

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game
Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa
Kelas VIII₃
SMP Negeri 6 Siak Hulu**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



diajukan oleh :

EKA NOVA KARTIKA

NPM. 136411488

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah hirabbil 'alamiin, puji syukur saya kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat kesehatan juga kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir saya. Segala puji syukur juga kepada-Mu yaAllah yang telah menghadirkan orang-orang terkasih dan terhebat disekeliling saya, yang mendukung dan mendoakan tiada henti, yang tak lelah mengingatkan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Berada di titik ini bukanlah sebuah perjuangan yang mudah, seluruh perjuangan hingga berada di titik ini tak terlepas dari doa dan dukungan orang tua. Skripsi ini merupakan bentuk persembahan kecil saya kepada mereka. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, papa dan mama membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, papa dan mama membuka hatinya untuk saya. Teruntuk kedua orang tua saya papa Ngatimun dan mama Sudiana Herawati, terimakasih karena selalu senantiasa ada untuk saya, terimakasih karena selalu menjaga saya dalam doa-doa terbaik, selalu mengingatkan dan memberikan semangat yang tiada henti. Terimakasih karena selalu mengerti saya melebihi saya sendiri. Kalian yang paling mengerti apa dan bagaimana yang telah saya jalani dan lalui. Saya sayang kalian pa ma.

Ucapan terimakasih kepada kedua adik tersayang, Dwi Novri Kertika dan Tri Anang Meydika, yang telah memberikan semangat juga selalu menemani dalam menyelesaikan skripsi ini. yang selalu direpotin dan dimintai bantuan, juga menjadi tempat untuk bertukar pendapat dalam mencari inspirasi dan masukan.

Terimakasih saya juga kepada dosen pembimbing, ibu Dr. Hj. Sri Rezeki, S.Pd, M.Si dan ibu Endang Istikomah, S.Pd, M.Ed yang telah membimbing, memberikan arahan dan nasihat selama ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta kepada seluruh bapak ibu dosen FKIP UIR Program Studi Pendidikan Matematika lainnya, terimakasih atas segala ilmu, nasehat dan bantuannya yang telah diberikan kepada saya selama berada dibangku perkuliahan dengan rasa ikhlas dalam mengajarkan saya.

Teruntuk sahabat terhebat, Dayu Tirta Puji Susila, S.Pd. Yandri andesta, S.Pd. Syarif Adi Saputra, S.Pd. David Adi Gustina, S.Pd. dan Novia

Hartuti terimakasih karena selalu cerewet dalam mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini, yang selalu direpotin mulai dari awal kuliah hingga di titik akhir. Terimakasih untuk semua dukungan, terimakasih untuk persahabatan yang luar biasa, segala suka dan duka akan menjadi kenangan yang tidak terlupakan. juga teruntuk mahasiswa/I prodi Pendidikan Matematika Kelas A angkatan 2013. Terimakasih untuk kekeluargaan yang luar biasa hebat, semoga menjadi kisah luar biasa di kemudian hari.

-Eka Nova Kartika, S.Pd-



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu

Eka Nova Kartika
NPM. 136411488

Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau
Pembimbing Utama : Dr. Hj. Sri Rezeki, S.Pd, M.Si
Pembimbing Pendamping : Endang Istikomah, S.Pd, M.Ed

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VIII₃ SMP N 6 Siak Hulu melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* (TGT). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII₃ SMP N 6 Siak Hulu yang berjumlah 30 orang siswa, dimana terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Bentuk penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan tatap muka pemberian materi ajar kemudian disusul dengan ulangan harian untuk akhir siklus. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dan tes hasil belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa teknik pengamatan dan teknik tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif berupa aktivitas guru dan siswa dan analisis data kuantitatif berupa hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbaikan pada proses pembelajaran dan juga meningkatnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII₃ SMP N 6 Siak Hulu, hal ini dapat dilihat dari skor dasar, ulangan harian 1 dan ulangan harian 2. Pada skor dasar jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 11 orang siswa (36.67%) dengan rata-rata 63.73, pada ulangan harian 1 jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 18 orang siswa (60%) dengan rata-rata 67.43, pada ulangan harian 2 siswa yang mencapai KKM berjumlah 19 orang siswa (63.33%) dengan rata-rata 71.8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII₃ SMP N 6 Siak Hulu pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* (TGT), Hasil Belajar matematika

Application of Cooperative Learning Type *Teams Games Tournament* (TGT) to Improve Mathematics Learning Outcomes of Grade VIII₃ Students of SMP N 6 Siak Hulu

Eka Nova Kartika
NPM.136411488

Final project Mathematics Education Faculty of Teaching and Learning
Islamic University of Riau

Advisor : Dr. Hj. Sri Rezeki, S.Pd, M.Si
Co Advisor : Endang Istikomah, S.Pd, M.Ed

ABSTRACT

This study aims to improve the learning process and improve students mathematics learning outcomes on the material bangun ruang in class VIII₃ SMP N 6 Siak Hulu through the application of the cooperatif learning type Teams Games Tournament (TGT). The reseach subject were student of class VIII₃ of SMP N 6 Siak Hulu, totaly 30 students, which consisted of 17 male students and 13 female students. The form of reseach is classroom action reseach (CAR) with consits of two cycle, with each cycle consistory of three face-to-face meetings giving teaching material then followed by daily test for the end of cycle. Data collection instruments used were teacher and student activity observation sheets and student mathematics learning achievement tests. Data collection techniques in this study used qualitative data analysis in the form of student mathematics learning outcomes. The results showed that there was an improvement in the learning process and also an increase in mathematics learning outcome for student of class VIII₃ on SMP N 6 Siak Hulu. This can be seen from the basic score, daily test 1 and daily test 2. In the basic score the number of students who reached the standart score totaled 11 students (36.67%) with an average of 63.73, on daily test 1 the number of students who reached standart score totaled 18 students (60%) with an average of 67.43, on daily test 2 students who reached standart score totaled 19 students (63.33%) with an average of 71.8. so it can be concluded that the application cooperative learning type TGT can improve the learning process and improve mathematics learning outcomes of student class VIII₃ SMP N 6 Siak Hulu in the even sesster of the 2018/2019 school year.

Keywords : Cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT), mathematics learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia serta nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII3 SMP Negeri 6 Siak Hulu” dengan baik. Shalawat berangkaikan salam tak lupa disampaikan kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan orang-orang yang selalu istiqomah hatinya dijalan Allah SWT.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan do’a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sangat tulus dan penuh ikhlas kepada:

1. Ibu Dr. Sri Amnah S, S.Pd, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
2. Wakil Dekan Bidang Akademik, Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan, serta Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Islam Riau.
3. Bapak Rezi Ariawan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Riau.
4. Ibu Dr. Suripah, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Riau.
5. Ibu Dr. Hj. Sri Rezeki, S.Pd, M.Si., dan Ibu Endang Istikomah, S.Pd, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen Pendidikan Matematika, semoga bekal ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama ini dapat bermanfaat dan menjadi modal dimasa yang akan datang.
7. Seluruh Staff Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Staff perpustakaan Universitas Islam Riau.
8. Bapak H. Azmi T, S.Ag., selaku Kepala SMP Negeri 6 Siak Hulu dan Ibu Sri Febri Yanti., selaku guru matematika kelas VIII3 SMP Negeri 6 Siak Hulu yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
9. Untuk Orang tua terkasih papa Ngatimun dan mama Sudiana Herawati, serta kedua Adik Dwi Novri Kartika dan Tri Anang Meydika yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan do'a kepada penulis.
10. Untuk para sahabat seperjuangan yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dan semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Pekanbaru, Agustus 2020
Penulis,

Eka Nova Kartika
NPM.136411488

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.2 Hasil Belajar Matematika.....	10
2.3 Pembelajaran Kooperatif.....	11
2.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games and Tournament</i> (TGT).....	13
2.5 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	25
3.2 Subjek Penelitian.....	25
3.3 Jenis Penelitian.....	25
3.4 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam Pembelajaran Matematika.....	28
3.5 Instrumen Penelitian.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
3.8 Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pelaksanaan Tindakan.....	39
4.2 Analisis hasil Penelitian.....	64
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
4.4 Kelemahan Penelitian.....	78

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

No.Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1.1	Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VIII ₃ SMP N 6 Siak Hulu pada Materi Lingkaran.....	3
Tabel 2.1	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	12
Tabel 2.2	Perhitungan Poin Permainan untuk 2 Pemain.....	19
Tabel 2.3	Perhitungan Poin Permainan untuk 3 Pemain.....	19
Tabel 2.4	Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok TGT.....	19
Tabel 2.5	Kriteria Penentuan Penghargaan kelompok.....	20
Tabel 4.1	Analisis Hasil Pengamatan.....	64
Tabel 4.2	Persentase Sumbangan Poin Turnamen Siswa.....	66
Tabel 4.3	Penghargaan Masing-Masing Kelompok TGT Setiap Siklus.....	67
Tabel 4.4	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	68
Tabel 4.5	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa untuk Setiap Indikator Soal pada Ulangan Harian 1.....	69
Tabel 4.6	Ketuntasan Hasil belajar Siswa untuk Setiap Indikator Soal pada Ulangan Harian 2.....	71
Tabel 4.7	Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Siswa.....	73
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar.....	73
Tabel 4.9	Hubungan Game Turnamen dengan Hasil Belajar Siswa.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

A ₁	Silabus Pembelajaran.....	84
B ₁	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – 1.....	87
B ₂	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – 2.....	97
B ₃	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – 3.....	107
B ₄	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – 5.....	116
B ₅	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – 6.....	127
B ₆	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – 7.....	137
C ₁	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – 1.....	147
C ₂	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – 2.....	152
C ₃	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – 3.....	158
C ₄	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – 5.....	164
C ₅	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – 6.....	170
C ₆	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) – 7.....	175
D ₁	Soal Turnamen – 1.....	181
D ₂	Soal Turnamen – 2.....	181
D ₃	Soal Turnamen – 3.....	182
D ₄	Soal Turnamen – 5.....	182
D ₅	Soal Turnamen – 6.....	183
D ₆	Soal Turnamen – 7.....	184
E ₁	Lembar Jawaban Turnamen – 1.....	185
E ₂	Lembar Jawaban Turnamen – 2.....	186
E ₃	Lembar Jawaban Turnamen – 3.....	187
E ₄	Lembar Jawaban Turnamen – 5.....	188
E ₅	Lembar Jawaban Turnamen – 6.....	189
E ₆	Lembar Jawaban Turnamen – 7.....	190
F ₁	Kisi-kisi Ulangan Harian 1.....	191
F ₂	Kisi-kisi Ulangan Harian 2.....	193
G ₁	Soal Ulangan Harian 1.....	195
G ₂	Soal Ulangan Harian 2.....	197
H ₁	Alternatif Jawaban Ulangan Harian 1.....	199
H ₂	Alternatif Jawaban Ulangan Harian 2.....	201
I ₁	Lembar Pengamatan aktivitas Guru – 1.....	203
I ₂	Lembar Pengamatan aktivitas Guru – 2.....	207
I ₃	Lembar Pengamatan aktivitas Guru – 3.....	211
I ₄	Lembar Pengamatan aktivitas Guru – 5.....	215
I ₅	Lembar Pengamatan aktivitas Guru – 6.....	219
I ₆	Lembar Pengamatan aktivitas Guru – 7.....	223

J ₁	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa – 1	227
J ₂	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa – 2	231
J ₃	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa – 3	235
J ₄	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa – 5	239
J ₅	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa – 6	243
J ₆	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa – 7	247
K ₁	Skor Dasar	251
K ₂	Pembentukan Kelompok TGT	252
K ₃	Kelompok Kooperatif	253
L ₁	Pembagian Meja turnamen – 1	254
L ₂	Pembagian Meja turnamen – 2	255
L ₃	Pembagian Meja turnamen – 3	256
L ₄	Pembagian Meja turnamen – 5	257
L ₅	Pembagian Meja turnamen – 6	258
L ₆	Pembagian Meja turnamen – 7	259
M ₁	Lembar Skor Turnamen – 1	260
M ₂	Lembar Skor Turnamen – 2	261
M ₃	Lembar Skor Turnamen – 3	262
M ₄	Lembar Skor Turnamen – 5	263
M ₅	Lembar Skor Turnamen – 6	264
M ₆	Lembar Skor Turnamen – 7	265
N ₁	Penghargaan kelompok siklus I	266
N ₂	Penghargaan kelompok siklus II	268
O	Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan	270
P ₁	Hasil Belajar Setiap Indikator Ulangan Harian 1	271
P ₂	Hasil Belajar Setiap Indikator Ulangan Harian 2	273
Q	Dokumentasi penelitian	275

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang perlu diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Kehadiran matematika tidak hanya bermanfaat dalam dunia pendidikan guna membantu bidang studi lain seperti fisika, kimia, akuntansi, tetapi juga sangat bermanfaat dalam berbagai aktivitas kehidupan seperti menghitung, berdagang, memecahkan masalah sehari-hari, mengembangkan kemampuan berpikir siswa hingga pada bidang teknologi. Dalam kurikulum 2006 dijelaskan bahwa matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini yang memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin serta untuk memajukan daya pikir manusia. Marti (dalam Sundayana, 2014: 2) menyatakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Ini merupakan salah satu alasan yang menjadikan matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang wajib dikuasai oleh siswa, karena matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari guna dapat memecahkan permasalahan yang akan dihadapi oleh siswa.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar sebagai peserta didik atau murid. Jadi pembelajaran matematika adalah, proses komunikasi dua arah yang dilakukan antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi ajar dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari menggunakan konsep matematika.

Adapun tujuan pembelajaran matematika secara nasional sebagaimana yang tercantum dalam BSNP (2006: 2):

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara akurat, efisien dan tepat dalam menyelesaikan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan menyatakan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam usaha mewujudkan tujuan pembelajaran matematika, maka pembelajaran matematika harus mendapat penanganan yang serius, yaitu peningkatan kualitas pembelajaran matematika untuk mencapai hasil belajar yang baik. Dari beberapa defenisi di atas penulis menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa, karena matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, pembelajaran matematika harus mendapatkan perhatian khusus dalam penanganannya dan serius dalam proses pembelajarannya yang akan berpengaruh pada hasil pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu tanggal 20 Februari 2019 di SMP Negeri 6 Siak Hulu terhadap guru bidang studi matematika kelas VIII, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih cenderung menerapkan metode pembelajaran langsung yaitu dengan metode ceramah dimana pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, sedangkan siswa menjadi pendengar tanpa turut aktif dalam pembelajaran, informasi yang didapatkan oleh siswa sangat bergantung dengan guru. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam mencari dan menerapkan metode pembelajaran lainnya, dimana guru mempertimbangkan beberapa aspek, diantaranya kemampuan siswa, ketersediaan waktu pembelajaran dan juga materi ajar yang akan disampaikan. Menurut guru bidang studi matematika, nilai siswa

cenderung meningkat pada saat guru menerapkan pembelajaran yang disertai dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa.

Dalam wawancara juga peneliti memperoleh informasi lainnya, bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu untuk menerapkan pemahamannya sendiri, dimana siswa masih berperan secara pasif dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 73 sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Adapun KKM merupakan standar batasan nilai yang menjadi patokan dasar siswa mampu mencapai batas kemampuan. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.1 tentang hasil ulangan harian siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Siak Hulu pada materi lingkaran sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Siak Hulu Pada Materi Lingkaran

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas	Rata-Rata Kelas (\bar{x})
1	VIII ₁	32	15	46.87%	60.68
2	VIII ₂	33	18	54.54%	64.61
3	VIII ₃	30	19	63.33%	63.73

Sumber: Guru Bidang Studi Matematika SMP Negeri 6 Siak Hulu

Dari Tabel 1.1 faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika rendah disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa di dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud disini yaitu siswa cenderung hanya diam dan enggan untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami dengan baik, hanya sebagian siswa saja yang aktif yaitu siswa yang berkemampuan tinggi sedangkan siswa yang berkemampuan rendah cenderung pasif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 dan 27 Februari 2019 ketika proses pembelajaran berlangsung pada materi lingkaran, terdapat banyak kendala yang ditemukan, diantaranya dimana guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru juga tidak

menyampaikan motivasi kepada siswa, ketika guru menjelaskan materi masih terdapat siswa yang bercerita bahkan hampir merata, dan pada saat guru bertanya hanya beberapa siswa saja yang bisa menjawab dan siswa lainnya hanya diam. Hal ini dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat *teacher oriented* ataupun pembelajaran langsung dengan metode ceramah, guru cenderung terus menjelaskan materi, hanya memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa tanpa adanya selingan (*intermezzo*) ataupun kegiatan pembelajaran lainnya guna menarik minat belajar siswa, sedangkan siswa hanya mendengarkan ataupun hanya mencatat informasi dengan sebanyak-banyaknya tanpa memahami apa maksud dan tujuan dari yang diajarkan. Akibatnya siswa tidak tertarik dengan pembelajaran dan merasa jenuh saat belajar, tidak semua siswa mampu menangkap pembelajaran hanya dengan ceramah, IQ setiap siswa berbeda begitupula cara belajar dan kemampuan untuk menyerap pelajaran. Karena metode pembelajaran yang seperti inilah yang mengakibatkan siswa tidak mau bertanya dengan ketidak pahamannya sehingga mengakibatkan ilmu yang diberikan oleh guru tidak sampai, dan pada saat diberikan soal latihan hanya beberapa siswa saja yang mampu menyelesaikan soal yang diberikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilaksanakan suatu pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam mengemukakan gagasannya serta menyampaikan kesulitannya selama proses pembelajaran, kreatif di dalam menemukan dan menciptakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga tuntutan terhadap guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa dalam setiap pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menguasai konsep pembelajaran dan memiliki semangat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik yang mendorong keterlibatan aktif siswanya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk membuat siswa aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran maka digunakan alternatif

pembelajaran matematika yang dapat memperbaiki proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Irawa (2017: 166) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar siswa yang melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat presentasi kelas dari guru untuk menunjang nilai latihan dan kerja siswa. Siswa dalam setiap kelompok berusaha untuk menguasai materi yang diajarkan kemudian saling mengajukan pertanyaan sebelum nantinya melakukan persiapan turnamen, selalu aktif dalam pembelajaran dan dapat mengemukakan ide dan gagasan dengan mudah, dan juga dapat mengembangkan aspek kepribadian, kerjasama dan tanggung jawab siswa sehingga siswa dapat dengan mudah menyampaikan jawabannya ketika guru bertanya sehingga menyumbang skor bagi kelompoknya.

Suprijono (2010: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Menurut Slavin (2009: 163) secara umum TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menekankan pada pencapaian dan kesuksesan kelompok.

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pernah dilakukan oleh Sari Handayani (2017) pada pokok bahasan persamaan garis lurus kelas VIII. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 10% dari skor dasar dan peningkatan 23.3% dari UH 1.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu pada tahun ajaran 2018/2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu tahun pelajaran 2018/2019 dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4 Manfaat Penelitian

- Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
- a. Bagi siswa, diharapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menarik minat belajar siswa, memudahkan siswa memahami pelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa dan juga siswa dapat mengembangkan potensi diri sehingga lebih aktif di

- dalam pembelajaran dan dapat merangsang kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi guru untuk menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai alternatif untuk memberikan motivasi belajar terhadap siswa, dan juga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran dibidang matematika dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga tercipta rasa senang belajar matematika pada diri sendiri khususnya bagi siswa selama pembelajaran, dapat menentukan tindakan yang diperlukan guna meningkatkan hasil belajar, dan sebagai bahan pertimbangan bagi guru matematika dalam memilih suatu strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa.
 - c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, dan juga dapat memberikan masukan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan atau peningkatan pembelajaran dan sebagai suatu usaha meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran dan memberikan informasi kepada semua guru dalam rangka meningkatkan keberhasilan pembelajaran matematika yang inovatif dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.
 - d. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan berpijak dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas dan penulis dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan peneliti tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dapat menambah pengalaman penulis dan dapat menambah wawasan dan bahan masukan dalam proses belajar mengajar nantinya.

1.5 Definisi Operasional

Pada penelitian ini perlu dijelaskan beberapa pengertian dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian guna menghindari salah penafsiran. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

1) Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah jenis kerja kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda, yang kelompoknya dibentuk dan diarahkan oleh guru dan guru berperan sebagai fasilitator yang menetapkan tugas, pertanyaan-pertanyaan serta merancang informasi yang akan diberikan kepada siswa untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya, dan siswa diharapkan dapat saling membantu, mendiskusikan dan beragumen guna mengasah pengetahuan dan menutup kesenjangan pemahaman mereka.

2) Metode TGT

Menurut Slavin (2009: 166-167) TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yang terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim. Yang pada penelitian ini langkah-langkahnya terdiri dari persiapan, pemberian materi ajar, belajar kelompok, pertandingan akademik, penghargaan kelompok, bergeser tempat dan evaluasi

3) Pembelajaran

Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

4) Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang dimiliki siswa baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran matematika sehingga dapat menerapkan pengetahuan dan menyelesaikan masalah sehari-hari. Pada penelitian ini hasil belajar matematika siswa berupa nilai yang diperoleh dari skor turnamen dan juga nilai ulangan harian siswa

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan penting dalam bidang pendidikan. Belajar yang baik adalah dengan mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari. Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tetap pada diri seseorang. Belajar menurut Sudjana (2009:7) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Sama halnya dengan Sudjana, menurut Slameto (2013: 2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan ini dapat ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan kemampuan.

Menurut Sanjaya (2008: 229) dikatakan pula “belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku”. Sedangkan menurut Komalasari (2010: 2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku seseorang secara tetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

UU Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan definisi tersebut dapat dilihat bahwa terdapat beberapa komponen dalam proses pembelajaran, diantaranya siswa sebagai peserta didik, guru sebagai

pendidik, materi pelajaran sebagai sumber belajar, waktu, tempat serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran.

2.2 Hasil Belajar Matematika

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari sesuatu yang diperoleh seseorang dalam kegiatan belajar. Menurut Hamalik (2011: 155) “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan sikap dan keterampilan”. Menurut Dimiyati (2006: 3) “hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Menurut Sudjana (2009: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut Cahyaningsih (2017: 2) “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang mencakup nilai kognitif, afektif dan psikomotorik”. Sejalan dengan pendapat Cahyaningsih, Zuhri (2009: 24) mengklasifikasikan hasil belajar siswa ke dalam tiga ranah (*domain*) yaitu:

- (1) *Domain Kognitif* (Pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika matematika);
- (2) *Domain afektif* (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional);
- (3) *Domain psikomotor* (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran sehingga dapat menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa nilai tes formatif yang terdiri dari skor turnamen dan nilai ulangan harian siswa dan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.

2.3 Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2010: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau yang diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Selanjutnya Slavin (2009: 8) menyatakan bahwa “dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru”. Sejalan dengan pendapat Slavin, Isjoni (2014: 15) menyatakan bahwa “kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam keompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar”. Dalam model pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2012: 202), guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi. Jadi guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide mereka masing-masing.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah Jenis kerja kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda, yang kelompoknya dibentuk dan diarahkan oleh guru, dan guru berperan sebagai fasilitator yang menetapkan tugas, pertanyaan-pertanyaan serta informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalahnya, dan siswa diharapkan dapat saling membantu, mendiskusikan dan berargumentasi guna mengasah pengetahuan dan menutup kesenjangan pemahaman mereka.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan : (1) “memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (2) pengetahuan, nilai dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten. Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan.

Menurut Slavin (2009: 26-28) ada beberapa konsep utama pembelajaran kooperatif, antara lain adalah : (a) penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan; (b) tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha untuk membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain; (c) kesempatan yang sama untuk sukses, siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.

Menurut Trianto (2011: 66-67) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Perilaku guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan

Fase	Perilaku guru
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber : Ibrahim, dll dalam Trianto (2011: 66-67)

2.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2.4.1 Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajarannya, model ini cukup mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Teknik ini mampu melibatkan teman sebaya sebagai tutor sehingga menimbulkan umpan balik yang berguna bagi masing-masing siswa tersebut. Unsur permainan juga sangat kental dalam teknik ini yang dapat menggugah semangat dan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar dalam teknik TGT memungkinkan siswa dapat lebih santai dalam belajar disamping menumbuhkan rasa kerja sama dan tanggung jawab tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

TGT juga merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari tiga sampai lima orang siswa yang heterogen baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin maupun ras dan etnik. Tujuan utama teknik TGT adalah terbentuknya kerjasama antara anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan

menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirrancang oleh guru.

Menurut Slavin (2009: 166-167) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yang terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim. Menurut Solihah (2016: 48) pada TGT tidak terdapat kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lainnya. Sebagai pengganti, diadakan game turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai. Dalam turnamen ini, siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya untuk menumpulkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok.

2.4.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti kelima komponen utamanya. Menurut Slavin (2009: 169-179) adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

a) **Presentasi Kelas**

Langkah awalnya adalah memperkenalkan materi dalam presentasi kelas. Dalam hal ini menggunakan metode pengajaran langsung seperti yang digunakan oleh guru pada pengajaran materi-materi sebelumnya. Dengan cara ini, diharapkan siswa mengerti dan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan dan konsentrasi penuh pada presentasi kelas, karena materi yang diajarkan hanya bersifat umum dan dengan memperhatikan secara penuh dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan soal individu maupun soal-soal turnamen untuk menentukan skor tim mereka. Guru juga membagi siswa kedalam tim sesuai

dengan keberagaman siswa, menyebutkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, memberikan motivasi kepada siswa.

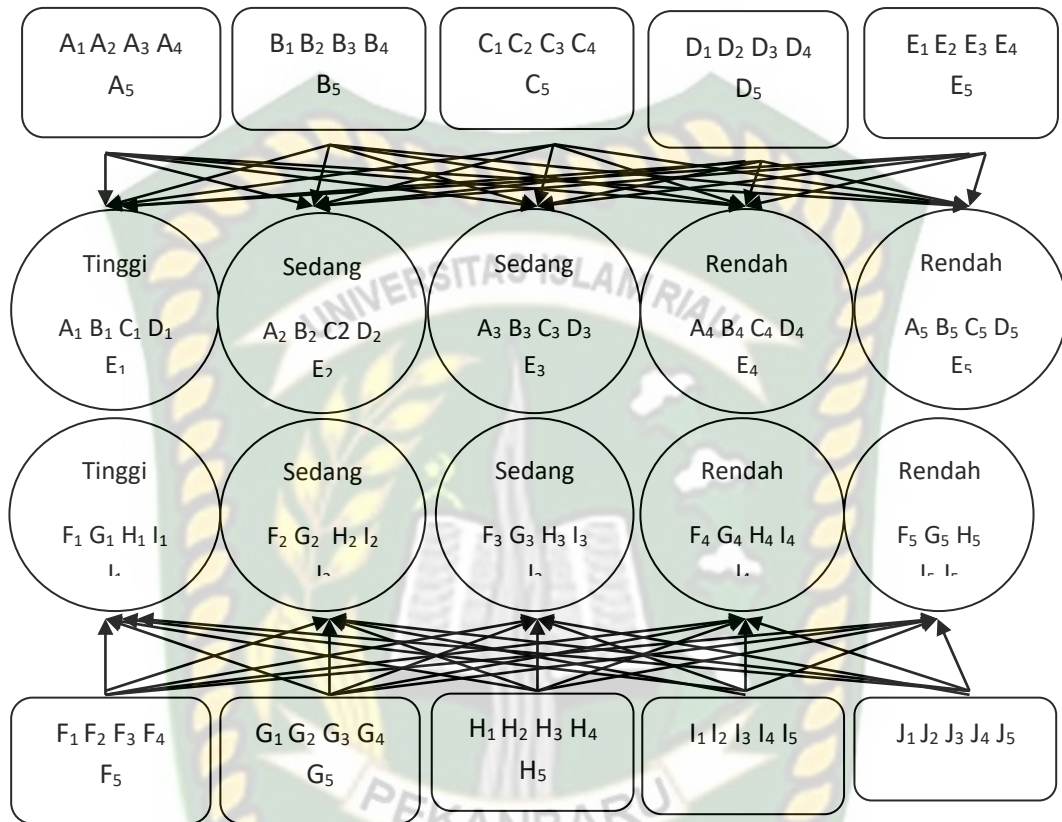
b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mencakup seluruh bagian kelas baik dalam hal akademik, jenis kelamin, agama, ras dan etnis. Tim secara umum berfungsi guna memastikan seluruh anggota tim benar-benar belajar, sedangkan secara khusus tim berfungsi untuk mempersiapkan anggotanya untuk menguasai materi dan memenangkan turnamen guna meningkatkan nilai timnya. Setelah guru menyampaikan materi ajar, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan. Pembelajaran melibatkan pembahasan pembelajaran bersama, membandingkan jawaban, serta saling mengoreksi kesalahan pemahaman apabila terdapat anggota tim yang membuat kesalahan. Poin yang paling ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim serta saling membantu antara anggota tim. Dalam tim inilah terdapat dorongan kinerja akademik dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan rasa tolong menolong, kerjasama, respek serta perhatian sebagai akibat dari hubungan antar kelompok, rasa harga diri dan penerimaan terhadap seluruh pendapat dan kemampuan siswa.

c) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dirancang sedemikian rupa guna menguji pengetahuan dan daya tangkap siswa terhadap informasi yang telah diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game dimainkan di atas meja dengan 3-4 orang siswa

Dalam penelitian ini penempatan siswa pada meja turnamen dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar II.2 Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen Dalam Penelitian

Dalam memulai permainan, para siswa dipersilahkan menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu soal dan mengambil kartu yang teratas. Kemudian pembaca langsung membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan ganda.

Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak jawaban. Jika konten dari permainan tersebut melibatkan permasalahan, semua siswa harus mengerjakan permasalahan tersebut supaya mereka siap untuk ditantang. Setelah sipembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawabannya yang berbeda dengan penantang lainnya, maka

penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus berhati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya apabila jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta memiliki jawaban, ditantang atau melewati pertanyaan, penantang kedua memeriksa jawaban yang benar dan membacakannya dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban benar akan menyimpan kartu sebagai bukti jawabannya benar. Jika penantang memberikan jawaban yang salah maka ia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan.

Untuk peraturan berikutnya, semua bergerak satu posisi ke kiri, penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, penantang ketiga menjadi penantang kedua, dan pembaca menjadi penantang ketiga. Permainan berlanjut seperti yang telah ditentukan oleh guru sampai periode kelas habis atau sampai kartu soal telah habis. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Semua siswa harus memainkan game ini disaat yang bersamaan. Sementara mereka bermain, guru bergerak dari satu meja ke meja lainnya untuk memastikan semua siswa telah memahami konsep atau prosedur permainan tersebut, sepuluh menit sebelum jam belajar usai, ucapkan kata “waktu habis” dan mintalah setiap siswa berhenti bermain dan menghitung skor mereka.

e) Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai dan skor tim telah ditentukan, persiapkan sertifikat tim untuk memberikan rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Tim yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi akan diberikan sertifikat atau sebetulnya penghargaan atas jerih payahnya. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan, kemudian pindahkan poin-poin turnamen dari setiap siswa tersebut ke lembar rangkuman skor timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota

tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Slavin (2009: 175) menyatakan bahwa, “dalam menentukan poin yang diperoleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh”, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 2.2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Dua Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor rendah	20 poin	40

Sumber: Slavin (2009: 175)

Tabel 2.3 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

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

Sumber: Slavin (2009: 175)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 orang siswa dalam satu meja turnamen, dikarenakan jumlah siswa 30 Orang yang memungkinkan dalam satu meja pertandingan semuanya genap berisi 3 orang siswa. Perhitungan poin untuk 2 pemain digunakan apabila terdapat siswa selaku anggota kelompok turnamen tidak hadir pada saat pelaksanaan turnamen.

Slavin (2009: 175) menyatakan pula bahwa kriteria penghargaan kelompok TGT sebagai berikut :

Tabel 2.4 Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok TGT

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

Sumber: Slavin (2009: 175)

Slavin (2009: 160) juga menyatakan bahwa guru boleh mengubah kriteria tersebut sesuai dengan yang diinginkan. Jika \bar{x} menyatakan rata-rata skor kelompok, poin tertinggi adalah 60 dan poin terendah adalah 20, maka dalam penelitian ini digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2.5 Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
$20 \leq \bar{x} \leq 30$	Tim cukup
$30 < \bar{x} \leq 40$	Tim baik
$40 < \bar{x} \leq 50$	Tim hebat
$50 < \bar{x} \leq 60$	Tim super

Sumber: Slavin (2009: 160)

Penghargaan 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.

f) Bergeser Tempat

Bergeser tempat atau menempatkan siswa pada meja turnamen baru, ini dilakukan setelah adanya persiapan. Akan lebih mudah melakukan pergeseran tempat setelah menentukan skor tim.

g) Memberi Penilaian

TGT tidak langsung menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung skor individual siswa. Dalam TGT biasanya dapat dilakukan dengan memberi kuis-kuis pada satu minggu dan turnamen pada minggu berikutnya. Atau bisa juga dengan memberikan kuis satu hari setelah setiap kali turnamen dan menghitung baik skor kuisnya maupun skor turnamen terhadap skor timnya. Prosedur ini memberikan kepada guru ide-ide yang lebih baik berkaitan

dengan kemajuan yang dibuat oleh siswa daripada hanya menggunakan turnamen saja.

Dalam penelitian ini, kuis-kuis tersebut diganti dengan ulangan harian yang akan diadakan pada akhir setiap siklus.

h) Mengubah tim

Guru akan mengubah tim pada siklus berikutnya berdasarkan skor yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikemukakan oleh Slavin sebagai berikut :

a) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan semua perangkat pembelajaran dan juga perangkat turnamen yang terdiri dari silabus, RPP, LKPD, lembar soal game turnamen, jawaban soal game turnamen, satu kotak kartu bernomor dan satu lembar skor permainan.

b) Pemberian Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, guru menyampaikan materi ajar dengan metode pembelajaran langsung, diskusi maupun tanya jawab mengenai materi ajar. Dalam mempresentasikan materi ajar, guru hanya menyampaikan secara garis besarnya saja, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang materi ajar yang akan dipelajari, juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi dari guru tentang materi ajar melalui Tanya jawab.

c) Belajar Kelompok

Dalam belajar kelompok (tim) siswa mempelajari LKPD dalam kelompoknya, tugas utama kelompok adalah memastikan seluruh anggotanya memahami dan menguasai materi ajar yang nantinya akan digunakan pada turnamen.

Kelompok (tim) harus saling bahu-membahu dengan seluruh anggotanya dalam membantu anggota menguasai materi ajar yang telah disampaikan oleh guru, dalam hal ini kelompok juga diperkenankan bertanya kepada guru jika ditemukan hal-hal yang sulit untuk disampaikan.

d) **Pertandingan Akademik**

Kegiatan ini merupakan kompetisi pada meja turnamen yang terdiri dari 3 orang siswa dari kelompok yang berbeda namun memiliki tingkan kemampuan yang setara, persaingan dengan kemampuan setara ini diharapkan siswa dapat bersaing dengan ketat dalam mengumpulkan poin awal untuk kelompoknya. Diawal pertandingan ditetapkan nama-nama meja turnamen agar siswa tidak mengetahui adanya perbedaan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Siswa juga diminta turut membantu mengatur meja turnamen dan membagikan perlengkapan turnamen yaitu lembar pertanyaan bernomor, satu lembar kunci jawaban bernomor, satu set kartu bernomor, dan satu lembar lembar skor. Kemudian salah seorang siswa mengocok kartu bernomor, seluruh peserta turnamen mengambil kartu dan memperlihatkan nomor yang tertera guna menentukan siapa yang menjadi pembaca, penantang pertama serta penantang kedua dan seterusnya. Siswa yang mendapat kertu dengan nomor tertinggi akan menjadi penantang pertama, sedangkan siswa dengan nomor kartu terendah akan menjadi pembaca soal pertama. Setelah kartu dikembalikan, si pembaca akan mengocok ulang kartu dan penantang pertama mengambil kartu tersebut dan menyebutkan nomor yang akan dibacakan soalnya oleh si pembaca, penantang pertama akan menjawab soal, jika penantang pertama ragu dengan jawabannya maka

diperkenankan menduga jawabannya, Jika penantang pertama memberikan jawaban yang benar, maka kartu diberikan kepada penantang pertama, namun jika penantang pertama salah memberikan jawaban, maka penantang kedua berkesempatan untuk menjawab soal, yang apabila jawaban penantang kedua benar, maka kartu berpindah tangan dari penantang pertama ke penantang kedua. Jika penantang kedua juga memberikan jawaban yang salah, maka kartu dikembalikan. Pada penelitian ini, untuk memudahkan dalam emnentukan poin yang diperoleh siswa dalam turnamen, maka ditetapkan, jika siswa menjawab soal dengan benar maka mendapat skor 1, jika menjawab salah mendapat skor -1 dan jika tidak menjawab mendapat skor 0. Total skor yang diperoleh siswa akan dijumlahkan kemudian dicocokkan dengan penentuan poin turnamen.

e) Penghargaan Kelompok

Setelah pertandingan berakhir, maka nilai kelompok dihitung dengan cara memeriksa skor pada lembar pencatat skor dan merubah skor yang diperoleh siswa menjadi poin turnamen sesuai dengan tabel 2.2 dan tabel 2.3, kemudian menjumlahkan semua poin anggota kelompok yang kemudian dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Setelah nilai dihitung dan didapat kelompok dengan poin tertinggi, maka kelompok tersebut diberi penghargaan dan juga hadiah yang telah disediakan oleh guru.

f) Bergeser Tempat

Untuk turnamen selanjutnya, siswa akan bergeser tempat atau berpindah meja turnamen, hal ini bergantung pada skor yang telah mereka dapatkan pada turnamen sebelumnya. Pemenang pada tiap meja akan “naik tingkat” ke meja turnamen berikutnya. Misalnya siswa yang menang pada

meja Ia bisa bertukar tempat ke meja Ib atau siswa dari meja III naik ke meja II, untuk pemenang kedua bertahan dimejanya. Untuk siswa yang menempati skor terendah akan diturunkan, misalnya dari meja I ke meja II.

g) Evaluasi

Guru melakukan tes tertulis berupa ulangan harian, guru melihat sejauh mana tingkat kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: Jika diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu tahun pelajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Jadwal pelaksanaan tindakan dimulai dari bulan September sampai Oktober 2019.

3.2 Subjek Penelitian

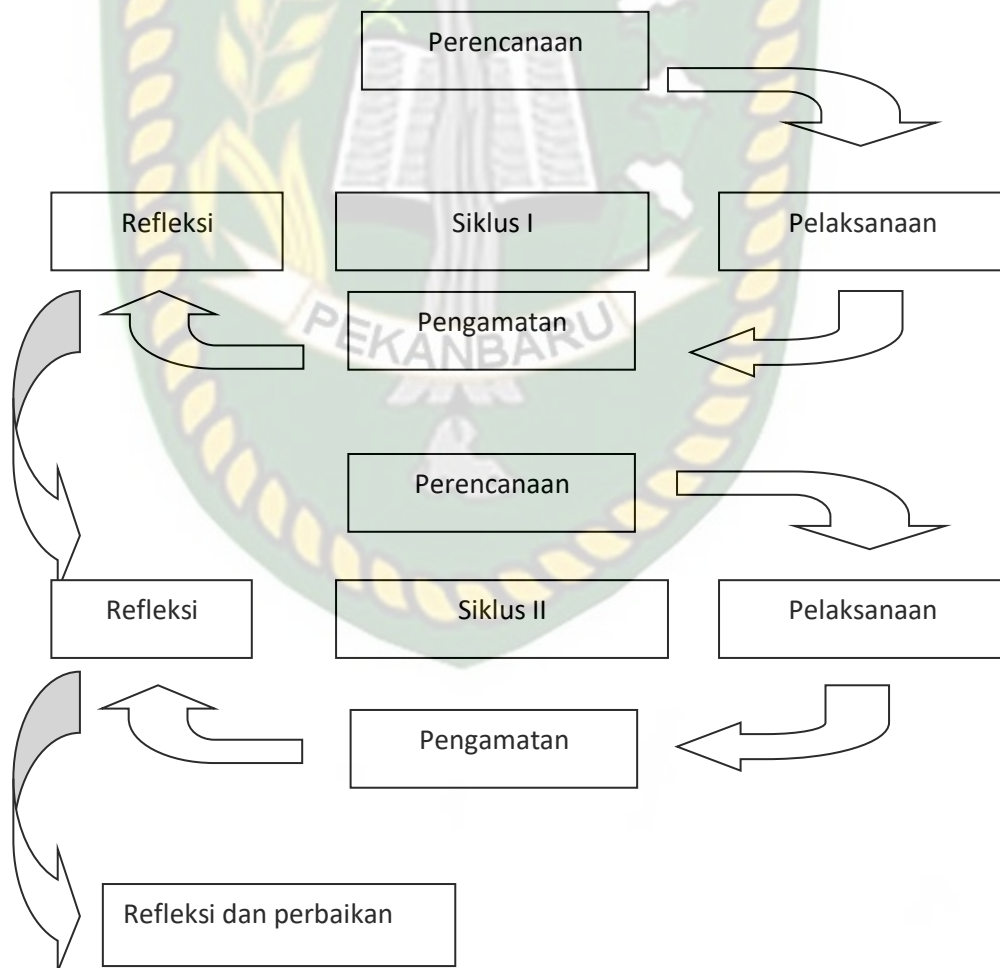
Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu tahun pelajaran 2018/2019 dengan kemampuan siswa yang heterogen. Yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

3.3 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2006: 3), penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Daryanto (2011: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya.

Dalam penelitian ini, peneliti dan guru berkolaborasi dalam merencanakan tindakan dan merefleksikan hasil tindakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga bentuk penelitian ini tergolong pada penelitian tindakan kelas (kolaboratif). Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti, dan guru kelas bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Perencanaan siklus yang dilakukan adalah untuk mengetahui keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebanyak dua siklus. Siklus pertama terdiri dari 3 kali pertemuan dengan satu kali ulangan harian dan siklus kedua terdiri dari 3 kali pertemuan dengan satu kali ulangan harian. Pada saat dilaksanakan tindakan diperlukan beberapa orang pengamat untuk melihat dan mengamati setiap tindakan yang dilakukan. Setelah diamati maka kegiatan selanjutnya yaitu melakukan refleksi terhadap kekurangan yang terjadi, supaya permasalahan dapat diatasi. Jika permasalahan belum teratasi dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya. Daur siklus yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2006: 16) adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Siklus Pembelajaran PTK

Berdasarkan gambar 3.1 di atas, penelitian ini memerlukan langkah-langkah siklus yang terdiri dari 4 kegiatan yang berulang, yaitu : (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan dan (4) refleksi.

(1) Perencanaan

Dalam membuat perencanaan, terlebih dahulu peneliti melakukan refleksi awal dalam rangka mencari informasi untuk mengenali kondisi awal guna mendapatkan masalah yang tepat, merumuskan masalah, dan merencanakan tindakan yang dilakukan. Dalam tahap perencanaan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

(2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan kelas. Tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang terstruktur sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan untuk menguji kemampuan masing-masing siswa mengerjakan soal yang telah dibuat yang ada didalam ular tangga matematika.

(3) Pengamatan

Tahap ini adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, agar dapat melihat apa saja yang harus diperbaiki dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

(4) Refleksi

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Pada kegiatan ini peneliti berhadapan dengan guru untuk melihat dan mendiskusikan kembali tindakan-tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari refleksi ini dijadikan langkah untuk merencanakan tindakan baru pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Jika dalam suatu siklus terdapat kekurangan yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum meningkat, maka

akan dilakukan proses perbaikan dan proses pembelajarannya akan dilakukan pada siklus berikutnya.

3.4 Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Dalam Pembelajaran Matematika

3.4.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru melakukan beberapa langkah yaitu sebagai berikut :

- (a) Menyiapkan perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 6 Siak Hulu.
- (b) Menentukan materi pokok yang akan diajarkan.
- (c) Menyusun pelaksanaan pembelajaran dan permainan.
- (d) Menentukan skor dasar siswa dan membagi siswa dalam kelompok kooperatif.
- (e) Menyusun dan menyiapkan perangkat turnamen, yaitu kartu bernomor, soal game turnamen dan lembar skor.
- (f) Menyusun dan menyiapkan lembar pengamatan guru dan siswa.
- (g) Menyiapkan LKPD
- (h) Menyiapkan soal tes yang akan diberikan pada akhir siklus

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal (10 menit)

- a) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan meminta ketua kelas memimpin doa yang dilanjutkan dengan mengabsen siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. (Fase-1 kooperatif)

- c) Guru memotivasi siswa dengan mengaitkan materi ajar dengan kehidupan sehari-hari. (Fase-1 kooperatif)
- d) Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa yang berkaitan dengan materi ajar.
- e) Guru menyampaikan informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan digunakan selama pembelajaran.
- f) Guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a) Guru menjelaskan materi ajar secara garis besar. Pada langkah ini siswa diperbolehkan bertanya secara individu apabila masih ragu dengan materi ajar sebelum siswa masuk kedalam kelompok. (Fase-2 kooperatif dan langkah ke-1 TGT presentasi kelas)
- b) Guru membagi siswa kedalam kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa dimana masing-masing kelompok terdiri dari 1 orang siswa dengan kemampuan akademik tinggi, 2 orang siswa dengan kemampuan akademik sedang dan 2 orang siswa dengan kemampuan akademik rendah, kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing siswa dan menjelaskan kegunaan LKPD tersebut.
- c) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok yang telah ditentukan. (Fase-3 kooperatif dan langkah ke-2 TGT tim)
- d) Guru memberikan waktu pada setiap siswa untuk memahami materi yang ada dalam LKPD secara individu, kemudian di diskusikan dalam kelompoknya masing-masing.
- e) Guru membimbing siswa dalam memahami materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru. (Fase-4 kooperatif)

- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoreksi kembali jawaban dari pertanyaan yang didapat dalam diskusi kelompok dan kemudian menyajikan hasil kerja kelompoknya dipapan tulis dan membahasnya bersama-sama.

Pertandingan Akademik

- a) Guru mengumumkan bahwa permainan akan dimulai di meja pertandingan dengan anggota 3 orang siswa, dan guru meminta siswa duduk dimeja pertandingan sesuai dengan perwakilan setiap kelompok yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya. (fase-5 kooperatif dan langkah ke-4 tgt turnamen)
- b) Siswa duduk dimeja pertandingan yang beranggotakan 3 orang siswa yang mewakili tiap kelompok, selanjutnya guru membagikan kartu bernomor, soal game turnamen dan lembar skor pada tiap-tiap meja.
- c) Setelah semuanya siap, dan telah menentukan siapa pemain pertama, kedua dan seterusnya, maka guru memberi aba-aba waktu pertandingan dimulai.
- d) Guru mengawasi jalannya pertandingan dan terus berjalan untuk meyakinkan siswa dengan pertandingan yang sedang berlangsung.
- e) Guru juga selalu mengingatkan untuk mencatat skor jawaban benar pada lembar penilaian tgt yang telah disediakan.
- f) Setelah waktu yang ditentukan habis maka guru meminta siswa untuk berhenti bermain dan mengumpulkan perolehan skor dalam permainan.
- g) Guru membimbing siswa untuk mengecek jumlah poin turnamen yang telah diperoleh.
- h) Guru meminta siswa kembali ketempat duduknya masing-masing.

Penghargaan Kelompok

- a) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi berupa tepuk tangan ataupun sertifikat atau hadiah. Penghargaan kelompok dapat dilihat berdasarkan perolehan skor individu anggota kelompok yang kemudian dijumlahkan dan dibagi sebanyak jumlah anggota kelompok, sehingga didapat skor rata-rata kelompok. (Fase-6 kooperatif dan langkah ke-5 TGT rekognisi tim)

Bergeser Tempat

- a) Guru mengumumkan nama-nama siswa yang bergeser tempat dan dan penempatan siswa pada meja turnamen berikutnya. (langkah ke-6 TGT bergeser tempat)

3. Kegiatan akhir (10 menit)

- a) Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah kepada siswa.
- c) Guru menyampaikan sedikit informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- d) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Tahap Evaluasi

pada tahap evaluasi ini, guru memberikan soal ulangan harian pada setiap akhir siklus I dan siklus II untuk dikerjakan oleh siswa secara individu dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru. Soal yang dikerjakan secara individu tersebut guna mengetahui pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan.

3.4.3 Tahap pengamatan

Melakukan analisa kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menyesuaikan aspek-aspek yang diteliti dalam penelitian.

3.4.4 Refleksi

- a. Merefleksikan kembali tindakan yang telah dilakukan dan hasil yang telah didapat
- b. Membuat laporan hasil penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

a. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah:

a. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Pembuatan silabus ini berguna sebagai pedoman perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Dalam penelitian ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk 4 kali pertemuan. Setiap RPP disusun secara sistematis yang memuat : identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran,

kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup) yang mengacu pada model pembelajaran TGT, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

c. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembaran kegiatan biasanya berisi berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. LKPD disusun sedemikian rupa guna membantu siswa memahami materi ajar yang akan disampaikan, juga untuk mendorong siswa berpikir aktif dan aktif bertanya kepada guru.

d. Kartu Soal

Kartu soal merupakan media utama dalam turnamen yang akan berlangsung. Dimana kartu-kartu tersebut memuat soal-soal turnamen yang akan dimainkan dan diselesaikan oleh masing-masing siswa yang mendapatkan kartu sesuai dengan nomor yang telah diambilnya.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran serta data tentang hasil belajar matematika siswa setelah proses pembelajaran. Data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan lembaran pengamatan, sedangkan data tentang hasil belajar matematika dikumpulkan dengan menggunakan tes. Tes diberikan pada ulangan harian I dan ulangan harian II.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

a. Teknik tes

Tes yang dilakukan pada penelitian ini diambil dari ulangan harian yang berbentuk essay (uraian) pada saat selesai siklus, baik siklus pertama maupun siklus kedua. Pada siklus pertama terdapat 3 kali pertemuan ditambah 1 kali ulangan harian dan siklus kedua terdapat 3 kali pertemuan ditambah 1 kali ulangan harian. Data yang dikumpulkan berupa nilai dari tes yang dilakukan pada setiap siklus pada materi bangun ruang.

b. Teknik Pengamatan

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan guru setiap kali pertemuan pada proses pembelajaran yang dikumpul menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana terlaksananya pembelajaran *Team Games and Tournament* dalam proses pembelajaran. Lembar pengamatan berisi penilaian oleh pengamat yang diungkapkan dengan kata-kata atau pernyataan yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan saat proses pembelajaran TGT.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk menjawab rumusn masalah. Data yang dianalisis adalah data yang didapatkan dari lembar pengamatan dan tes hasil belajar matematika siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk menggunakan data hasil belajar siswa, dan data kualitatif

untuk menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Teknik analisis terdiri dari :

(a) Analisis kualitatif

Data kualitatif dapat dilihat melalui lembar aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru dan siswa dapat diperoleh dari pengamatan selama proses TGT berlangsung dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan dikatakan sesuai jika kegiatan telah menerapkan TGT. Apabila hasil dari pengamatan tersebut masih terdapat kekeliruan atau ketidaksesuaian dalam pelaksanaan tindakan, maka dilakukan perencanaan ulang untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

(b) Analisis kuantitatif

1. Berdasarkan poin turnamen dan penghargaan kelompok TGT

Untuk menghitung poin turnamen yang diperoleh siswa pada setiap turnamen yang dilaksanakan yaitu berdasarkan tabel 2.2 dan tabel 2.3 pada halaman 19. Poin turnamen yang diperoleh siswa akan di jumlahkan dengan poin turnamen yang diperoleh teman satu kelompoknya, kemudian dibagi sebanyak anggota kelompoknya, sehingga didapat rata-rata poin kelompoknya yang nanti akan diakumulasikan pada akhir siklus dengan poin turnamen dari pertemuan berikutnya.

Kriteria penghargaan kelompok diberikan berdasarkan kriteria penghargaan kelompok pada tabel 2.5 pada halaman 20. Setiap pertemuan penghargaan kelompok akan disampaikan secara verbal dan kata-kata, dan setiap akhir siklus akan diberikan penghargaan kelompok berupa pemberian hadiah pada akhir siklus yang diperoleh dari rata-rata setelah melaksanakan 2 siklus.

2. Analisis ketercapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) indikator

Analisis ketercapaian kkm perindikator pada materi dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$KI = \frac{SS}{SMI} \times 100$$

Keterangan :

KI = Ketuntasan Individu (Rezeki, 2009: 5)

SS = skor hasil belajar siswa

SMI = skor maksimal ideal

Pada penelitian ini, siswa dapat dinyatakan tuntas secara individual apabila nilai siswa mencukupi KKM. KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 73.

Adapun persentase ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$KK = \frac{JST}{JS} \times 100\%$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal (Rezeki, 2009: 5)

JST = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Siswa Keseluruhan

Tindakan dikatakan berhasil apabila persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I lebih besar dari skor dasar dan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II lebih besar dari siklus I.

3. Berdasarkan Rata-Rata Hasil Belajar

Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa. Dimana yang menjadi tolak ukur merupakan skor dasar, dan rata-rata ulangan harian 1 dan 2 harus lebih tinggi dari skor dasar. Untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata (mean)

$\sum xi$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Banyak siswa

Analisis ini dilakukan guna melihat apakah terdapat peningkatan terhadap rata-rata hasil belajar siswa setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga nantinya dapat dibandingkan dengan skor dasar.

Dalam penelitian ini, penelitian tindakan dinyatakan berhasil jika persentase jumlah siswa yang mencapai batas KKM pada ulangan harian 1 dan ulangan harian 2 meningkat dari skor dasar, sehingga tercapai tujuan dari pelaksanaan penelitian yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Berdasarkan Distribusi Frekuensi

Adapun peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh rentang nilai tertinggi dan terendah pada skor dasar, ulangan harian 1 dan ulangan harian 2 dengan menggunakan distribusi frekuensi nilai. Apabila jumlah siswa yang memperoleh rentang nilai terendah menurun dan jumlah siswa yang memperoleh rentang nilai tertinggi meningkat dari skor dasar, ulangan harian 1 dan ulangan harian 2, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pada penelitian ini, tabel distribusi frekuensi dibuat dengan mempertimbangkan 5 kriteria tingkat kemampuan akademik siswa yang disesuaikan dengan batas KKM sekolah yaitu ≥ 73 , juga mempertimbangkan rentang nilai siswa yang beragam dari nilai minimum hingga nilai maksimum. Adapun kriteria kemampuan

siswa yang akan digunakan adalah sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

3.8 Kriteria Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan analisis data, penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi salah satu dari criteria keberhasilan tindakan berikut ini :

(a) Berdasarkan Poin Turnamen Dan Penghargaan Kelompok

Pada kriteria ini, keberhasilan tindakan diukur dari perolehan poin turnamen siswa yang mengakibatkan meningkatnya tingkat penghargaan kelompok yang diperoleh kelompok TGT siswa dari siklus I ke siklus II.

(b) Berdasarkan Ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Pada kriteria ini, keberhasilan tindakan diukur melalui persentase jumlah siswa yang tuntas meningkat dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan ulangan harian 2.

(c) Berdasarkan Rata-Rata Hasil Belajar

Pada kriteria ini, keberhasilan tindakan diukur melalui meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan ulangan harian 2.

(d) Berdasarkan Tabel Distribusi Frekuensi

Pada kriteria ini, keberhasilan tindakan diukur melalui jumlah siswa pada interval diatas KKM meningkat dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan ulangan harian 2.

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII₃ SMP Negeri 6 Siak Hulu pada materi pokok bangun ruang pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Pada proses pelaksanaan tindakan ini dilakukan oleh peneliti sendiri, sedangkan guru bidang studi berlaku sebagai pengamat kegiatan guru. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

4.1.1 Siklus 1

4.1.1.1 Tahap Pelaksanaan

Sesuai dengan perencanaan kegiatan pembelajaran pada tahap ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games and Tournament* (TGT). Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dalam satu minggu, yaitu pada hari Kamis dan hari Sabtu dimana setiap pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran dan 2 jam pelajaran untuk 40 menit setiap jam pelajaran.

Siklus I ini merupakan tahapan awal dari penelitian, dimana dalam 1 siklus terdiri dari tiga pertemuan pelaksanaan tindakan dan satu kali ulangan harian. Adapun aktivitas dan hasil pengamatan pada tiap pertemuan penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Pertemuan Pertama (Kamis, 26 September 2019)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 26 September 2019. Pada pertemuan ini membahas tentang diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada kubus dan balok yang pengajarannya berpedoman pada RPP-1 (*lampiran B₁,hal.87*), LKPD-1 (*lampiran C₁,hal 147*), lembar soal game turnamen dan lembar jawaban game turnamen. Dan untuk lembar pengamatan

digunakan lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar skor game turnamen.

Pada pertemuan pertama ini dimulai dengan guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan siswa langsung berjalan menempati tempat duduknya masing-masing. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelasnya. Ketua kelas memimpin kelasnya untuk berdoa dan memberi salam kepada guru dengan mengucapkan “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi bu”, guru menjawab dengan “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi”. Guru bertanya kepada siswa “Siapa yang tidak hadir pada hari ini ?” siswa menjawab “Nihil bu.” Setelah itu guru langsung memulai pelajaran dengan memberikan judul materi ajar secara jelas kepada siswa yaitu tentang diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada bangun ruang kubus dan balok. Guru juga memotivasi siswa dengan mengaitkan materi ajara dengan kehidupan sehari-hari, “Menghitung diagonal ruang dan bidang dapat memudahkan kita dalam menghias ruangan kelas, kita bisa menghitung berapa banyak tali atau kertas yang kita butuhkan untuk menghias langit-langit kelas. Siswa mendengarkan dengan seksama motivasi yang disampaikan oleh guru. Guru juga memberikan apersepsi kepada siswa, dengan bertanya, “Benda apa saja di sekitar kita yang memiliki bentuk kubus dan balok ?” siswa menjawab serempak, “Kotak, ruang kelas, lemari, papan tulis”. Dalam hal ini guru menyimpulkan bahwa siswa telah paham konsep dari bentuk kubus dan balok. sebelum menjelaskan materi, guru terlebih dahulu menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan diterapkan pada pembelajaran hari ini. Setelah guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh siswa, guru menjelaskan materi ajar secara garis besar dan siswa memperhatikan setiap informasi yang disampaikan oleh guru.

Setelah menyampaikan informasi kepada siswa, guru membagi siswa kedalam kelompok kooperatif, yang nama-nama setiap anggota kelompoknya dibacakan oleh guru. Siswa mendengarkan setiap nama yang disebutkan oleh guru. Setelah selesai membacakan nama-nama anggota kelompok, guru meminta

siswa duduk dalam kelompok kooperatifnya. Suasana kelas menjadi ribut, karena siswa memindahkan kursi dan mejanya, juga terdapat siswa yang berteriak mencari kelompoknya. Ada juga siswa yang kembali bertanya kepada guru siapa-siapa saja anggota kelompoknya, sehingga guru membacakan sekali lagi nama-nama anggota kelompoknya, dan siswa diminta untuk tenang supaya bisa mendengar nama-nama yang dibacakan kembali oleh guru. Setelah memastikan semua siswa duduk dalam kelompoknya, guru membagikan LKPD-1 kepada masing-masing siswa. Guru memastikan kembali setiap siswa telah memiliki LKPD-1, kemudian guru menjelaskan kegunaan dari LKPD-1 tersebut. Siswa memperhatikan guru menjelaskan cara kerja LKPD-1 tersebut. guru bertanya “apakah sudah paham ? ada yang mau ditanyakan untuk LKPDnya ?” siswa menjawab “sudah paham bu”, guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan LKPD-1 dalam kelompoknya masing-masing. Siswa melaksanakan diskusi kelompok sesuai waktu yang telah diberikan oleh guru, terlihat masih banyak siswa yang kebingungan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada LKPD-1, guru membimbing dan mengawasi jalannya diskusi siswa sambil membantu beberapa siswa yang bertanya dan kesulitan dalam memahami konsep dan masalah yang terdapat dalam LKPD-1. Guru memberikan waktu ± 25 menit kepada siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD-1 dan juga untuk memastikan tiap anggota kelompoknya paham dengan materi ajar. Selamat pembelajaran kelompok siswa masih banyak yang bermain, menjahili temannya, ada yang berdiskusi dengan kelompok lain, ada yang keluar kelas dan suasana kelas menjadi sangat ribut, guru berkali-kali mengingatkan siswa untuk tenang mengerjakan LKPD-1 nya.

Guru berkeliling kelas, dari satu kelompok ke kelompok lainnya, memastikan tiap kelompok mengerjakan sesuai instruksi dari tiap permasalahan yang tersedia. Setelah kerja kelompok selesai, guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan hasil diskusinya yang kemudian akan dibahas bersama jika terjadi kesalahan ataupun terdapat perbedaan pendapat antar kelompok, dan guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada kelompok terpilih yang

membacakan hasil diskusinya. Yang membacakan hasil diskusinya pada pertemuan kali ini adalah kelompok 3 (tiga), jawaban yang diberikan oleh kelompok tiga benar dan tidak terdapat perbedaan pendapat dari kelompok lain, sehingga guru dan siswa lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada kelompok tiga.

Setelah kerja kelompok selesai, guru membagi siswa kedalam kelompok turnamen untuk selanjutnya melaksanakan game turnamen. Guru membacakan nama-nama siswa dalam tiap meja turnamen. Setelah semua nama dibacakan, siswa bergerak mencari kawan dan meja yang akan mereka gunakan, suasana kelas menjadi lebih ribut sangat tidak terkoordinir, ada siswa yang berebut kursi, meminta penukaran teman satu meja turnamennya, guru meminta siswa untuk tenang. Setelah memastikan siswa duduk dalam meja turnamennya, guru sekali lagi menjelaskan aturan game turnamen dan dilanjutkan dengan guru membagi kartu nomor, kartu soal game turnamen, kartu jawaban game turnamen dan lembar skor game turnamen kepada setiap meja turnamen. Guru memberikan praktek bermain dengan salah satu meja turnamen, dan siswa yang lainnya memperhatikan langkah-langkah yang dipraktekkan oleh guru. Dimulai dari menentukan pembaca, pemain 1 dan pemain 2, guru juga menjelaskan cara mengisi lembar skor turnamen.

Game turnamen dilaksanakan selama kurang lebih 35 menit. Guru terus memantau jalannya game turnamen, dimana masih terdapat siswa yang kebingungan menentukan pembaca dan pemain, juga siswa yang bingung dengan cara mengisi lembar skor turnamennya, hingga siswa yang bingung cara menjawab soal turnamen. Setelah waktu game turnamen habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan seluruh perlengkapan turnamen dan menghitung poin yang didapat dalam game turnamen. Siswa mengumpulkan seluruh perlengkapan game turnamen ke meja guru. Guru meminta siswa kembali ke tempat duduknya semula. Siswa kembali ke tempat duduknya semula, suasana kelas kembali ribut dengan siswa yang memindahkan kursi dan meja kembali ke tempatnya semula. Pada pertemuan ini guru tidak memberikan pengumuman siswa yang berpindah

meja turnamen dan siswa tidak menerima pengumuman perpindahan meja turnamen. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi ajar pada hari ini, siswa bersama guru menyimpulkan materi ajar pada hari ini. dikarenakan waktu pelajaran telah usai, guru tidak memberikan latihan kepada siswa, siswa tidak menerima latihan dari guru. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi ajar pada pertemuan berikutnya yaitu tentang luas permukaan bangun ruang kubus dan balok.

Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan “*Alhamdulillahirobbil Alamin*” dan salam “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*”. Siswa bersama-sama mengucapkan “*Alhamdulillahirobbilalamin*” dan menjawab salam guru “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*”. Kemudian siswa berebut ingin menyalami guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar pengamatan, terlihat aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini belum terlaksana sesuai dengan rencana. Dimana guru tidak mengaitkan materi ajar dengan materi yang telah lalu, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, dan juga guru tidak menyampaikan informasi nama-nama siswa yang berpindah meja turnamen untuk pertemuan berikutnya. Waktu banyak terpakai untuk mengulang penjelasan pada saat diskusi kelompok dan juga pada saat siswa berpindah meja kelompok. Guru juga tidak memberikan latihan kepada siswa.

Berdasarkan diskusi guru bidang studi, dan peneliti. Guru harus mengoptimalkan waktu agar kegiatan akhir dari pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana mestinya, dan disarankan juga guru langsung mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatifnya guna menghemat waktu.

2. Pertemuan Kedua (Sabtu, 28 September 2019)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 28 September 2019. Pada pertemuan kedua ini membahas tentang luas permukaan bangun ruang kubus dan balok, yang pengajarannya berpedoman pada RPP-2 (*lampiran B₂, hal*

97), LKPD-2 (*lampiran C₂, hal 152*), lembar soal game turnamen dan lembar jawaban game turnamen. Untuk lembar pengamatan digunakan lembar pengamatan aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan lembar skor turnamen.

Pada pertemuan kedua, kelas dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelasnya. Ketua kelas memimpin teman-temannya berdoa dan memberikan salam “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi bu”, guru menjawab salam siswa “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi”. Guru bertanya kepada siswa siapa yang tidak hadir pada hari ini ? siswa menjawab 2 (dua) orang siswa yang tidak hadir dengan keterangan alfa.

Sesuai kesepakatan antara guru bidang studi dan peneliti pada pertemuan pertama, guru meminta siswa untuk duduk dalam kelompok kooperatifnya. Siswa bergegas duduk dalam dalam kelompok sesuai dengan tempat duduknya pada pertemuan sebelumnya. Guru membagikan LKPD-2 yang berisi permasalahan dan materi ajar tentang luas permukaan kubus dan balok. setelah memastikan setiap siswa mendapatkan LKPD-2, guru mengingatkan kembali langkah-langkah pembelajaran kooperatif TGT kepada siswa. Selanjutnya guru memberikan judul materi ajar secara jelas, dan mulai bertanya kepada siswa “benda apa saja di sekitar kita yang memiliki bentuk seperti kubus dan balok ?”, siswa menjawab, “ruang kelas, buku, papan tulis, lemari, dan lainnya.” Kemudian guru mengambil salah satu contoh yaitu ruang kelas dan bertanya kepada siswa, “apakah bentuk dari ruang kelas tanpa atap luarnya ?”, siswa menjawab “balok”, guru membenarkan jawaban siswa jika ruang kelas berbentuk balok. guru kemudian bertanya lagi “bagian manakah dari ruang kelas yang disebut dengan dengan permukaan ?”, siswa menjawab “dinding depan, dinding samping kanan dan kiri, dinding belakang, lantai dan atap”. Guru membenarkan jawaban siswa dengan sedikit membenarkan maksud dari atap adalah plafon atau langit-langit kelas, bukan atap di luar kelas. Dengan jawaban ini, guru beranggapan siswa sudah memahami apa yang dimaksud dengan permukaan suatu benda.

Selanjutnya guru menyampaikan materi ajar secara singkat dan jelas secara keseluruhan kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya tentang materi ajar yang telah disampaikan oleh guru. Siswa memperhatikan setiap informasi yang disampaikan oleh guru. Guru meminta siswa untuk memperhatikan permasalahan yang terdapat pada LKPD-2 yang berkaitan dengan materi ajar, dan guru memerintahkan siswa membahas permasalahan tersebut dengan kelompoknya sembari memahami materi ajar yang telah disampaikan. Guru membantu dan terus mengawasi jalannya diskusi kelompok yang dilakukan oleh siswa, dimana masih terdapat siswa yang bingung dengan pemahaman masalah, berbeda pendapat dalam kelompoknya sehingga memanggil guru dan bertanya kepada guru. Setelah waktunya habis, guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan hasil diskusinya, dan pada pertemuan kedua ini kelompok yang mendapat kesempatan adalah kelompok 4. Guru mempersilahkan kelompok 4 untuk membacakan hasil diskusinya. Anggota kelompok 4 membacakan hasil diskusi kelompoknya. Setelah selesai guru dan siswa lainnya memberikan tepuk tangan sebagai apresiasi kepada kelompok 4 yang sudah membacakan hasil diskusi kelompoknya. Selanjutnya guru menjelaskan sedikit dan membenarkan kekeliruan jawaban yang disampaikan oleh kelompok 4.

Pembelajaran selanjutnya dilanjutkan dengan guru meminta siswa untuk duduk dalam kelompok turnamen seperti pada pertemuan sebelumnya. Siswa bergerak membentuk meja turnamen sesuai denngan pertemuan sebelumnya. Setelah siswa duduk dalam kelomponya, guru membacakan nama-nama siswa yang berpindah tempat. Siswa yang namanya dibacakan langsung bergerak berpindah meja turnamen. Pada pertemuan ini terdapat dua meja turnamne yang hanya terdiri dari 2 orang siswa, karena ada 2 orang siswa yang tidak hadir. Selanjutnya, setelah memastikan seluruh siswa duduk dalam meja turnamennya sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru, guru membagikan perlengkapan turnamen, yaitu kartu soal, kartu jawaban, kartu bernomor dan lembar skor turamen, sembari guru mengingatkan kembali aturan dan sistematika game

turnamen dan juga cara mengisi lembar skor turnamen kepada siswa. Siswa memperhatikan hal-hal yang disampaikan oleh guru.. Guru terus mengawasi jalannya game turnamen, memastikan siswa benar-benar mengerjakan soalnya sendiri sesuai dengan kemampuannya yang bermodalkan informasi yang diperoleh dari diskusi kelompok kooperatifnya. Masih terdapat beberapa siswa yang kebingungan mengerjakan soal yang diperolehnya, juga terdapat siswa yang bertanya kepada guru tentang soal maupun jawabannya. Setelah waktu game turnamen habis ± 35 menit, guru meminta siswa mengumpulkan kembali perlengkapan turnamen dan guru menghitung poin turnamen siswa, siswa mengumpulkan perlengkapan turnamen ke meja guru. Guru meminta siswa duduk kembali ke tempatnya semula. Suasana kelas kembali ribut karena siswa memindahkan meja dan kursinya ke tempatnya semula, terdapat siswa yang berebut meja juga siswa yang saling tabrak tidak mau mengalah untuk lewat terlebih dahulu. Pada pertemuan ini guru juga tidak memberikan pengumuman nama-nama siswa yang berpindah tempat untuk turnamen pada pertemuan selanjutnya. Siswa tidak menerima pengumuman berpindah tempat dari guru. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi ajar pada hari ini. siswa bersama guru menyimpulkan materi ajar pada hari ini. Jam pelajaran telah habis guru tidak memberikan latihan kepada siswa. Siswa tidak menerima latihan dalam bentuk apapun dari guru. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi ajar untuk pertemuan selanjutnya yaitu tentang volume kubus dan balok.

Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan “*Alhamdulillahirobbilalamiin*” dan salam “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*”. Siswa turut mengucapkan “*Alhamdulillahirobbilalamiin*” dan menjawab salam “*waalaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan langsung berebut menyalami guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar pengamatan terlihat aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini masih belum terlaksana sesuai rencana, dimana guru masih tidak menyampaikan

nama-nama siswa yang berpindah tempat turnamen untuk pertemuan berikutnya. Waktu banyak terpakai untuk menjelaskan materi ajar dan juga pada saat pelaksanaan turnamen yang kendalanya karena siswa banyak yang lambat dalam menyelesaikan soal dan guru tidak memberikan latihan kepada siswa.

Berdasarkan diskusi pengamat 1 yaitu guru bidang studi dan peneliti selaku guru. Guru harus mengoptimalkan waktu agar kegiatan akhir dari pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana mestinya.

3. Pertemuan Ketiga (Kamis, 3 Oktober 2019)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 3 Oktober 2019. Pertemuan ketiga ini membahas tentang volume kubus dan balok. yang pengajarannya berpedoman pada RPP-3 (*lampiran B₃, hal 107*), LKPD-3 (*lampiran C₃, hal 158*), lembar soal game turnamen, lembar jawaban turnamen. Untuk lembar pengamatan digunakan lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar skor turnamen.

Pada pertemuan ketiga, kelas dimulai dengan guru memasuki kelas dengan mengucapkan “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*”, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa dan mengucapkan salam. Ketua kelas memimpin teman-temannya berdoa dan mengucapkan “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi bu”, guru menjawab “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi”. Guru bertanya kepada siswa “Siapa yang tidak hadir?”, siswa menjawab 1 orang dengan keterangan alfa.

Seperti pertemuan sebelumnya, guru meminta siswa langsung duduk dalam kelompok koopertifnya sebelum memulai pembelajaran. Kelas ribut waktu siswa membentuk kelompok. Setelah siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, guru membagikan LKPD-3 kepada seluruh siswa. Setelah memastikan seluruh siswa mendapatkan LKPD-3nya, guru memulai pelajaran dengan menyampaikan judul materi ajar secara jelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara ringkas dan jelas dan kemudian bertanya kepada siswa “Apa

yang dimaksud dengan volume dari suatu benda ?", siswa menjawab "volume adalah isi dari benda tersebut". guru bertanya lagi, "lantas apakah yang dimaksud dengan volume kubus dan balok ?", siswa menjawab "isi dari kubus dan balok", "apa saja yang diperlukan untuk mengukur isi dari kubus dan balok ?", siswa menjawab "panjang, lebar dan tinggi dari kubus dan balok". guru membenarkan jawaban siswa dan kemudian memberikan rumus volume kubus dan balok.

Kemudian guru memerintahkan siswa untuk memahami dan membahas permasalahan yang terdapat pada LKPD-3 dengan anggota kelompoknya. Guru membantu dan mengawasi siswa selama proses diskusi kelompok berlangsung dan terus mengawasi jalannya diskusi kelompok. Terdapat beberapa siswa yang bertanya kepada guru mengenai pemahamannya terhadap permasalahan yang terdapat dalam LKPD-3. Setelah waktu yang dirasa cukup, guru mengundi kelompok yang akan mendapat giliran untuk membacakan hasil diskusinya. Dan pada pertemuan ini yang mendapat giliran adalah kelompok 6. Guru mempersilahkan kelompok 6 untuk membacakan hasil diskusinya. Anggota kelompok 6 membacakan hasil diskusi kelompoknya. Setelah selesai guru dan siswa lainnya memberikan tepuk tangan sebagai apresiasi kepada kelompok 6 yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya. Selanjutnya guru membenarkan jawaban siswa dengan sedikit penjelasan guna pemahaman konsep kepada siswa.

Setelah selesai, guru meminta siswa duduk dalam kelompok turnamen sesuai dengan pertemuan sebelumnya. Suasana kelas kembali ribut dengan siswa yang memindahkan meja dan kursi saat berpindah tempat, juga terdapat siswa yang rebutan tempat untuk kelompoknya, guru berusaha menenangkan kelasnya. Setelah siswa duduk dalam kelompok turnamennya, guru membacakan nama-nama siswa yang berpindah tempat untuk turnamen pada hari ini. setelah seluruh siswa yang dibacakan namanya berpindah tempat, guru membagikan perlengkapan turnamen berupa kartu soal turnamen, kartu jawaban turnamen, kartu bernomor dan lembar skor turnamen. Guru memastikan kembali seluruh meja turnamen mendapatkan perlengkapannya kemudian mempersilahkan siswa

untuk memulai game turnamennya. Siswa memulai game turnamennya. Guru berkeliling memantau jalannya game turnamen, memastikan siswa bekerja sendiri sesuai dengan kemampuannya. Setelah waktu game turnamen habis, guru meminta siswa mengumpulkan kembali perlengkapan turnamennya dan guru akan menghitung skor turnamen siswa. Siswa mengumpulkan perlengkapan turnamennya ke meja guru. Guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduknya semula. Suasana kelas kembali ribut dengan siswa yang memindahkan kursi dan meja untuk berpindah tempat. Pada pertemuan ketiga inipun guru tidak mengumumkan nama-nama siswa yang berpindah meja turnamen. Siswa tidak menerima pengumuman perpindahan meja turnamen.

Guru mengingatkan siswa, pada pertemuan berikutnya akan diadakan ulangan harian untuk sub bab kubus dan balok, meliputi diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal pada kubus dan balok, luas permukaan kubus dan balok, dan volume kubus dan balok. guru membimbing siswa menyimpulkan materi ajara pada hari ini, dan sedikit mengulang ringkasan materi ajar pertemuan seblumnya guna mengingatkan kembali kepada siswa. Siswa bersama guru menyimpulkan materi ajar pada hari ini.

Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan “*Alhamdulillahirobbil Alamiin*”, siswa bersama-sama mengucapkan “*Alhamdulillahirobbil alamiin*”. Guru kembali mengingatkan siswa untuk belajar pada ulangan besok untuk mendapatkan nilai terbaik. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan “*Assalamualaikum waroohmatullahi wabarokatuh*”, siswa menjawab “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan langsung berebut menyalami guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini masih tidak terlaksana sesuai rencana. Dimana guru masih tidak menyampikan nama-nama siswa yang berpindah meja turnamen. Waktu juga masih banyak terpakai pada

saat siswa berdiskusi dan juga pada saat turnamen. Dan juga guru tidak memberikan latihan kepada siswa.

Berdasarkan diskusi guru dengan pengamat, kendala yang dihadapi masih sama, siswa yang ribut, acuh kepada tugas dan juga pengoptimalan waktu, agar semua langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dari awal hingga akhir sebagaimana mestinya.

4. Pertemuan Keempat (Sabtu, 5 Oktober 2019)

Pertemuan keempat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 Oktober 2019. Pada pertemuan keempat ini akan dilaksanakan ulangan harian I (ulangan harian siklus 1) yang terdiri dari sub bab bahasan diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal kubus dan balok, luas permukaan kubus dan balok, volume kubus dan balok.

Guru memasuki kelas dengan mengucapkan “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*”. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelasnya. Ketua kelas memimpin kelasnya untuk berdoa dan mengucapkan salam “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi bu”. Guru menjawab “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi”. Guru bertanya “siapa yang tidak hadir hari ini?”, siswa menjawab 2 orang dengan keterangan sakit.

Guru kembali mengingatkan siswa tentang ulangan harian pada hari ini. Suasana kelas menjadi ribut dan siswa meminta waktu 10 menit untuk belajar lagi. Guru memberikan waktu 10 menit kepada siswa untuk belajar. Masih saja terdapat siswa yang berjalan-jalan mengganggu temannya dan gurupun menegur siswa tersebut. Setelah waktu 10 menit habis. Guru memerintahkan siswa untuk menggeser mejanya memberi jarak satu sama lainnya. Suasana kelas kembali ribut. Guru mengingatkan ulangan tidak akan dimulai jika kelas tidak tenang. Siswa seketika diam dan guru membagikan soal ulangan.

Ulangan harian I (*lampiran G₁, hal 195*) ini terdiri dari 5 buah soal uraian yang dikerjakan dalam waktu 60 menit. Yang dikerjakan langsung pada kertas soal yang diberikan oleh guru. Selama proses pelaksanaan ulangan harian, siswa tidak dibenarkan meminjam alat tulis kepada temannya, baik itu pena, tipe-x maupun penggaris.

Pada awal pengerjaan soal, siswa tampak serius secara keseluruhan. Siswa fokus pada kertas soalnya masing-masing. Terlihat beberapa siswa yang senang melihat soalnya juga terdapat siswa yang bingung melihat kertas soal yang ada didepannya. Setelah kurang lebih 30 menit berlalu, beberapa siswa mulai terlihat gelisah, ada siswa yang mulai lirik kanan dan kiri, ada yang berbisik memanggil temannya. Guru menegur beberapa siswa dan mengingatkan kembali untuk mengerjakan soalnya sendiri-sendiri tanpa mengganggu teman yang lain. Setelah waktu habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan kertas ulangannya. Terdapat beberapa siswa yang mengambil kesempatan untuk mencontek pekerjaan temannya, dan guru langsung menegur siswa tersebut.

4.1.1.2 Tahap Refleksi Siklus I

Berdasarkan lembar pengamatan selama pelaksanaan tindakan dalam tiga kali pertemuan pada siklus 1, terdapat kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa, diantaranya :

1. Guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa.
2. Guru kurang maksimal dalam mengawasi jalannya diskusi kelompok dan juga game turnamen, dimana siswa hanya menyalin jawaban temannya dalam menyelesaikan LKPD juga melihat kartu jawaban turnamen.
3. Tidak semua anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi kelompok mengerjakan LKPD.
4. Siswa masih kurang paham dalam pelaksanaan turnamen

5. Siswa masih kurang paham dengan mengisi lembar skor turnamen, meskipun telah dijelaskan oleh guru

Berdasarkan permasalahan diatas dan untuk mengantisipasi masalah tersebut dapat etrulang kembali pada siklus II, maka peneliti menyusun beberapa perbaikan, yaitu :

1. Guru tidak terburu-buru dalam menyampaikan materi dan informasi kepada siswa, pilah informasi pokok yang akan disampaikan kepada siswa sehingga dapat menghemat waktu dan informasi penting dapat tersampaikan secara utuh.
2. Guru harus lebih maksimal dalam mengawasi jalannya diskusi kelompok dan game turnamen. Jangan terpaku pada beberapa meja, guru harus terus berkeliling dari satu meja ke meja lainnya secara berkala dan menegur setiap siswa yang tidak turut berpartisipasi pada diskusi kelompoknya dan juga menegur siswa yang melakukan kecurangan pada saat pelaksanaan game turnamen.
3. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam kelompoknya, karena informasi yang didapat dari kelompok sangat membantu untuk pelaksanaan game turnamen.
4. Guru menjelaskan cara kerja game turnamen dan menjelaskan cara mengisi lembar skor secara perlahan, agar siswa paham, dan mengulang pada setiap pertemuan agar siswa tetap mengingatnya.
5. Guru memeriksa lembar skor di meja turnamen secara berkala guna mengantisipasi kesalahan pengisian oleh siswa, dan membenarkan cara pengisian jika terdapat kekeliruan yang dilakukan oleh siswa.

4.1.2 Siklus II

4.1.2.1 Tahap Pelaksanaan

Siklus II merupakan tahapan lanjutan dari penelitian dimana tahapan awal siklus I telah dilaksanakan. Siklus II ini juga terdiri dari tiga kali pertemuan pelaksanaan tindakan dan satu kali ulangan harian. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pada siklus I dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan berdasarkan refleksi pada siklus I. Adapun aktivitas dan hasil pengamatan pada tiap pertemuan siklus II dijabarkan sebagai berikut.

1. Pertemuan Kelima (Kamis, 10 Oktober 2019)

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2019. Pertemuan kelima ini merupakan pertemuan pertama pada siklus II. Pada pertemuan ini membahas tentang diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal pada bangun ruang prisma dan limas, yang pengajarannya berpedoman pada RPP-5 (*lampiran B₄, hal 116*), LKPD-5 (*lampiran C₄, hal 164*), kartu soal game turnamen dan kartu jawaban game turnamen. Dan untuk lembar pengamatan digunakan lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar skor game turnamen.

Pada pertemuan kelima ini diawali dengan guru memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*”, beberapa siswa langsung berlari ketempat duduknya. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelasnya. Ketua kelas menyiapkan kelasnya untuk berdoa dan memberi salam “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi bu”. Guru menjawab salam siswa “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi” dilanjutkan guru bertanya “siapa yang tidak hadir pada hari ini?”, siswa menjawab 1 orang dengan keterangan sakit.

Seperti pada pertemuan terakhir di siklus I, guru meminta siswa untuk duduk dalam kelompok kooperatifnya sebelum memulai pembelajaran. Siswa bergerak membentuk kelompoknya, suasana kelas menjadi ribut dengan siswa yang memindahkan kursi dan meja dan masih juga terdapat siswa yang bertanya

kepada guru siapa anggota kelompoknya. Setelah siswa duduk dalam kelompoknya, guru membagikan LKPD-5. Masing-masing siswa mendapatkan LKPD-5 yang telah dibagikan oleh guru. Guru kembali memastikan setiap siswa telah mendapatkan LKPD-5. Guru mengingatkan kembali langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT kepada siswa. Siswa mendengarkan guru menyampaikan informasi langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kemudian dilanjutkan dengan guru menyampaikan judul materi ajar secara jelas, yaitu tentang diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada prisma dan limas. Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga motivasi kepada siswa. Siswa tidak mendapatkan informasi tentang tujuan pembelajaran dan juga motivasi dari guru. Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan bertanya “sudah pernah belajar tentang bangun ruang prisma dan limas?”, siswa menjawab “sudah bu.”, “sudah paham dengan bentuk prisma dan limas?”, siswa menjawab “sudah bu”, guru bertanya kembali, “benda apa saja disekitar kita yang berbentuk prisma dan limas?”, siswa menjawab “atap bangunan, piramida mesir, coklat silverqueen”, guru membenarkan jawaban siswa, dan melanjutkan menjelaskan materi ajar secara garis besar. Siswa memperhatikan setiap informasi yang diberikan oleh guru. Kemudian guru mengintruksi siswa untuk memperhatikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD-5 dan memerintahkan siswa untuk berdiskusi dalam kelompoknya membahas tentang permasalahan yang terdapat dalam LKPD-5.

Siswa berdiskusi dalam kelompoknya membahas tentang permasalahan dalam LKPD-5. Guru membantu dan mengawasi siswa selama proses belajar kelompok. Guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lainnya memantau jalannya diskusi kelompok. Masih terdapat siswa yang bermain-main sehingga sulit memahami pelajaran. Guru terus membantu dan mengawasi jalannya diskusi kelompok. Setelah waktu yang dirasa cukup, guru mengundi kelompok yang akan mendapat giliran untuk membacakan hasil diskusinya. Dan pada pertemuan ini yang mendapat giliran adalah kelompok 2. Guru mempersilahkan kelompok 2 untuk membacakan hasil diskusinya. Anggota kelompok 2 membacakan hasil

diskusi kelompoknya. Setelah selesai guru dan siswa lainnya memberikan tepuk tangan sebagai apresiasi kepada kelompok 2 yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya. Selanjutnya guru membenarkan jawaban siswa dengan sedikit penjelasan kepada siswa guna pementapan konsep kepada siswa, siswa menyalin penjelasan dari guru.

Setelah selesai, guru mengintruksikan siswa untuk duduk dalam meja turnamennya sesuai dengan pertemuan sebelumnya. Suasana kelas kembali ribut dengan siswa yang menggeser meja dan kursi. Setelah siswa duduk dalam kelompoknya, guru membacakan nama-nama siswa yang berpindah tempat untuk turnamen pada pertemuan hari ini. siswa yang namanya dibacakan oleh guru segera bergerak mencari mejanya yang baru. Setelah memastikan kembali siswa telah duduk dalam meja turnamennya, guru membagikan perlengkapan turnamen, yaitu kartu soal game turnamen, kartu bernomor dan lembar skor game turnamen. Pada pertemuan hari ini guru tidak membagikan langsung kartu jawaban turnamen, guna mengantisipasi siswa yang akan berbuat curang dengan melihat kartu jawaban terlebih dahulu. Siswa menerima perlengkapan turnamen dan langsung melaksanakan game turnamen setelah guru mengintruksikan game turnamen dimulai. Guru mengawasi jalannya game turnamen, dari satu meja ke meja lainnya secara berkala sambil terus memperhatikan siswa dalam menjawab soal serta mengisi lembar skor siswa guna mencegah kecurangan-kecurangan yang dapat terjadi.

Setelah waktu game turnamen habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali perlengkapan turnamennya ke meja guru. Siswa bergerak mengumpulkan perlengkapan turnamennya ke meja guru. Pada pertemuan ini, guru juga tidak mengumumkan nama-nama siswa yang berpindah tempat untuk turnamen pada pertemuan berikutnya. Siswa tidak menerima pengumuman perpindahan meja turnamen. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi ajar pada hari ini. siswa bersama guru menyimpulkan materi ajar pada hari ini. guru tidak memberikan latihan kepada siswa. Siswa tidak menerima latihan dalam bentuk apapun dari guru. Guru mengakhiri pembelajaran hari ini dengan

mengucapkan “Alhamdulillahirobbil alamin” dan salam “Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh”. Siswa juga mengucap “Alhamdulillahirobbil allamin” dan menjawab salam guru “Walaikumsalam warohmatullahiwabarokatuh”.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar pengamatan aktivitas guru dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, masih belum terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana. Dimana guru masih tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tidak memberikan motivasi kepada siswa. Guru juga tidak mengumumkan nama-nama siswa yang berpindah meja turnamen, juga tidak memberikan latihan kepada siswa. Guru juga masih kurang efisien dalam menggunakan waktu.

2. Pertemuan Keenam (Sabtu, 12 Oktober 2019)

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 Oktober 2019. Pada pertemuan keenam ini membahas tentang luas permukaan bangun ruang prisma dan limas, yang pengajarannya berpedoman pada RPP-6 (*lampiran B₅, hal 127*), LKPD-6 (*lampiran C₅, hal 170*), lembar soal game turnamen dan lembar jawaban game turnamen. Untuk lembar pengamatan digunakan lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar skor turnamen.

Pertemuan keenam ini diawali dengan guru memasuki kelas dengan mebucapkan “Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh” dan meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya. Ketua kelas menyiapkan teman-teman kelasnya, memimpin doa dan memberikan salam kepada guru dengan mengucapkan “Assalamualaikumwarohmatullahi wabbarokatuh” dan “Selamat pagi Bu”. Guru menjawab salam siswa dengan “Walaikumsalamwarohmatullhi wabarokatuh” dan “Selamat pagi”, dilanjutkan dengan guru bertanya “siapa yang tidak hadir hari ini?”. siswa menjawab 3 (tiga) orang siswa dengan keterangan dua siswa sakit dan satu siswa alfa.

Seperti pada pertemuan sebelumnya. Guru langsung mengintruksi siswa untuk duduk dalam kelompok kooperatifnya. Siswa langsung bergerak membentuk kelompok kooperatifnya. Suasana kelas menjadi ribut dengan siswa yang memindahkan meja dan kursi. Setelah siswa duduk dalam kelompoknya, guru membagikan LKPD-6 kepada setiap siswa. Siswa mendapatkan LKPD-6 yang dibagikan oleh guru. Guru memastikan kembali setiap siswa telah mendapatkan LKPD-6. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan judul materi ajar secara jelas, yaitu tentang luas permukaan bangun ruang prisma dan limas. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran secara garis besar. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan keenam ini guru tidak memberikan motivasi kepada siswa, sehingga siswa tidak menerima motivasi dari guru. Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan bertanya kepada siswa, “benda apa saja di sekitar kita yang berbentuk prisma?”. siswa menjawab, “kotak coklat silverqueen dan vas bunga”. Guru bertanya kembali. “benda apa saja di sekitar kita yang berbentuk limas?”. siswa menjawab, “atap rumah, piramida mesir”. Guru kembali bertanya, “perhatikan vas bunga ini ! bagian manakah dari vas bunga ini yang dinamakan sebagai permukaan?”. siswa menjawab, “alasnya dan dinding vas bunga”. Guru membenarkan jawaban siswa dengan menambahkan jika pada prisma utuh juga terdapat tutup prisma. Dengan ini guru beranggapan siswa sudah memahami konsep permukaan. Guru melanjutkan penjelasan materi ajar secara garis besar. Siswa mendengarkan setiap informasi yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru mengintruksi siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD-6 dan berdiskusi dalam kelompoknya. Siswa melaksanakan diskusi kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD-6. Guru mengawasi jalannya diskusi kelompok siswa dan membantu mengarahkan siswa yang bertanya tentang materi ajar kepada guru. Setelah waktu yang dirasa cukup, guru mengundi kelompok yang akan membacakan hasil diskusinya. Dan pada pertemuan keenam ini yang mendapat giliran untuk membacakan hasil diskusinya adalah kelompok 5. Guru mempersilahkan kelompok 5 untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya. Anggota kelompok 5 membacakan hasil diskusi

kelompoknya. Setelah selesai guru dan kelompok lainnya memberika tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok 5 yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya. Selanjutnay guru membenarkan jawaban siswa dan menambahkan beberapa jawaban yang belum tersampaikan. Siswa mencatat jawaban yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya guru mengintruksi siswa untuk duduk dalam mmeja turnamennya sesuai dengan pertemuan sebelumnya. Siswa bergerak membentuk meja turnamennya. Suasana kelas kembali ribut dengan siswa yang memindahkan meja dan kursinya. Setelah memastikan setiap siswa duduk dalam meja turnamennya, guru membacakan nama-nama siswa yang berpindah meja turnamen. Siswa yang namanya dibacakan oleh guru segera bergerak berpindah meja turnamen. Setelah memastikan setiap siswa duduk dalam meja turnamen, guru membagikan perlengkapan turnamen yang terdiri dari kartu bernomor, kartu soal turnamen dan lembar skor turnamen. Seperti pada pertemuan sebelumnya, pada pertemuan ini guru juga tidak langsung membagikan kartu jawaban turnamen guna mencegah siswa yang akan berbuat curang. Guru mengintruksi siswa untuk memulai turnamen. Siswa memulai game turnamen. Guru terus mengawasi jalannya game turnamen dari awal hingga selesai. Setelah waktu yang dirasa cukup, guru meminta siswa untuk mengumpulkan perlengkapan turnamen ke meja guru. Siswa segera mengumpulkan perlengkapan turnamennya ke meja guru. Pada pertemuan ini guru juga tidak mengumumkan perpindahan meja turnamen untuk pertemuan selanjutnya kepada siswa. Siswa tidak menerima pengumuman perpindahan meja turnamen dari guru.

Guru mempersilahkan siswa untuk duduk kembali ke tempat duduknya semula. Siswa bergerak kembali ke tempat duduknya semula. Guru tidak memberikan latihan kepada siswa. Siswa tidak menerima latihan dalam bentuk apapun dari guru. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi ajar pada hari ini. siswa bersama guru menyimpulakn materi ajar pada hari ini. guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan “Alhamdulillahirobbil’alamin” dan “*Wassalamualaikumwarohmatullahi wabrokatuh*”. Siswa bersama guru

mengucapkan “*Alhamdulillahirobbil’alamin*” dan menjawab salam guru “*Walaikumsalamwarohmatullahi wabarokatuh*”.

Berdasarkan hasil diskusi guru bersama pengamat, pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini masih belum terlaksana secara maksimal dimana guru masih tidak menyampaikan motivasi kepada siswa, tidak memberikan latihan kepada siswa dan juga tidak menyampaikan perpindahan meja turnamen kepada siswa.

3. Pertemuan Ketujuh (Kamis, 17 Oktober 2019)

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 17 Oktober 2019. Pada pertemuan ketujuh ini membahas tentang volume bangun ruang prisma dan limas yang pengajarannya berpedoman pada RPP-7 (*lampiran B₆, hal 137*), LKPD-7 (*lampiran C₆, hal 175*), lembar soal game turnamen, lembar jawaban game turnamen. Untuk lembar pengamatan digunakan lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar skor game turnamen.

Pada pertemuan ketujuh ini dimulai dengan guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan mengintruksikan ketua kelas untuk menyiapkan kelasnya. Ketua kelas menyiapkan kelasnya, memimpin doa dan memberikan salam kepada guru dengan mengucapkan “*Assalamualaikumwarohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi bu”. Guru menjawab salam siswa dengan “*Walaikumsalamwarohmatullahi wabarokatuh*” dan “Selamat pagi”. Guru lanjut bertanya kepada siswa, “siapa yang tidak hadir hari ini?”. siswa menjawab 1 orang dengan keterangan alfa. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru mengintruksi siswa untuk duduk dalam kelompok kooperatifnya. Siswa bergerak membentuk kelompok kooperatifnya sehingga suasana kelas menjadi ribut dengan siswa yang memindahkan kursi dan meja. Setelah siswa membentuk kelompoknya, guru membagikan LKPD-7 kepada setiap siswa. Masing-masing siswa mendapatkan LKPD-7 yang dibagikan oleh guru. Setelah memastikan setiap siswa mendapatkan LKPD-7, guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan

judul pembelajaran secara jelas yaitu tentang volume bangun ruang prisma dan limas. Siswa menerima materi ajar secara jelas dari guru. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran secara garis besar dan memotivasi siswa. Siswa menerima tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan oleh guru. Guru menyampikan apersepsi kepada siswa dengan bertanya, “benda apa saja disekitar kita yang berbentuk prisma dan limas?”. siswa menjawab, “vas bunga dan atap rumah”. Guru bertanya kembali, “bagian manakah dari vas bunga dan atap rumah yang dinamakan dengan volume?”. siswa menjawab, “isi dari vas bunga dan atap rumah”. Dengan ini guru beranggapan siswa sudah memahami konsep dasar dari volume prisma dan limas. Guru melanjutkan menyampikan materi ajara secara gggaris besar. Selanjutnya guru mengintrusikan siswa untuk membahas masalah yang terdapat dalam LKPD-7 dan berdiskusi dalam kelompok kooperatifnya. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya membahas tentang masalah yang terdapat dalam LKPD-7. Guru terus berkeliling kelas dari satu kelompok ke kelompok lainnya memantau jalannya diskusi siswa sambil membantu siswa yang bertanya tentang materi ajar kepada guru. Setelah waktu yang dirasa cukup. Guru meminta kelompok terakhir yang akan membacakan hasil diskusi kelompoknya. Adapun pada pertemuan ketujuh ini yang mendapat giliran adalah kelompok 1, guru mempersilahkan kelompok 1 untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya. Anggota kelompok 1 membacakan hasil diskusi kelompoknya. Setelah selesai, guru dan kelompok lainnya memberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok 1 yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya. Guru membanarkan jawaban siswa dengan sedikit perbaikan dan tambahan jawaban guna pemantapan konsep kepada siswa. Siswa mecatat jawaban dari guru.

Selanjutnya guru mengintruksikan siswa untuk duduk dalam meja turnamen sesuai dengan pertemuan sebelumnya. Siswa bergerak membentuk meja turnamennya, suasana kelas kembali ribut dengan siswa yyang memindahakan meja dan kursinya. Setalah siswa duduk dalam meja turnamennya, guru membacakan nama-nama siswa yang berpindah meja turnamen. Siswa yang namanya dibacakan oleh guru bererak berpindah meja sesuai dengan yang telah

dibacakan oleh guru. Setelah memastikan kembali semua siswa telah duduk dalam meja turnamennya, gur membagikan perlengkapan turnamen yang terdiri dari kartu benrnomor, kartu soal game turnamen dan lembar skor turnamen. Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru tidak langsung membagikan kartu jawaban game turnamen guna mengantisipasi siswa yang berbuat curang. Siswa mendapatkan perlengkapan game turnamnya. Guru mempersilahkan siswa memulai game turnamen. Siswa memulai game turnamen. Guru terus mengawasi jalnnya game turnamen dari meja ke meja. Setelah waktu yang dirasa cukup. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali perlengkapan turnamen. Siswa mengumpulkan perlengkapan turnamen ke meja guru.

Guru mengintrusikan siswa untuk duduk kembalimke tempat duduknya semula. Siswa kembali ke tempat duduknya semula. Guru menyampikan kepada siswa pertemuan selanjutnya akan diadakan ulangan harian untuk sub bab diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal rpisma dan limas, luas permukaan prisam dan limas dan volume prisma dan limas. Siswa mndapatkan pengumuman ulangan harian pada pertemuan selanjutnya. Guru sedikit mengulangan materi ajara pertemuan sebelumnya dan menyimpulkan metri ajar pada harri ini. siswa bersama guru menyimpulkan materi ajar pada hari ini.

Guru menutup pembalajarn dengan mengucapkan “Alhamdulillahirobbil aalamiin” dan mengingatkan kembali siswa untuk belajar pada ulangan besok guna mendapatkan nilai terbaik. Siswa bersama guru mengucapkan “Alhamdulillahiirobbil aalamiin”. Guru mengucapkan “Assalamualaikumwarohmatullahi wabarokatuh” sembari meninggalkan kelas. Siswa menjawab “Waalaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh” dan menyalami guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sudah hamper terlaksana secara maksimal secara langkah-lankah pembelajaran. Namun belum

terlaksana secara efisien waktu dimana waktu masih banyak terpaia pada saat diskusi keompok siswa dan menjalankan game turnamen.

Berdasarkan hasil diskusi guru dan pengamat, diharapkan gru dapat lebih mengefisienkan waktu yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

4. Pertemuan Kedelapan (Sabtu, 19 Oktober 2019)

Pertemuan kedelapan ini silaksanakan pada hari sabtu tanggal 19 Oktober 2019. Pada pertemuan kedelapan ini dilaksanakan ulangan harian 2 atau ulangan harian siklus II yang terdiri dari sub bab bahasan diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal prisma dan limas, luas permukaan prisma dan limas dan volume prisma dan limas..

Guru memasuki kelas dengan mengucapkan “*Assalamualikum warohmatullahi wabrokatuh*” dan mengintrusikan ketua kelas untu menyiapkan kelasnya. Ketua kelas menyiapkan kelasnya, meminpın doal dan memberikan salam kepada guru dengan mengucapkan “*Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh*” dan “selamat pagi bu”. Guru menjawab salam siswa dengan, “*Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh*” dan “selamat pagi”. Guru lanjut bertanya kepada siswa, “siapa yang tidak hadir hari ini?”. siswa menjawab 1 orang dengan keterangan alfa.

Guru kembali mengingatkan siswa tentang ulangan harian pada pertemuan hari ini. suasana kelas menjadi ribut dengan siswa yang meminta sedikit waktu untuk belajar kembali. Guru memberikan waktu 10 menit kepada siswa untuk belajar. Juga terdapat siswa yang bertanya mengenai materi ajar epada guru. Guru menjelaskan secara garis besar kepada siswa.

Setelah waktu 10 menit habis, guru meminta siswa untuk menyimpan semua buku ke dalam tas dan memberikan jarang antar tempat duduk siswa. Siswa menyimpan seluruh buku dan menggeser mejanya member jarak satu dengan lainnya. Setelah memastikan siswa sudah duduk rapi, guru membagikan kertas soal ulangan harian. Siswa menerima kertas soal ulangan harian.

Ulangan harian 2 (*lampiran G₂, hal 197*) ini terdiri dari 5 buah soal uraian yang dikerjakan dalam waktu 60 menit, yang dikerjakan langsung pada lembar soal yang diberikan oleh guru. Selama proses pelaksanaan ulangan harian berlangsung, siswa dilarang meminjam perlengkapan alat tulis kepada temannya, baik itu pena, penggaris, pensil, maupun tipe-x.

Pada awal pengerjaan soal, semua siswa tampak serius dan fokus dengan soalnya masing-masing, terdapat beberapa siswa yang bingung melihat soal yang didapatnya juga terdapat siswa yang senang melihat soal yang didapat olehnya. Setelah kurang lebih 40 menit berlalu, beberapa siswa mulai tampak gelisah, mencuri-curi memanggil temannya. Guru yang melihat hal ini menegur siswa yang bersuara dan mengingatkan siswa untuk mengerjakan soalnya sendiri, siswa dilarang mencontek dengan temannya. Setelah waktu habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan kertas ulangannya ke depan. Siswa bergerak mengumpulkan kertas ulangannya. Terdapat beberapa siswa yang curu-curi bertanya dengan temannya, guru menegur siswa yang terlihat akan mencontek jawaban temannya.

Guru menutup pembelajaran hari ini dengan mengucapkan “Alhamdulillahirobbil alamin” dan “Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh”. Siswa bersama guru mengucapkan “Alhamdulillahirobbil alamin” dan menjawab salam guru dengan “Walaikumsalam warohmatullahi wabarokatuh” dan siswa menyalami guru sebelum keluar kelas.

4.1.2.2 Tahap Refleksi Siklus II

Pada siklus II banyak kemajuan yang dicapai baik dari siswa maupun guru. Hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Siswa sudah lebih paham dan mengerti dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga lebih memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hingga dalam melaksanakan turnamen. Aktivitas guru dan siswa juga sudah berjalan sesuai dengan rencana. Pada siklus II ini peneliti tidak mengambil tindakan perencanaan untuk siklus berikutnya.

4.2 Analisa Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua macam teknik analisis yang digunakan untuk dapat mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan dua siklus. Analisis hasil tindakan itu sendiri diperoleh melalui analisis terhadap lembar kegiatan aktivitas guru dan analisis terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil ulangan harian 1 dan 2 dan juga dari skor turnamen siswa.

4. 2. 1. Analisis Lembar Pengamatan

Pada penelitian ini, lembar pengamatan aktivitas guru dianalisis dengan analisis data kualitatif. Analisis ini dilakukan guna melihat aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, baik sebelum tindakan maupun setelah tindakan pada siklus I dan siklus II. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Analisis Hasil Pengamatan

kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Awal	Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tidak memotivasi siswa. Kurangnya antusiasme siswa dalam menanggapi pembelajaran dari guru	Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan juga menyampaikan apersepsi kepada siswa. Meskipun pada pertemuan pertama dan kedua guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Siswa mendengarkan dan merespon dengan baik apersepsi yang disampaikan oleh guru.	Guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal pertemuan, namun untuk setiap pertemuan berikutnya guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan juga menyampaikan apersepsi kepada siswa. Siswa mendengarkan dan merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh guru.
Inti	Guru menjelaskan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga siswa	Pada pertemuan pertama siswa masih cenderung mengerjakan LKPD	Pada pertemuan awal siswa sudah terbiasa mengerjakan LKPD nya secara berkelompok,

kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
	<p>cenderung tidak tertarik dengan pembelajaran, siswa bermain dan tidak mendengarkan guru menjelaskan materi ajar. Ketika guru mempersilahkan siswa bertanya, tidk da siswa yang berani bertanya. Siswa cenderung berpatokan pada contoh-contoh soal dari buku dan yang diberikan oleh guru untuk menyelesaikan soal. Siswa tidak bisa berdiskusi dengan baik dan enggan ketika diminya maju mengerjakan soal.</p>	<p>nya secara individu, namun dipertemuan kedua dan ketiga siswa sudah mulai bisa untuk mengerjakannya dengan berdiskusi dalam kelompoknya, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang mengejakan LKPD nya secara individu dan juga menyalin pekerjaan temannya. Beberapa siswa juga sudah berani untuk bertanya kepada guru tentang materi ajar dan juga sudah mau menyajikan dan menanggapi hasil diskusi kelompok. siswa masih sangat bingung dengan pelaksanaan turnamen terutama dalam pengisian lembar skor turnamen.</p>	<p>meskipun masih didapati beberapa siswa yang masih menyalin kerja temannya. Siswa juga sudah terbiasa menyajikan dan menanggapi hasil diskusi kelompok. siswa sudah lebih mengerti untuk melaksanakan turnamen meskipun masih terdapat beberapa siswa yang bingung untuk mengisi lembar skor tuenamen.</p>
Akhir	<p>Guru langsung menyimpulakn materi ajar, siswa hanya mendengarkan dan menerima dari guru.</p>	<p>Guru menarik minat siswa untu mnegeluarkan pendapatnya dalam menyimpulkan materi ajar.</p>	<p>Beberapa siswa sudah berani untuk langsung memberikan kesimpulan tentang materi ajar dan dilengkapi oleh guru.</p>

Sumber :Lampiran I Lembar Pengamatan Aktivitas Guru, Hal 203-223

Dari tabel 4.1 diatas, terlihat bahwa terjadinya perubahan dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengallami perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran.

4.2.2 Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data hasil belajar pada siklus I dan siklus II dalam penelitian ini dianalisis dengan melihat poin turnamen dan penghargaan kelompok TGT yang telah diperoleh siswa selama proses pembelajaran, ketuntasan hasil belajar yang mencapai KKM yang ditetapkan sekolah adalah ≥ 73 yang selanjutnya akan dilakukan analisis ketercapaian indikator (ulangan harian I dan II), distribusi frekuensi, dan analisis rata-rata (mean) dari skor hasil belajar siswa pada skor dasar, ulangan harian I dan ulangan harian II. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut :

4.2.2.1 Berdasarkan Poin Turnamen dan Penghargaan Kelompok TGT

Berdasarkan lampiran tentang lembar skor turnamen dapat dilihat poin turnamen dari masing-masing siswa. Poin turnamen pada setiap pertemuan diperoleh dengan melihat jumlah skor yang diperoleh siswa dalam setiap turnamen kemudian disesuaikan dengan tabel pada halaman . persentase sumbangan poin turnamen siswa untuk setiap pertemuan dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Persentase Sumbangan Poin Turnamen Siswa

Pertemuan Ke-		Poin Turnamen				
		20	30	40	50	60
1	Jumlah Siswa	10	4	5	3	8
	Persentase (%)	33.33	13.33	16.67	10	26.67
2	Jumlah Siswa	7	4	4	7	6
	Persentase (%)	23.33	13.33	13.33	23.3	20
3	Jumlah Siswa	6	6	6	4	7
	Persentase (%)	20	20	20	13.33	23.33
5	Jumlah Siswa	8	6	5	2	8
	Persentase (%)	26.67	20	16.67	6.67	26.67
6	Jumlah Siswa	6	2	8	2	9
	Persentase (%)	20	6.67	26.67	6.67	30
7	Jumlah Siswa	8	2	5	8	6
	Persentase (%)	26.67	6.67	16.67	26.67	20

Sumber :Lampiran M Lembar Skor Trnamen, Hal. 260-265

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diketahui bahwa pada pertemuan pertama siswa yang memperoleh persentase poin tertinggi terletak pada poin 20 sebesar 33.3% yang diperoleh 10 orang siswa. Pada pertemuan kedua siswa yang

memperoleh persentase poin turnamen tertinggi terletak pada poin 20 sebesar 23.33% yang diperoleh 7 orang siswa. Pada pertemuan ketiga siswa yang memperoleh persentase poin tertinggi terletak pada poin 60 sebesar 23.33% yang diperoleh 7 orang siswa. Pada pertemuan kelima siswa dengan persentase poin tertinggi terletak pada poin 20 sebesar 26.67% yang diperoleh 8 orang siswa dan poin 60 sebesar 26.67% yang diperoleh 8 orang siswa . Pada pertemuan keenam siswa dengan poin tertinggi terletak pada poin 60 sebesar 30% yang diperoleh 9 orang siswa. Pada pertemuan ketujuh siswa dengan persentase poin tertinggi terletak pada poin 20 sebesar 26.67% yang diperoleh 8 orang siswa dan poin 50 sebesar 26.67% yang diperoleh 8 orang siswa.

Setelah diperoleh data-data poin turnamen siswa tersebut, kemudian dicari rata-rata poin turnamen untuk setiap siklus per-tiga kali pertemuan disetiap siklusnya. Hal ini dilakukan guna menentukan penghargaan yang akan diberikan kepada setiap kelompok pada akhir pertemuan.. adapun datanya sebagai berikut :

Tabel 4.3 Penghargaan Masing-Masing Kelompok TGT Setiap Siklus

Kelompok	Skilus I		Siklus II	
	Rata-rata 3 kali turnamen	Kriteria Penghargaan	Rata-rata 3 kali turnamen	Kriteria Penghargaan
1	46	Tim Hebat	40.7	Tim Hebat
2	33.3	Tim Baik	42	Tim Hebat
3	35.3	Tim Baik	41.3	Tim Hebat
4	44.7	Tim Hebat	44.7	Tim Hebat
5	36.7	Tim Baik	31.3	Tim Baik
6	32	Tim Baik	28	Tim Baik

Sumber :Lampiran N Penghargaan kelompok, Hal.266-269

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 2 kelompok yang mendapatkan kriteria penghargaan sebagai Tim Hebat dan 4 kelompok mendapatkan kriteria penghargaan sebagai Tim Baik. Pada siklus II terdapat 4 kelompok yang mendapatkan kriteria penghargaan sebagai Tim Hebat dan 2 kelompok mendapatkan kriteria penghargaan sebagai tim baik. Dari data tersebut, terlihat peningkatan penghargaan kelompok yang diperoleh, dimana dua kelompok meningkatkan kriteria penghargaannya dari tim baik menjadi tim hebat. Sedangkan pada kelompok 5 dan 6 terjadi penurunan rata-rata skor turnamen, hal

ini dikarenakan terdapat anggota kelompok yang tidak hadir secara berturut-turut dan tidak memberikan sumbangsih skor turnamen kepada kelompoknya, sehingga mengakibatkan menurunnya rata-rata skor turnamen yang diperoleh kelompok tersebut.

4.2.2.2. Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari nilai akhir siswa pada setiap siklus yaitu dengan melihat jumlah siswa yang mencapai KKM pada skor dasar, nilai ulangan harian I dan nilai ulangan harian II. Adapun jumlah siswa yang mencapai $KKM \geq 73$ dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa	Hasil belajar matematika siswa		
	Skor dasar	UH I	UH II
Jumlah siswa yang mencapai $KKM \geq 73$	11	18	19
Persentase ketuntasan belajar siswa	36,67 %	60 %	63,33 %

Sumber :Lampiran O Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan, Hal.270

Pada tabel 4.4 diatas terlihat peningkatan jumlah siswa yang mencapai batas $KKM \geq 73$, yaitu dari 11 orang siswa yang tuntas pada skor dasar, meningkat 7 orang siswa menjadi 18 orang siswa yang tuntas pada ulangan harian I siklus I atau meningkat sebesar 23,33 %. Sedangkan dari ulangan harian I ke ulangan harian II juga mengalami peningkatan, yaitu dari jumlah siswa yang tuntas pada ulangan harian I sebanyak 18 orang siswa meningkat 1 orang siswa menjadi 19 oraang siswa tuntas pada ulangan harian II atau mengalami peningkatan sebesar 3,33 %.

Dari keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang mencapai batas KKM yang telah ditetapkan mengalami peningkatan mulai dari skor dasar, ulangan harian I dan juga ulangan harian II. Ketuntasan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari skor setiap indicator soal yang diperoleh siswa pada ulangan harian I, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Untuk Setiap Indikator Soal Pada Ulangan Harian I

No	Indikor	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Presentase
1	Menentukan bagian dari diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada sebuah bangun ruang kubus	0	0 %
2	Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang kubus yang diketahui panjang rusuknya	16	53%
3	Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang balok yang dikatui ukuran panjang, lebar dan tinggi balok	21	70%
4	Menentukan panjang rusuk sebuah bangun ruang kubus yang diketahui volumenya	15	50%
5	Menghitung volume sebuah benda yang berbentuk bangun ruang balok yang diketui ukuran panjang, lebar dan tinggi benda	18	60%

Sumber : lampiran P₁ Hasil Belajar Setiap Indikator Ulangan Harian I, Hal.271

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, berikut dijabarkan deskripsi kketuntasan hasil belajar siswa untuk setiap indikator soal pada ulangan harian I.

Indikator 1 : Menentukan bagian dari diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada sebuah bangun ruang kubus. Pada indikator ini terdapat 0 orang siswa (0%) yang dinyatakan tuntas dan 30 orang siswa (100%) siswa yang tidak tuntas. Kesalahan yang dilakukan siswa adalah siswa masih bingung dalam membedakan diagonal ruang dan juga bidang diagonal. Siswa juga hanya menyebutkan 2 sampai 4 buah saja diagonal bidang, sehingga tidak ada siswa yang mendapatkan poin penuh pada indikator 1 ini.

Indikator 2 : Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang kubus yang diketahui panjang rusuknya. Pada indikator 2 ini terdapat 16 orang siswa (53%) yang tuntas dan 14 orang siswa (47%) yang tidak tuntas. Pada indikator ini kesalahan siswa terletak pada hasil akhir ketika harus mencari hasil perkaliannya.

Indikator 3 : Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang balok yang diketahui ukuran panjang, lebar dan tinggi balok. Pada indikator ini, terdapat 21 orang siswa (70%) yang tuntas dan 9 orang siswa (30%) yang tidak tuntas. Pada indikator ini, kesalahan siswa terletak pada hasil akhir dari menjumlahkan dan mengkalikan angka.

Indikator 4 : Menentukan panjang rusuk sebuah bangun ruang kubus yang diketahui volumenya. Pada indikator ini, terdapat 15 orang siswa (50%) yang tuntas dan 15 orang siswa (50%) yang tidak tuntas. Kesalahan siswa terletak pada menarik akar pangkat dari angka. Siswa masih kesulitan ketika menarik akar pangkat 3 dari sebuah angka.

Indikator 5 : Menghitung volume sebuah benda yang berbentuk bangun ruang balok yang diketahui ukuran panjang, lebar dan tinggi benda. Pada indikator ini terdapat 18 orang siswa (60%) yang tuntas dan 12 orang siswa (40%) yang tidak tuntas. Kesalahan siswa terdapat pada mencari hasil perkalian bilangan, siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal.

Meskipun tidak semua indikator mengalami ketuntasan, namun rata-rata hasil ulangan harian I siswa meningkat dari skor dasar. Adapun untuk ketuntasan hasil belajar siswa untuk setiap indikator pada ulangan harian 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Ketuntasan hasil belajar siswa untuk setiap indikator soal pada ulangan harian 2

No	Indikator	Jumlah siswa yang tuntas	Presentase
1	Menentukan bagian dari diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada sebuah bangun ruang prisma	18	60 %
2	Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang prisma yang diketahui panjang rusuknya	13	43%
3	Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang limas yang dikatui ukuran alasnya, tinggi segitiga dan tinggi limas.	3	10%
4	Menentukan tinggi sebuah prisma yang diketahui bentuk alas, ukuran alas dan volumenya	23	77%
5	Menghitung volume sebuah limas yang diketui ukuran sisi dan tinggi limas	24	80%

Sumber : lampiran P₂ Hasil belajar Setiap Indikator Ulangan Harian 2, Hal. 273

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dideskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan indikator adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : Menentukan bagian dari diagonal bidang, diagonal ruang dan bidang diagonal pada sebuah bangun ruang prisma. Pada indikator ini terdapat 18 orang siswa (60%) yang tuntas dan 12 orang siswa (40%) yang tidak tuntas. Kesalahan siswa terletak pada siswa masih bingung membedakan antara diagonal ruang dan bidang diagonal, dan siswa tidak menyebutkan keseluruhan dari diagonal bidang bangun ruang yang diminta.

Indikator 2 : Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang prisma yang diketahui panjang rusuknya. Pada indikator ini terdapat 13 orang siswa (43%) yang tuntas dan 17 orang siswa (57%) yang tidak tuntas. Letak kesalahan siswa terdapat pada mencari hasil penjumlahan dan perkalian bilangan, siswa tidak teliti dalam mengerjakan soal.

- Indikator 3 : Menghitung luas permukaan sebuah bangun ruang limas yang dikatui ukuran alasnya, tinggi segitiga dan tinggi limas. Pada indikator ini terdapat 3 orang siswa (10%) yang tuntas dan 27 orang siswa (90%) yang tidak tuntas. Kesalahan siswa terletak pada memasukkan angka ke dalam rumus, penjumlahan dan perkalian bilangan dalam mencari hasil akhir. Siswa kirang etliti dalam mengerjakan soal.
- Indikator 4 : Menentukan tinggi sebuah prisma yang diketahui bentuk alas, ukuran alas dan volumenya. Pada indikator ini terdapat 23 orang siswa (77%) yang tunyas dan 7 orang siswa (23%) yang tidak tuntas. Kesalahan siswa terletak pada keliru dalam memasukkan angka billangan dalam pemenuhan rumus, sehingga salah salam mencari hasil.
- Indikator 5 : Menghitung volume sebuah limas yang diketui ukuran sisi dan tinggi limas. Pada indikator ini terdapat 24 orang siswa (80%) yang tuntas dan 6 orang siswa (20%) yang tidak tuntas. Kesalahan siswa terletak pada keliru menggunakan rumus volume dan juga dalam perkalian dan pembagian angka bilangan.

4.2.2.3 Berdasarkan Rata-Rata Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, analisis data hasil belajar juga dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil ulangan harian 1 dan ulangan harian 2, yang kemudian akan dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar sebelum tindakan penelitian (skor dasar) untuk melihat apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa dari sebelum tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan. Adapun nilai rataa0rata hasil belajar matematika siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7 Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Siswa

Nilai	Skor Dasar	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar matematika siswa	63.73	67.43	71.8

Sumber :Lampiran O Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah tindakan, Hal. 270

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan, yaitu dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari skor dasar ke ulangan harian 1 meningkat sebesar 3,7 poin dan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2 meningkat sebesar 4.8 poin.

Dari penjelasan di atas, menunjukkan bahwa setiap tindakan menghasilkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memperbaiki proses pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

4.2.2.4 berdasarkan distribusi frekuensi hasil belajar

Berdasarkan hasil belajar matematika siswa (lampiran O) maka diperoleh tabel frekuensi untuk hasil belajar siswa dari sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval	Kategori	Frekuensi siswa		
			Skor dasar	Ulangan harian 1	Ulangan harian 2
1	<62	Sangat kurang	12	9	7
2	63-72	Kurang	7	3	4
3	73-82	Cukup	11	14	7
4	83-92	Baik	0	4	10
5	93-100	Sangat baik	0	0	2
Jumlah			30	30	30

Sumber :Lampiran O Hasil belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan, Hal. 270

Dari data tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa frekuensi siswa pada interval yang di bawah KKM menurun dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan

ulangan harian 2. Atau frekuensi siswa pada interval yang diatas KKM mengalami peningkatan dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan ulangan harian 2.

4.2.2.5 Hubungan Game Turnamen Dengan Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.9 Hubungan Game Turnamen Dengan Hasil Belajar Siswa

Kode Siswa	Poin Perolehan Turnamen Pertemuan 1-3	Poin Perolehan Turnamen Pertemuan 5-7	Skor Dasar	UH 1	UH 2
TGT-1	67.67	36.67	48	77	77
TGT-2	53.33	36.67	73	87	90
TGT-3	36.67	56.67	80	80	90
TGT-4	40	56.67	76	80	90
TGT-5	40	30	64	67	47
TGT-6	33.33	40	73	57	67
TGT-7	43.33	40	48	70	77
TGT-8	20	33.33	64	53	47
TGT-9	50	60	80	90	100
TGT-10	33.33	33.33	68	77	63
TGT-11	50	56.67	80	80	90
TGT-12	33.33	33.33	64	47	52
TGT-13	26.67	46.67	52	77	83
TGT-14	33.33	30	64	53	80
TGT-15	30	26.67	48	20	20
TGT-16	50	30	60	77	87
TGT-17	46.67	43.33	60	30	30
TGT-18	26.67	40	68	87	83
TGT-19	36.67	26.67	73	53	53
TGT-20	30	23.33	48	80	83
TGT-21	46.67	40	76	73	88
TGT-22	30	30	48	77	77
TGT-23	36.67	43.33	73	80	90
TGT-24	40	53.33	68	57	63
TGT-25	60	60	80	90	100
TGT-26	26.67	20	52	0	17
TGT-27	53.33	36.67	48	77	80
TGT-28	46.67	40	73	77	80
TGT-29	33.33	50	52	80	80
TGT-30	26.67	20	56	70	70

Sumber :Lampiran M (hal.260-265), N (hal.266-269) dan O (hal 270)

Berdasarkan tabel 4.9 di atas terlihat bahwa poin yang diperoleh siswa saat melaksanakan game turnamen yang dilakukan sebanyak 3 kali dalam 3 pertemuan pada siklus I dan 3 kali dalam 3 pertemuan pada siklus II, dimana poin game turnamen tiap-tiap siklus dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari skor dasar,

ulangan harian 1 dan ulangan harian 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat dari data di atas, siswa yang memperoleh poin tertinggi pada pertemuan 1-3 juga memperoleh poin tertinggi pada pertemuan 5-7, hasil belajarnya juga meningkat dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2. Ada juga siswa yang poin turnamennya rendah, namun hasil belajarnya tetap mengalami peningkatan dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2. Juga terdapat siswa yang mengalami penurunan hasil belajar, hal ini dikarenakan ketidakhadiran siswa dalam proses pembelajaran, sehingga sangat berpengaruh terhadap poin turnamen dan juga hasil belajar siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya game turnamen di setiap pertemuan dalam proses pembelajaran yang berlangsung juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, baik analisis pengamatan aktivitas guru dan siswa maupun analisis data hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan materi bangun ruang. Dapat terlihat perbaikan proses belajarnya dan juga peningkatan hasil belajarnya.

Ditinjau dari proses pembelajaran terhadap berbagai macam peningkatan dan perbaikan aktivitas guru dan siswa. Peningkatan dan perbaikan aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa yang secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan dalam RPP. Meskipun pada beberapa pertemuan masih terdapat beberapa kekurangan dan juga kelemahan guru, seperti guru lupa menyampaikan motivasi kepada siswa, guru kurang tegas kepada siswa dalam mengerjakan LKPD, guru tidak memberikan latihan kepada siswa, dan juga guru belum maksimal dalam memantau jalannya game turnamen yang dilaksanakan oleh siswa. Sedangkan pada aktivitas siswa yang sebelumnya siswa tidak mau

berdiskusi dalam kelompoknya, perlahan siswa sudah mau berdiskusi dalam kelompoknya, berani bertanya dan berani mengemukakan pendapatnya, siswa juga masih bingung dalam mengisi lembar skor turnamen meski di setiap pertemuan guru selalu mengulangi penjelasan mengisi lembar skor turnamen. Namun dari semua kekurangan dan kelemahan itu, guru selalu berusaha untuk memperbaikinya di setiap pertemuan.

Jika ditinjau dari analisis terhadap hasil belajar siswa, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan seiring dengan jalannya perbaikan-perbaikan proses belajar yang dilakukan oleh guru yang menyesuaikan dengan penelitian ini dapat dilihat pada poin turnamen dan penghargaan kelompok TGT untuk setiap siklus, analisis terhadap ketuntasan hasil belajar matematika siswa, rata-rata hasil belajar matematika siswa dan juga dari distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa dari sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan.

Ditinjau dari analisis keberhasilan tindakan poin turnamen dan penghargaan kelompok TGT, untuk poin turnamen penuh sebesar 60 poin diperoleh 8 orang siswa (26.67%) pada pertemuan ke-1, pertemuan ke-2 diperoleh 6 orang siswa (20%), pada pertemuan ke-3 diperoleh 7 orang siswa (23,33%), pada pertemuan ke-5 diperoleh 8 orang siswa (26.67%), pada pertemuan ke-6 diperoleh 9 orang siswa (30%) dan pada pertemuan ke-7 diperoleh 6 orang siswa (26.67%). Sedangkan untuk poin turnamen siswa lainnya tersebar diantara poin 50, 40, 30 dan 20.

Ditinjau Berdasarkan kriteria penghargaan kelompok yang diperoleh setiap kelompok dari poin turnamen terbagi menjadi tim hebat dan tim baik. Untuk penghargaan di setiap akhir siklus, diperoleh dari rata-rata 3 kali turnamen pada siklus 1 dan rata-rata 3 kali turnamen pada siklus 2. Pada siklus I terdapat 2 kelompok yang mendapatkan kriteria penghargaan sebagai tim hebat dan 4 kelompok yang mendapatkan kriteria penghargaan sebagai tim baik. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dimana terdapat 4 kelompok yang mendapatkan

kriteria penghargaan sebagai tim hebat dan 2 kelompok yang mendapatkan kriteria penghargaan sebagai tim baik. Hal ini dapat terjadi karena masing-masing siswa memperoleh poin yang berbeda di setiap turnamen, karena poin turnamen merupakan hasil akumulasi poin setiap anggota kelompok, maka jika salah satu anggota kelompok memperoleh poin yang rendah maka akan mempengaruhi rata-rata poin turnamen kelompoknya, inilah yang menyebabkan terjadinya peningkatan dan penurunan poin turnamen kelompok.

Adapun jika ditinjau dari ketuntasan hasil belajar matematika siswa di atas, terlihat peningkatan jumlah siswa yang hasil belajarnya mencapai $KKM \geq 73$, terlihat pada skor dasar terdapat 11 orang siswa yang tuntas dan pada ulangan harian 1 terdapat 18 orang siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM, atau dapat dikatakan meningkat sebesar 23.33% dari skor dasar. Dan juga terlihat peningkatan dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2, yang semula terdapat 18 orang siswa yang tuntas mencapai KKM meningkat menjadi 19 orang siswa yang mencapai KKM, atau dapat dikatakan meningkat sebesar 3.33% dari ulangan harian 1.

Sedangkan jika di tinjau dari rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan juga mengalami peningkatan, yaitu dari skor dasar ke ulangan harian 1 dan dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2. Peningkatan yang terjadi dari skor dasar ke ulangan harian 1 adalah sebesar 3.7 poin, dan peningkatan yang terjadi pada ulangan harian 1 ke ulangan harian 2 adalah sebesar 4.8 poin.

Dan kemudian ditinjau dari distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan terlihat bahwa frekuensi siswa pada interval yang melebihi KKM mengalami peningkatan, dari skor adsar ke ulangan harian 1 dan dari ulangan harian 1 ke ulangan harian 2. Hal ini menunjukkan perbaikan yang dilakukan terhadap refleksi yang dilakukan peneliti menghasilkan sesuatu yang baik dan positif dan juga sejalan dengan pendapat Suyanto dalam Desvita (2014: 93), “Apabila

keadaan setelah tindakan lebih baik dari pada sebelum tindakan maka dapat dikatakan tindakan berhasil”.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil tindakan mendukung hipotesis yang diajukan yaitu penerepan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.3 SMP N 6 Siak Hulu.

4.4 Kelemahan Penelitian

Dalam proses pelaksanaan tindakan pada penelitian ini tentu masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan, diantaranya :

1. Beberapa aktivitas masih belum terlaksana secara maksimal dan belum terlaksana secara baik dikarenakan minimnya waktu yang tersedia, diantaranya tidak terlaksananya pembahasan soal ulangan dan tidak terlaksananya perbaikan nilai (remedia)
2. Tidak dapat melaksanakan dokumentasi secara maksimal, baik itu untuk dokumentasi foto maupun video. Dikarenakan siswa menjadi berubah fokus terhadap kamera dan juga siswa sadar akan kamera, sehingga terdapat beberapa kegiatan yang tidak terdapat foto dan juga videonya.
3. Untuk lembar aktivitas guru dan siswa juga masih kurang terperinci dalam pengamatannya.
4. Untuk lembar observasi yang menjadi dasar latar belakang penelitian juga hanya berdasarkan satu materi ajar yang disajikan.
5. Penelitian ini masih terlalu banyak memakan waktu dalam menentukan siswa pembaca, penentang 1 dan penantang 2 dalam pelaksanaan turnamen.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan hasil penelitian pada BAB IV, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII3 SMP Negeri 6 Siak Hulu pada semester Genap tahun ajaran 2018/2019 pada materi bangun ruang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya yang akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, yaitu :

1. Bagi guru yang ingin melaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini hendaknya memiliki perencanaan yang matang dan maksimal, baik itu dari segi perkengkapan maupun dari segi waktu. Karne yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara guru mengatur waktu sedemikian rupa agar seluruh perencanaan pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana mestinya.
2. Guru juga harus berusaha dengan keras dalam memantau jalannya diskusi siswa dan juga mengawasi jalannya game turnamen siswa, guna mencegah tindakan curng dari siswa juga guna menjaga agar kegiatan berjalan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.
3. Bagi siswa yang gurunya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, hendaknya benar-benar mengikuti dan mentaati aturan yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan LKPD dengan sungguh-sungguh dan juga melaksanakan turnamen dengan sebaik-baiknya, karena sangat berpengaruh dengan hasil belajar siswa itu sendiri, juga untuk kelompok kooperatifnya.

4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menerapkan model pembelajaran yang serupa, hendaknya benar-benar menguasai langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan, terutama dalam melaksanakan turnamen. Sehingga peneliti akan mampu menguasai kelas juga dapat mengatur waktu dengan sebaik-baiknya guna terlaksananya seluruh rencana pembelajaran. Kemudian untuk lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dibuat lebih jelas dan lebih rinci lagi guna mendapatkan pengamatan yang lebih baik lagi. Juga untuk lembar observasi yang akan menjadi dasar penelitian diharapkan dapat disajikan dalam beberapa materi ajar. Dalam menentukan siswa yang akan menjadi pemaca soal, penantang 1 dan penantang 2, peneliti berikutnya dalam melakukan dengan cara yang sistematis dengan kartu bernomor sebanyak jumlah siswa pada meja turnamen, dan mendapat giliran menjadi pembaca soal sesuai dengan nomor yang didapatnya. Sehingga setiap siswa berkesempatan mendapat jatah menjadi pembaca soal, penantang 1 dan penantang 2. Hal ini juga dapat menghemat waktu pelaksanaan.
5. Peneliti juga menyarankan jika ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT ini, agar memilih materi ajar yang lebih sederhana, karena tingkat materi juga mempengaruhi waktu yang diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran, terutama saat menjelaskan materi ajar, pada saat mengerjakan LKPD dan juga pelaksanaan turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asy'ari, Nonong Rahimah. 2017. *Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan metode discovery ditinjau dari kemampuan spasial siswa kelas X SMA Darul Hijrah*. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.3 No.1, ISSN 2579-3977, Hal.33-42.
- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD*. Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 3, No. 1, ISSN 2442-7470, Hal. 1-5
- Damayanti, Sri, M. Tohimin Apriyanto. 2017. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team games tournament) terhadap hasil belajar matematika*. Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 2, ISSN 2477-2348
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Irawa, Agus. 2017. *Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa*. Jurnal Edumath, Vol. 3, No. 2, ISSN 2356-2064, Hal. 164-170
- Isjoni. 2014. *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nurmalasari, Yunita. 2015. *Meningkatkan hasil belajar matematika dengan model kooperatif tipe TGT di kelas IV SDN Paraksari*. Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 4, Tahun IV, Hal. 1-10

- Rahmah, Emay Aenu, Wahyudin. 2016. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan media game online terhadap pemahaman konsep dan penalaran matematika siswa*. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 2, ISSN 2085-1423, Hal. 126-143
- Rezeki, S. 2009. *Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah disajikan dalam Seminar Pendidikan Matematika Guru SD/SMP/SMA se-Riau pada tanggal 7 November 2009. Pekanbaru: Universitas Islam Riau
- Rismawati, Putu Enny, Dkk. 2013. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi berprestasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Semarapura Tahun pelajaran 2012/2013*. E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3
- Rusman. 2012. *Model-Model pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2008. *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: kencana
- Slameto. 2011. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2009. *Cooperatif Learning (Teori, Riset, Praktek)*. Bandung: Nusa Media
- Solihah, Ai. 2016. *Pengaruh model pembelajaran teams games tornamen (TGT) terhadap hasil belajar matematika*. Jurnal SAP, Vol. 1, No. 1, ISSN 2527-967x, Hal. 45-53
- Sudjana. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, A. 2010. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media
- Trianto. 2011. *Model Pmebelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. *File PDF*.
<http://pendis.kemenag.go.id/.../> (diakses tanggal 21 Maret 2017)

Zuhri. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Matematika*. Pekanbaru: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Riau

