoknya melakukan kesalahan. Kegiatan

ini berfungsi untuk menyiapkan anggota-anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan tournament diakhir pokok bahasan.

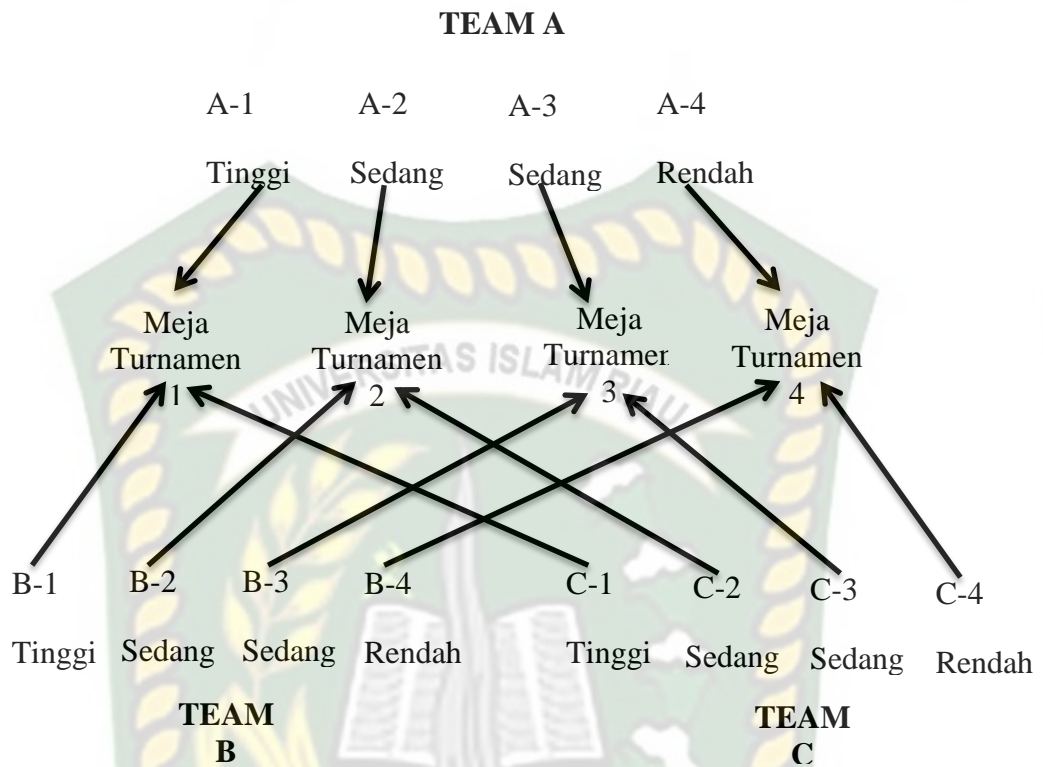
3. Game

Game ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang dari materi yang telah diberikan guru kepada siswa untuk menguji pengetahuan yang diperoleh anggota kelompok untuk mewakili masing-masing kelompoknya dalam kegiatan turnamen. Seorang siswa dalam kelompoknya mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk mengikuti turnamen.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah game yang berlangsung pada akhir pokok bahasan, setelah guru memberikan materi pada presentasi di kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Turnamen atau lomba pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan skor yang paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka.

Penempatan siswa pada meja turnamen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar I. Penempatan Siswa Pada meja Turnamen (Slavin, 2005 : 168)

5. Rekognisi Tim

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota yang bersangkutan. Cara penentuan poin turnamen menurut Slavin (2005: 174) yaitu pada meja dengan tiga pemain dan skor tidak seri pencetak skor tertinggi menerima enam puluh poin, yang kedua empat puluh poin, dan yang ketiga dua puluh poin. Jika terdapat lebih atau kurang dari tiga pemain atau

Menghitung poin-poin turnamen sebagai berikut:

Tabel 3: Perhitungan Poin Turnamen dengan Dua Pemain

| Pemain | Tidak seri | Seri |
|-----------------------|------------|---------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 40 poin |
| Peraih skor terendah | 20 poin | 40 poin |

Sumber: Slavin (2005: 175)

Tabel 4: Perhitungan Poin Turnamen dengan Tiga Pemain

| Pemain | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai terendah | Seri 3 macam |
|-----------------------|---------------------|----------------------|---------------------|--------------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 50 poin | 60 poin | 40 poin |
| Peraih skor tengah | 40 poin | 50 poin | 30 poin | 40 poin |
| Peraih skor rendah | 20 poin | 20 poin | 30 poin | 40 poin |

Sumber: Slavin (2005: 175)

Tabel 5: Perhitungan Poin Turnamen dengan Empat Pemain

| Pemain | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai tengah | Seri nilai rendah |
|--------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|-------------------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 50 poin | 60 poin | 60 poin |
| Peraih skor tengah atas | 40 poin | 50 poin | 40 poin | 40 poin |
| Peraih skor tengah bawah | 30 poin | 30 poin | 40 poin | 30 poin |
| Peraih skor bawah | 20 poin | 20 poin | 20 poin | 30 poin |

| Pemain | Seri nilai tertinggi 3 macam | Seri nilai terendah 3 macam | Seri 4 macam | Seri nilai tertinggi dan terendah |
|--------------------------|------------------------------|-----------------------------|--------------|-----------------------------------|
| Peraih skor tertinggi | 50 poin | 60 poin | 40 poin | 50 poin |
| Peraih skor tengah atas | 50 poin | 30 poin | 40 poin | 50 poin |
| Peraih skor tengah bawah | 50 poin | 30 poin | 40 poin | 30 poin |
| Peraih skor bawah | 20 poin | 30 poin | 40 poin | 30 poin |

Sumber: Slavin (2005: 175)

Penghargaan pada tim dapat diberikan setelah didapat skor rata-rata tim. Tim yang mendapat penghargaan adalah tim yang mendapat skor sesuai kriteria yang ditentukan.

Slavin (2005: 175) membagi tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim sebagai berikut:

Tabel 6: Kriteria Penentuan Penghargaan Tim

| Kriteria (rata-rata tim) | Penghargaan |
|--------------------------|-----------------|
| 40 | Tim baik |
| 45 | Tim sangat baik |
| 50 | Tim super |

Selanjutnya, Slavin (2005: 160) mengatakan guru dapat mengubah kriteria tersebut sesuai dengan kebutuhan. Karena, nilai-nilai yang diperoleh siswa tidak selalu tepat dengan kriteria penilaian yang ditentukan, maka dalam hal ini peneliti mengubah dan menggunakan kriteria penghargaan kelompok sebagai berikut:

Tabel 7: Kriteria Penentuan Penghargaan Tim Menurut Peneliti

| Kriteria (rata-rata tim) | Penghargaan |
|-----------------------------|-----------------|
| Nilai < 40 | Tim baik |
| $40 \leq \text{nilai} < 50$ | Tim sangat baik |
| Nilai ≥ 50 | Tim super |

Perkembangan pada tim yang memenuhi kriteria juga dapat diberikan dengan berbagai penghargaan, karena apapun yang guru lakukan untuk merekognisi tim berprestasi sangat penting untuk memotivasi para siswa agar membantu teman satu timnya.

6. Bergeser Tempat

Bergeser tempat atau menempatkan siswa pada meja turnamen baru, harus dilakukan persiapan pada turnamen berikutnya. Akan lebih mudah melakukan penggeseran jika anda telah menentukan skor tim.

7. Ulangan Harian

TGT dapat juga dikombinasikan dengan STAD, baik dengan memberikan kuis-kuis pada satu minggu dan turnamen pada minggu berikutnya, atau dengan memberikan kuis satu hari setelah tiap kali turnamen dan menghitung baik skor kuisnya maupun skor turnamen terhadap skor tim.

Prosedur ini memberikan kepada guru ide-ide yang lebih baik berkaitan dengan kemajuan yang dibuat para siswa dari pada hanya menggunkan turnamen saja (Slavin, 2005 : 178)

Dalam penelitian ini, kuis diganti dengan ulangan harian yang diselenggarakan diakhir setiap siklus.

8. Mengubah tim

Guru akan mengubah tim pada siklus berikutnya yang didasarkan pada skor yang diperoleh dari hasil ulangan harian siswa.

Adapun kelebihan dan kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Shoimin, 2014: 207-208) sebagai berikut:

Kelebihan:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kekurangan:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

2.4 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika.

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana tahap evaluasinya terdiri dari permainan dan turnamen yang berisikan soal-soal. Permainan bertujuan mencari

siswa terbaik yang didapat dari turnamen tersebut yaitu sebagai pemenang dalam turnamen.

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, saling bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompoknya, serta pada saat turnamen siswa mengerjakan soal-soal matematika dan berusaha untuk menjawab soal-soal tersebut sebaik mungkin untuk mengumpulkan skor dan mempersiapkan diri untuk tahap evaluasi. Sehingga, setiap siswa bertanggung jawab terhadap prestasi kelompoknya masing-masing.

Keadaan ini mendorong setiap siswa untuk meningkatkan prestasi kelompoknya masing-masing dengan cara mendapatkan skor sebanyak-banyaknya dalam turnamen, akibatnya siswa akan berusaha untuk belajar dan memahami materi dengan sebaik-baiknya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Proses penerapan kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru melakukan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan materi ajar dan perangkat pembelajaran, seperti silabus, RPP, dan LKS.
- b. Menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa: tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Mempersiapkan daftar kelompok siswa.
- d. Mempersiapkan daftar susunan meja turnamen dan kelompok belajar.
- e. Mempersiapkan daftar susuna peserta disetiap meja turnamen untuk setiap pertemuan.
- f. Mempersiapkan hadiah sebagai bentuk penghargaan atas kinerja siswa yang akan diberikan diakhir siklus.
- g. Menyusun dan mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.
- h. Mempersiapkan peralatan yang diperlukan pada saat turnamen berlangsung, seperti kartu soal dalam amplop, kunci jawaban, kartu bernomor dan lembar skor turnamen.

- i. Menyusun dan mempersiapkan soal dan alternatif jawaban.

2. Tahap Penyajian Kelas

Tahap penyajian kelas dalam penerapan kooperatif tipe TGT, yaitu:

1) Kegiatan Awal

- a. Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan memberi salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a kemudian dilanjutkan dengan mengabsen siswa.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari. (*Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa*)
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. (*Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa*)
- d. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sebagai apersepsi.
- e. Guru memberikan informasi tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT. (*Fase 2 Menyajikan informasi*)
- f. Guru meminta siswa menempati kelompoknya yang sudah ditentukan. (*Fase 3 Mengorganisir siswa ke dalam kelompok kooperatif*) (komponen 2 TGT- kelompok/ tim).
- g. Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.

2) Kegiatan inti

- a. Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS dengan bimbingan guru. (*fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar*).
- b. Siswa membahas LKS yang tidak dimengerti melalui tanya jawab.
- c. Siswa melaksanakan turnamen guna mengecek pemahaman tentang materi yang dipelajari dengan pelaksanaannya diawasi oleh guru. (Fase 5 Evaluasi) (Komponen 3 dan 4 TGT- *games* dan *turnamen*).

Tata cara pelaksanaan turnamen sebagai berikut:

1. Setiap perwakilan kelompok duduk dimeja turnamen sesuai arahan guru.

2. Di setiap meja turnamen terdapat kartu soal dalam amplop, alternatif jawaban, kertas undian, kartu bernomor, dan lembar skor turnamen.
3. Guru memberikan aba-aba sebagai pertanda bahwa turnamen telah dimulai.
 - a. Pelaksanaan turnamen serentak sesuai aba-aba dari guru
 - b. Waktu pengerjaan soal ditentukan oleh guru
4. Untuk memulai permainan, terlebih dahulu para pemain menentukan pembaca, penantang I, penantang II, dan penantang III dengan cara mengundi nomor. Siswa yang mendapat nomor undian tertinggi sebagai pembaca, siswa yang mendapat nomor undian tertinggi kedua sebagai penantang I, siswa yang mendapat nomor undian tertinggi ketiga sebagai penantang II, sedangkan siswa yang mendapat nomor undian terendah sebagai penantang III.
5. Kemudian, pembaca bertugas mengacak kartu yang ada nomornya dan mengambil kartu teratas. Pembaca juga bertugas mencatat skor yang diperoleh pemain, serta pembaca bertugas membuka alternatif jawaban untuk memastikan jawaban yang benar.
 - a. Pembaca wajib menjawab soal yang di bacakan.
 - b. Penantang I bertugas mendapat kesempatan pertama untuk menantang dan memberikan jawabannya.
 - c. Penantang II bertugas mendapat kesempatan kedua untuk menantang dan memberikan jawabannya. Apabila penantang I tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan atau ada jawaban yang berbeda dengan pembaca dan penantang I.
 - d. Penantang III bertugas mendapat kesempatan ketiga untuk menantang dan memberikan jawabannya. Apabila penantang I dan II tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan atau ada jawaban yang berbeda dengan pembaca, penantang I dan penantang II.
6. Lalu, pembaca mengambil kartu soal yang ada di dalam amplop sesuai dengan nomor yang diperoleh dan membacakan soal dengan keras,

sementara penantang I, II, dan III mendengarkan dan mengerjakan soal tersebut. Serta pembaca juga ikut mengerjakan soal tersebut.

7. Jika semua pemain, telah selesai mengerjakan soal tersebut, maka pembaca wajib membacakan jawabannya terlebih dahulu.
 - a. Bila penantang I memiliki jawaban berbeda dengan pembaca dan ingin menantang, maka penantang I dapat menyebutkan jawabannya. Bila tidak ingin menantang juga tidak apa-apa.
 - b. Bila penantang II memiliki jawaban yang berbeda dengan pembaca atau penantang I dan ingin menantang, maka penantang II dapat menyebutkan jawabannya. Bila tidak ingin menantang juga tidak apa-apa.
 - c. Bila penantang III memiliki jawaban yang berbeda dengan pembaca dan penantang I dan II serta ingin menantang, maka penantang III dapat menyebutkan jawabannya. Bila tidak ingin menantang juga tidak apa-apa.
8. Apabila semua proses tersebut sudah dilakukan, dan tidak ada yang menantang maka pembaca harus membuka alternatif jawaban sesuai dengan nomor soal untuk memastikan jawaban yang benar.
9. Jika jawaban pembaca dan penantang salah, maka pembaca dan penantang tidak mendapat pengurangan poin. Namun, jika dari penantang I, II, dan III tidak ada yang memberikan jawaban maka penantang mendapat pengurangan poin sebesar (-1) untuk setiap penantang I, II, dan III.
10. Bila jawaban pembaca atau penantang benar, maka pembaca atau penantang berhak mendapatkan tambahan poin nilainya tertera pada kartu soal.
11. Posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap pemain di satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal dan penantang secara bergantian.
12. Begitu seterusnya sampai setiap pemain mendapat satu kali kesempatan berperan sebagai pembaca.

13. Setelah setiap pemain mendapat satu kali kesempatan menjadi pembaca maka pemain dalam satu meja turnamen dapat menghitung jumlah poin yang diperoleh.
14. Selanjutnya siswa kembali lagi ke kelompok semula untuk menjumlahkan poin yang diperoleh dari masing-masing meja turnamen.
15. Siswa mengumpulkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok kepada guru untuk menentukan kelompok yang terbaik.
16. Guru memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok yang telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. (*Fase 6 Memberikan penghargaan*) (Komponen 5 TGT- penghargaan kelompok/ rekognisi tim)

3) Kegiatan Akhir

- a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan sesuai dengan materi yang telah dibahas.
- b. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah.
- c. Guru menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini guru memberikan soal ulangan harian dalam bentuk uraian untuk dikerjakan oleh siswa secara individu dalam waktu yang telah ditentukan guru. Soal yang dikerjakan secara individu tersebut akan digunakan untuk melihat nilai perkembangan siswa yang nantinya akan disumbangkan sebagai skor kelompok dan juga untuk melihat keberhasilan tindakan dalam penelitian ini.

4. Tahap Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan setelah mendapatkan poin rata-rata tiap kelompok. Poin rata-rata kelompok didapat dari poin turnamen tiap-tiap siswa selama satu siklus yang digabungkan dengan poin rekan sekelompoknya. Setelah itu, poin tersebut dijumlahkan dan akan diambil rata-ratanya. Kelompok yang poin rata-rata memenuhi kriteria akan mendapat penghargaan.

2.5 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Harjoko (2014: 7) terhadap siswa kelas V SD N Kedungjambal 02 dengan jumlah 18 orang siswa diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD N Kedungjambal 02. Hal tersebut terlihat dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05. Selain itu dari data observasi diperoleh sebelum diberikan tindakan siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Setelah diberikan tindakan siswa terlihat aktif baik pada saat kegiatan tanya jawab maupun pada saat kegiatan kelompok. Dalam penelitian ini disarankan para peneliti selanjutnya untuk mengelola waktu dengan baik dan memantau pada saat kegiatan kelompok berlangsung.

Selanjutnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lamrobasa Mahulae dan Henok Siagian (2014: 1-7) terhadap siswa Kelas XI Pada Materi Persamaan Keadaan Gas Ideal Di SMA N 1 Percut Sei Tuan T.P. 2012/2013 diketahui bahwa Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dan hasil analisa data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1). Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan penerapan model pembelajaran konvensional, dengan kata lain bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan dari pada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat dan diperoleh rata-rata skor aktivitas belajar siswa mencapai 68,03 dengan kategori aktif.

Selanjutnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dedi Rohendi, Heri Sutarno, dan Nopiyanti dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini dilakukan pada sampel yang terdiri dari dua kelas masing-masing berjumlah 38 orang, yaitu kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol yang diberi pembelajaran konvensional berbasis multimedia. Dari hasil eksperimen, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis multimedia lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2.6 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN I Satu Atap Sungai Mandau.