

PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN RESPON SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 KOTA BENGKULU

¹Andi Mutiara Wati, ²Dewi Herawaty dan ³Dewi Rahimah

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Bengkulu

Email : ¹andimutiarawati95@gmail.com ²dewiherawaty71@gmail.com dan ³rahimah_dewi@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT sehingga terjadi peningkatan aktivitas dan respon belajar siswa pada materi bilangan bulat dan pecahan. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket. Aktivitas siswa ditingkatkan dengan cara pembagian kelompok yang tepat, memberikan bimbingan belajar kepada siswa berkemampuan rendah, memberikan teguran dan tindakan kepada siswa yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari skor rata-rata dari siklus I hingga siklus III yaitu: 18,63; 21,38; 26,13. Sedangkan Respon Siswa ditingkatkan dengan membimbing siswa agar lebih tertarik dan antusias dalam belajar, serta motivasi belajar dalam bentuk permainan yaitu *game tournament*. Peningkatan Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT dilihat dari rata-rata skor angket respon siswa dari siklus I hingga Siklus III yaitu: 35,3 ; 43,25 ; 65

Kata Kunci: Aktivitas siswa, Response, *Team Game Turnament*

Abstract

The research aims to find out how to application's Co-operative Learning Team Games Turnamen assisted in order to improve activity and study's result on the material of This study aims to find out how to apply cooperative learning model TGT type so that there is increasing activity and student response on the matter of integers and fractions. The type of research conducted is Classroom Action Research (PTK) with collection techniques through student activity observation sheet, test of mathematics learning result and student response. Student activity is enhanced by appropriate group sharing, providing learning guidance to low-ability students, giving admonitions and actions to students who do not follow the learning activities well. Increased student activity can be seen from the average score from cycle I to cycle III that is: 18,63; 21,38; 26,13. Student response is enhanced by guiding students to be more interested and enthusiastic in learning, as well as learning motivation in the form of game that is game tournament. Increased student response to the application of TGT learning model seen from the average score of student response questionnaire from cycle I to Cycle III that is: 35,3; 43.25; 65

Keywords: *Activity, Response, Team Game Turnament*

PENDAHULUAN

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam kemajuan

IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada seluruh peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK (Hudojo,2005:35). Hal ini menunjukkan bahwa matematika mempunyai peranan penting dalam upaya meningkatkan

mutu sumber daya manusia. Oleh sebab itu kualitas pendidikan matematika harus terus menerus ditingkatkan.

Dalam pembelajaran matematika siswa dipandang sebagai pemroses informasi yang aktif, sehingga siswa mampu melakukan adaptasi dengan lingkungan belajarnya. Berbagai upaya pemerintah, sekolah dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika terus dilakukan. Namun kenyataan ditemui di sekolah-sekolah, materi pembelajaran Matematika SMP masih belum bermakna bagi siswa (Dewi Herawaty, dkk. 2016).

Pembelajaran matematika hendaknya diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara mental, fisik maupun sosial. Dalam pembelajaran, hendaknya diutamakan keterlibatan seluruh indera, emosi, karsa, karya dan nalar siswa secara aktif untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi lingkungan. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam mengoptimalkan belajar siswa, untuk itu dalam merancang pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar seluas-luasnya membangun pengetahuannya sendiri (Dewi Herawaty, dkk. 2016).

Berdasarkan pengamatan langsung di kelas ketika memenuhi syarat suatu mata kuliah, proses berpikir siswa masih kurang, siswa tidak terbiasa saling bertukar ide antar sesama. Dari segi menulis, siswa hanya mencatat tulisan guru di papan tulis tanpa memperhatikan materi yang disampaikan guru mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Hal ini memberikan dampak terhadap rendahnya aktivitas siswa dan respon belajar siswa.

Penerapan metode yang berpusat dengan guru menjadikan siswa pasif, yakni menerima saja yang diberikan guru. Hal ini menyebabkan

kurangnya pengalaman siswa yang didapat mengenai materi yang diajarkan.

Model yang sesuai dengan masalah tersebut adalah *Team Game Turnament (TGT)*. Model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok. (Slavin, 2005) berpendapat bahwa dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang mengikuti permainan (*game*), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual, penetapan model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada siswa, serta siswa akan lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitasnya secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa dan respon belajar siswa.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa di kelas VII A SMP Negeri 6 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*) dapat meningkatkan respon belajar matematika siswa di kelas VII A SMP Negeri 6 Kota Bengkulu?

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Turnament*) pada pokok bahasan bilangan bulat dan pecahan di kelas VII A SMP Negeri 6 Kota Bengkulu.
2. Untuk meningkatkan respon belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Turnament*) pada pokok bahasan bilangan bulat dan pecahan di kelas VII A SMP Negeri 6 Kota Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Kunandar (2011: 46) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai guru yang meneliti Penelitian tindakan kelas ini peneliti bertindak sebagai guru yang meneliti mengenai penerapan model pembelajaran dengan pemberian tindakan yang telah disusun sehingga menghasilkan respon yang diberikan siswa mengenai semua tindakan yang dilakukan dalam kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini, instrumen penilaian yang digunakan oleh peneliti adalah **lembar observasi aktivitas** belajar siswa yang dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru matematika SMP Negeri 6 Kota Bengkulu dan teman sejawat yakni mahasiswa pendidikan matematika serta lembar tes hasil belajar yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

Pada penelitian ini analisis data terdapat dua jenis data yaitu informasi berbentuk data observasi aktivitas belajar siswa dan data nilai tes hasil belajar setiap siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa setiap siklusnya. Terdapat 10 poin yang dimuat dalam Lembar observasi aktivitas siswa yang diisi berdasarkan pada kriteria skor penilaian seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas siswa

Kriteria	Notasi	Skor Nilai
Kurang	K	1
Cukup	C	2
Baik	B	3

(Modifikasi dari Arikunto)

Rata-rata hasil penilaian lembar observasi aktivitas siswa dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Sudjana (2005:67) yakni:

Pengamat 1:

$$\bar{P}_1 = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{P}_1 = Nilai rata-rata skor aktivitas siswa dari pengamat 1

x_i = Nilai rata-rata skor aktivitas siswa pada pertemuan ke-*i*

n = banyak pertemuan

Pengamat 2:

$$\bar{P}_2 = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{P}_2 = Nilai rata-rata skor aktivitas siswa dari pengamat 2

x_i = Nilai rata-rata skor aktivitas siswa pada pertemuan ke-*i*

n = banyak pertemuan

Hasil yang diperoleh dari penilaian kedua observer pada lembar observasi aktivitas siswa pada setiap siklus dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Daryanto (2014: 192) yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat}} = \frac{P_1 + P_2}{2}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata skor

P_1 = Skor pengamat 1

P_2 = Skor pengamat 2

Jadi kisaran skor penilaian untuk lembar observasi aktivitas belajar untuk tiap kriteria ,seperti pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Interval Skor Penilaian Observasi Aktivitas Siswa

Kategori Penilaian	Kisaran Skor
Kurang Aktif	$10 \leq X \leq 16$
Cukup Aktif	$16 < X \leq 23$
Aktif	$23 < X \leq 30$

Jika hasil perhitungan menunjukkan aktivitas siswa berada pada klasifikasi aktif yakni berada pada interval rata-rata skor $23 < X \leq 30$, maka bisa disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus tersebut.

Sedangkan Angket respon siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang atau tidak senang, serta kemudahan komponen-komponen materi yang digunakan dalam pembelajaran, kegiatan dalam belajar dan susana belajar dan cara guru mengajar. Angket repon siswa diberikan setelah seluruh KBM

selesai dilaksanakan dengan menggunakan lembar angket siswa.

Adapun lembar angket respon siswa yang didapat setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Turnament*) diolah dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Kisaran Nilai Tiap Kriteria} = \frac{(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) + 1}{\text{jumlah kriteria}}$$

Keterangan:

Skor tertinggi = jumlah butir observasi × skor tertinggi tiap butir

Skor terendah = jumlah butir observasi × skor terendah tiap butir

1 = Bilangan Konstan

(Modifikasi dari Sudijono, 2008: 330-331)

Lembar angket respon siswa terdiri dari 15 poin yang diamati. Data setiap poin pada lembar angket respon dapat diolah dengan ketentuan pemberian skor seperti pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Angket Respon siswa.

Kriteria Penilaian	Notasi	Skor Nilai
Tidak Setuju	TS	1
Kurang Setuju	KS	2
Cukup Setuju	CS	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

(Modifikasi dari Arikunto, 2013: 281)

Untuk menentukan kisaran nilai rata-rata tiap poin pernyataan dari masing-masing siswa setiap siklus seperti pada perhitungan berikut:

Skor tertinggi tiap pernyataan = 5

Skor terendah tiap pernyataan = 1

$$\begin{aligned} \text{Kisaran Nilai Tiap Pernyataan} &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0,8 \end{aligned}$$

Jadi kisaran skor rata-rata penilaian lembar angket respon siswa untuk setiap pernyataan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Interval Penilaian setiap butir pernyataan Angket Respon

Kriteria Penilaian	Kisaran Skor
Tidak Setuju	$1 \leq R \leq 1,8$
Kurang Setuju	$1,8 < R \leq 2,6$
Cukup Setuju	$2,6 < R \leq 3,4$
Setuju	$3,4 < R \leq 4,2$
Sangat Setuju	$4,2 < R \leq 5$

Dari data tabel diatas dapat ditentukan kisaran nilai tiap kriteria dibawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Skortertinggi} &= \text{jumlah butir observasi} \times \text{skor tertinggi tiap butir} = 15 \times 5 = 75 \\ \text{Skor terendah} &= \text{jumlah butir observasi} \times \text{skor terendah tiap butir} = 15 \times 1 = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kisaran Nilai Tiap Kriteria} \\ &= \frac{(75 - 15) + 1}{5} = 12,2 \end{aligned}$$

Jadi kisaran skor penilaian untuk lembar angket respon siswa untuk tiap kriteria seperti pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Interval Penilaian Angket Respon

Kategori Penilaian	Kisaran Skor
Sangat Rendah	$15 \leq R \leq 26,2$
Rendah	$26,2 < R \leq 38,4$
Cukup Tinggi	$38,4 < R \leq 50,6$
Tinggi	$50,6 < R \leq 62,8$
Sangat Tinggi	$62,8 < R \leq 75$

Lembar angket respon ini diberikan kepada semua siswa di kelas yang diteliti, sehingga perolehan skor penilaian untuk lembar angket respon siswa ini didapat dari rata-rata jumlah skor dari masing-masing siswa pada lembar angket respon. Hasil penilaian angket respon siswa ini diolah dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n R_i}{n}$$

(Modifikasi dari Sudjana, 2005: 67)

Keterangan:

R = Skor rata-rata respon siswa

R_i = Skor respon siswa ke- i

n = Banyak siswa

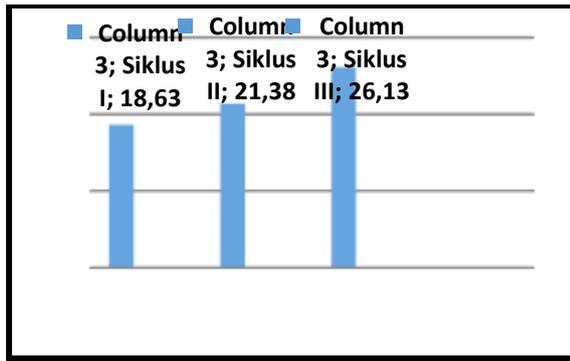
Adapun kriteria dan indikator keberhasilan tindakan peneliti adalah:

1. Hasil Aktivitas siswa secara umum mencapai kriteria aktif, yakni berada di interval $23 < X \leq 30$
2. Respon siswa secara umum berada di interval $62,8 < R \leq 75$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian tindakan kelas diterapkan dengan menggunakan Model *Team Game Turnament (TGT)* di kelas VII A SMP Negeri 6 Kota Bengkulu yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Berdasarkan hasil perhitungan pada lembar pengamatan untuk setiap siklusnya. Adapun grafik peningkatan skor rata-rata aktivitas siswa tiap siklus untuk setiap aspek, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan aktivitas siswa

Dari grafik dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa dengan penerapan model *Team Game Turnament (TGT)* mengalami peningkatan untuk setiap siklusnya. Berdasarkan klasifikasi yang ditentukan pada lembar observasi aktivitas siswa, klasifikasi dari hasil pengamatan untuk kedua siklus tersebut berada pada klasifikasi kurang, sehingga klasifikasi ini belum mencapai kriteria indikator keberhasilan.

Sedangkan untuk respon belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran Model *Team game turnament* dilihat berdasarkan 15 aspek yang ditentukan pada lembar angket respon siswa dengan kriteria tiap aspeknya adalah Tidak setuju, kurang setuju, cukup setuju, setuju, sangat setuju. Berdasarkan hasil perhitungan pada lembar analisis angket respon siswa, respon siswa pada siklus I berada pada kategori rendah dan siklus II berada pada kategori Cukup Tinggi sedangkan pada siklus III respon siswa berada pada kategori Sangat Tinggi. Rekapitulasi hasil analisis angket respon siswa seperti pada Tabel 6 berikut:

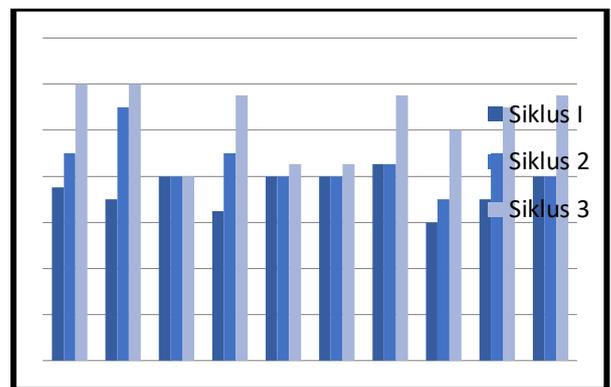
Tabel 6 . Rekapitulasi Analisis Angket Respon Siswa Tiap Siklus

Siklus	Rata-rata skor	Kategori
I	38,2	Rendah
II	45,3	Cukup

		Tinggi
III	64,35	Sangat Tinggi

Dari Tabel 5 terlihat rata-rata skor angket respon siswa siklus berada pada kategori rendah dengan rata-rata skor 38,2 sedangkan pada siklus II rata-rata skor meningkat yaitu 45,3 dengan kategori cukup tinggi dan siklus II respon siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata skor 64,35.

b. Pembahasan



Gambar 2. Grafik Peningkatan aktivitas siswa Setiap aspek

Aktivitas pada tahap tindakan siklus I belum menunjukkan hasil yang diharapkan dari penerapan model *Team Game Turnament (TGT)* pada materi bilangan bulat dan pecahan. Pada tindakan siklus I sesuai pada aspek pengamatan sebagian siswa cenderung ribut dan tidak tertib pada saat pembentukan kelompok, karena siswa tersebut meminta pembagian kelompok berdasarkan urutan tempat duduk mereka saja. Serta mengalami kesulitan menyelesaikan soal pada Lembar

Kerja Team dengan baik. Aktivitas bertanya dan memberikan tanggapan masih kurang dan siswa kurang antusias dalam berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Siswa masih belum berani untuk mengungkapkan pendapat ketika guru mengajak menyimpulkan di akhir pembelajaran karena sebagian besar siswa takut dengan kesalahan. Maka untuk mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I, dilakukan perbaikan untuk pelaksanaan pada tindakan siklus II yaitu untuk mengatasi siswa yang kurang aktif pada saat diskusi kelompok dan meningkatkan interaksi antar sesama anggota kelompok yang masih kurang maka dilakukan pembentukan kelompok ulang yang berdasarkan tes siklus I serta disusun secara heterogen. Selain itu, dilakukan tindakan juga seperti pemberian motivasi.

Aktivitas belajar pada tindakan siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh dua pengamat diperoleh rata-rata skor 21,38 dengan kategori cukup aktif. Siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*. Aspek yang terlihat mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada aspek yang menyatakan memperhatikan penjelasan awal guru tentang materi pembelajaran, Berinteraksi aktif ketika guru menjelaskan materi, kemudian pada aspek pembentukan kelompok berjalan dengan tertib, terbukti Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembentukan kelompok diskusi *Team* dan *Game Turnament* yang dilakukan pada setiap pertemuan, hal ini terlihat siswa sudah tertib pada saat pembentukan kelompok.

Walaupun telah terjadi peningkatan aktivitas pada siklus II, namun masih terdapat juga kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan siklus II seperti terdapat

siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kartu soal pada tahap turnamen dikarenakan siswa tidak terlibat aktif dalam tahap diskusi kelompok yang telah dilakukan sebelum turnamen serta siswa masih mengandalkan anggota kelompok yang lain. Ditemukan pula beberapa kelompok yang masih mengalami kekeliruan dalam perhitungan penyelesaian masalah yang disebabkan kelompok tidak teliti dalam melakukan perhitungan dan membaca soal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan tindakan sebagai perbaikan yang dilaksanakan siklus III yaitu dengan membimbing dan mengarahkan anggota kelompok yang kurang aktif dalam berdiskusi. Tindakan lain berupa menghibur dan mengingatkan siswa seriap kali menyelesaikan masalah agar teliti dalam menghitung angka pada operasi yang dilakukan serta lebih teliti dalam membaca soal sehingga hasil yang diperoleh benar.

Pada pelaksanaan tindakan siklus III menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas belajar siswa sudah berada pada kategori aktif dengan rata – rata skor yang diperoleh yaitu 26,13. Hal ini dibuktikan dengan siswa telah bekerjasama dalam kelompoknya dengan baik, serta siswa mampu membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, Secara keseluruhan aspek pengamatan tersebut mengalami peningkatan yang sangat baik, Hal ini ditunjukkan siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun masih terdapat siswa yang berkemampuan rendah yang menjawab kartu soal pada tahap *Game tournament* secara tidak runtun, akan tetapi siswa pada kemampuan rendah telah mengikuti aturan permainan turnamen dengan baik, sama halnya dengan siswa yang berkemampuan tinggi dan sedang yang telah sangat antusias dalam mengikuti

turnamen. Siswa telah tertib dan terbiasa dengan pembentukan kelompok, serta antusias dalam diskusi *Team*.

Sedangkan Respon belajar siswa pada siklus I ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa belajar dengan model *team game tournament* yang guru terapkan dalam pembelajaran matematika. Terlihat bahwa respon siswa pada beberapa pernyataan yang diajukan mencapai skor rata-rata yang lebih rendah seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran model *team game tournament* pada siklus I. Untuk meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan, peneliti memberikan tindakan yang terlihat pada perencanaan pelaksanaan siklus II.

Selain masalah dan tindakan yang telah dijelaskan sebelumnya, juga terdapat hasil penilaian angket respon seperti pada aspek yaitu melatih siswa dalam mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat respon siswa yang masih protes saat guru mengatur pembentukan kelompok dengan alasan mereka ingin membagi kelompoknya sendiri dan hal ini senada dengan aktivitas siswa untuk aspek pembentukan kelompok aktivitas memperoleh penilaian rata-rata cukup aktif dari kedua pengamat. Untuk mengatasi hal tersebut pada siklus selanjutnya guru menjelaskan bahwa susunan kelompok sudah diatur secara heterogen, Hal ini berdampak baik agar siswa yang kemampuannya lebih baik dapat memotivasi dan mengajak teman kelompoknya untuk terlibat aktif dalam kegiatan diskusi dan bekerjasama dengan baik dalam kelompok, pada siklus berikutnya guru mengubah susunan kelompok berdasarkan nilai tes siklus I yang diperoleh siswa.

Pada siklus II respon siswa lebih baik dan mengalami peningkatan dari pada siklus I.

Hal ini dilihat dari nilai skor rata-rata angket respon siswa yaitu 45,3 dengan kategori cukup tinggi. Terjadi peningkatan pada respon siswa karena mereka sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model *team game tournament* yang diterapkan. Hal ini berdampak positif terhadap respon yang ditunjukkan oleh siswa. Setiap kelompok baru yang berbeda dengan kelompok pada siklus I sudah mulai bekerja sama dengan baik dalam kegiatan mengerjakan Lembar Kerja Team. Meskipun masih terdapat siswa yang protes dengan pembagian kelompok, namun dengan arahan dan nasehat guru, siswa bisa menerima pembagian kelompok yang sudah ditetapkan guru.

Berdasarkan hasil skor rata-rata setiap aspek pada lembar angket respon siswa, terlihat bahwa setiap aspek mengalami peningkatan respon yang lebih baik. Hampir sama seperti respon pada pertemuan sebelumnya bahwa aspek yang perlu diperhatikan diantaranya aspek menyatakan sulit dalam menyelesaikan persoalan dalam matematika, terbukti masih terdapat siswa yang belum dapat menerapkan materi yang dipelajari untuk menyelesaikan soal. Terutama *game tournament* karena dikerjakan sendiri tanpa bimbingan oleh guru, Untuk mengatasi hal tersebut guru memberikan bimbingan khusus kepada siswa dalam tahap diskusi *team*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menerapkan materi pembelajaran untuk menyelesaikan kartu soal pada saat turnamen. Serta agar semua tahap kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan didalam RPP.

Pada siklus III respon siswa lebih baik dan mengalami peningkatan dari pada siklus II. Hal ini dilihat dari nilai skor rata-rata angket respon siswa yaitu 64,35 dengan kategori sangat tinggi. Terjadi peningkatan pada respon siswa karena mereka sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model

team game tournament yang diterapkan. Hal ini berdampak positif terhadap respon yang ditunjukkan oleh siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada siklus III ini diperoleh bahwa setiap aspek respon memperoleh penilaian setuju dan sangat setuju pada aspek yang memberikan pernyataan positif tentang penerapan model *team game tournament*. Hal ini tentu menunjukkan respon yang meningkat dari siklus sebelumnya.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran matematika menggunakan model *team game tournament* di kelas VII A SMPN 6 Kota Bengkulu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan **aktivitas belajar siswa** dengan cara:
 - a. Pada tahap *Team* guru memberikan bimbingan khusus kepada siswa berkemampuan rendah dengan pertanyaan-pertanyaan yang membuat siswa dapat menuangkan ide-idenya pada saat diskusi bersama teman kelompoknya.
 - b. Siswa diajak untuk bersaing dalam *game* akademik dengan kelompok yang kemampuannya setara menggunakan kartu soal dengan aturan permainan yang memberi warna tersendiri dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih bersemangat dan antusias.
 - c. Siswa diatur dalam kelompok yang heterogen yang terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang menengah ke atas, sedang menengah ke bawah dan rendah dengan pembentukan anggota kelompok berdasarkan hasil

belajar yang diperoleh setiap siklusnya sehingga kelompok dapat berdiskusi aktif dalam kelompok pada tahap *Team*.

Terbukti dari aktivitas siswa meningkat dengan skor 18,63 pada siklus I, skor 21,38 pada siklus II dan skor 26,13 pada siklus III.

2. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan **respon** siswa dengan cara:
 - a. Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan Lembar Kerja Team pada tahap *Team* sehingga siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar.
 - b. Guru membimbing siswa yang bertanya agar siswa merasa senang dan antusias belajar jika dibantu oleh guru dan menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti *game tournament* meskipun tanpa bimbingan guru.
 - c. Guru memberikan penghargaan kepada tim dalam tahap *recognisi* tim sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengumpulkan poin-poin tertinggi untuk kelompok mereka sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran pada tahap *Game tournament*.

Skor rata-rata respon siswa terhadap penerapan model *team game tournament* pada siklus I adalah 38,2 dengan kategori rendah, pada siklus II yaitu 45,3 dengan kategori cukup tinggi, dan pada siklus III yaitu 64,35 dengan kategori sangat tinggi.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

- a. Pada saat diawal pembelajaran sebaiknya guru memperbanyak contoh soal agar siswa dapat lebih siap untuk mengikuti *Game*

- turnament* yang dikerjakan tanpa bantuan guru.
- b. Sebelum memulai pembelajaran sebaiknya guru mengumumkan pembagian kelompok belajar terlebih dahulu agar waktu pembelajaran dapat digunakan lebih efektif untuk belajar.
 - c. Guru dapat menggunakan alat peraga pada saat menjelaskan materi pembelajaran agar materi dapat dengan mudah dipahami.
 - d. Penelitian ini hanya penulis lakukan pada materi bilangan bulat dan pecahan, untuk itu penulis harapkan penelitian yang sama dapat dilakukan pada sampel (sekolah) yang berbeda dan materi yang berbeda pula dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto . 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta : Gava Media
- Dewi Herawaty,dkk. 2016. Model Pembelajaran Matematika SMP Untuk Mengatasi Rendahnya Kompetensi Dasar Siswa SMP Kota Bengkulu. *Jurnal Matematika Rafflesia*. 1 (1) : 41
- Dewi Herawaty,dkk. 2016. *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Berdasarkan Konflik Kognitif Siswa*. Proseding Jambi internasional Seminar on Education (JISE) , Jambi (Indonesia), April 3 – 4, 2016.
- Hudojo ,Hermen. 2005. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Kunandar. 2011.*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Slavin,Robert E. 2005. *Cooperatif Learning Teori Riset Dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsitsi.