

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK OPERASI BILANGAN PECAHAN SISWA KELAS VII SMPN 6 SUMENEP

SANTONI NURDIANSYAH

(Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

Santoni_nd@yahoo.com

Dosen Pembimbing : Drs. I Ketut P. Arthana, M.Pd

Abstrak

Guru dalam pembelajaran dikelas tidak hanya memberikan materi tapi harus menentukan tujuan pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang diterapkan. Keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari proses pembelajaran dikelas. Guru harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif dan kondusif. Salah satunya dengan memperhatikan model pembelajaran yang digunakan. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang paham dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh siswa adalah model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang didesain untuk melatih siswa mendengarkan pendapat-pendapat orang lain dan merangkum pendapat tersebut dalam bentuk lisan. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah TGT (Teams Games Tournament) yang merupakan sebuah pendekatan yang baik bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di SMPN 6 Sumenep, karena terdapat permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran matematika terutama pada materi pokok operasi bilangan pecahan kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata siswa lebih tinggi, hal itu terbukti pada tabel 4.4, dari post test kelas eksperimen lebih besar dari kelas control, 158 (rata-rata nilai 7,90) berbanding 143 (rata-rata nilai 7,15). Dari hasil ini diketahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) lebih membantu proses pembelajaran sedangkan, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui observasi di SMPN 6 Sumenep dengan sumber data guru pada proses pembelajaran pada standar kompetensi mengungkapkan pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terdapat pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dan praktek langsung karena didapatkan hasil 2,46 dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan harga t tes pada $ts_{0,05} = 1,70$ dan pada $ts_{0,01} = 2,46$. Maka, $1,70 < 2,68 > 2,46$ (signifikan).

Kata kunci : pembelajaran, metode, model pembelajaran, kooperatif, TGT.

Abstract

The teacher in the learning in classroom not only provide the material but should specify learning objectives, method and model of learning is applied to. The success of the teacher in teaching can be seen from the learning process in the classroom. Teachers should be able to create the conditions and situation of learning progress actively and conducive. One with attention to the learning model used. The use of inappropriate models of learning can lead to boredom, lack of familiar and monotonous so students are less motivated to learn. One of the learning models insist less cooperative learning is a model student. Namely learning that is designed to train students to listen to the opinions of others and summarize the opinions in the of oral. One of the model type learning is TGT (Teams Games Tournament) is a cooperative that is a good approach for a teacher to create active learning and improve students motivation in learning. In this case the researchers do research in SMPN 6 Sumenep because there are problems of learning in math subjects especially on subject matter fractions operating class VII. The result showed that the experiment class with an average score of students is higher, it is evident from table 4.4 of the post test experimental class is larger than the control class, 158 (average 7,90) compared to 143 (average 7,15). This result from the known type TGT (Teams Games Tournaments) more helps the learning process, while the result of the data shows that the results gained through observation in SMPN 6 Sumenep with the source of data on teacher learning process on a standard of competence by applying math learning express learning cooperative type TGT (Teams Games Tournaments) there is greater influence

compared to using the direct method of lectures and practice immediately because it brings the results of applying the learning model 2,46 cooperative type TGT (Teams Games Tournaments) with a t test $t_{0,05} = 1,70$ and $t_{0,01} = 2,46$ then $1,70 < 2,68 < 2,46$ (significantly)

Key word : learning, method, learning cooperative model type TGT (Teams Games Tournament)

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Guru mempunyai peranan yang penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun guru juga harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif. Salah satunya dengan memperhatikan model pembelajaran yang digunakan.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams games Tournaments*) yang merupakan sebuah pendekatan yang baik bagi guru untuk memulai pembelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Dilihat dari karakteristik siswa kelas VII di SMPN 6 Sumenep yang rata-rata berusia 12-13 tahun dimana pada masa tersebut siswa masih tergolong masa peralihan dari anak-anak ke masa remaja. Perlu adanya pendekatan-pendekatan khusus dari guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat menumbuhkan rasa sosial antar siswa lainnya. Dari segi psikologis, anak-anak cenderung menyukai pembelajaran secara kelompok, dimana siswa belajar untuk bersosialisasi sesama siswa lainnya dan belajar menyampaikan atau menerima pendapat-pendapat yang menghubungkan dengan ilmu yang mereka dapat.

Dari uraian di atas, perlu suatu model pembelajaran kooperatif model TGT terhadap peningkatan kualitas belajar matematika siswa yang berdasarkan pada kemampuan siswa yang variatif. Disini siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari anggota kelompok dengan kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, etnis, ras, suku dan lain-lain. Kualitas belajar siswa diharapkan dapat berkembang dengan adanya saling kerjasama dan tukar menukar pengalaman dan pemahaman.

Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pokok operasi

bilangan pecahan kelas VII di SMPN 6 Sumenep?

2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok operasi pecahan bilangan siswa kelas VII SMPN 6 Sumenep?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

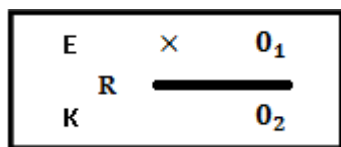
1. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pokok operasi pecahan bilangan kelas VII di SMPN 6 Sumenep.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok operasi bilangan pecahan kelas VII SMPN 6 Sumenep.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian penting bagi seorang peneliti dalam melakukan penelitiannya, karena dapat berguna untuk memperoleh hasil yang berupa data atau informasi yang diharapkan dan juga berfungsi untuk menguji, mengetahui kebenaran dari hasil data penelitian. Pada bab ini akan dibahas tentang : (1) desain penelitian, (2) variable penelitian, (3) metode pengumpulan data, (4) teknik analisis data, (5) teknik analisis data. Berikut akan dijelaskan masing-masing bagian dengan lebih rinci.

Desain penelitian

Berdasarkan tujuan dan rumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, maka desain penelitian ini menggunakan format desain *Post-test Group* dengan sampel random pada kelompok eksperimen dan kelompok control yang merupakan jenis desain penelitian *True Experimental design*. Pola desain ini merupakan desain yang telah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud persyaratan adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan. Pola desain penelitiannya sebagai berikut.



Keterangan :

- E : Kelompok / kelas eksperimen
- K : Kelompok control / kelas control
- R : Sampel secara random
- X : Perlakuan

A. Teknik Analisis Data

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diajukan maka sumber datanya diperoleh dari guru dan siswa, untuk itu peneliti menggunakan metode observasi (pengamatan terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT). Dari hasil observasi dianalisis dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

- P = angka presentase
- F = frekuensi yang sedang dicari presentasenya
- N = jumlah frekuensi/banyaknya individu (Sudijono, 2003:40)

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa menggunakan teknis analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus uji t (t-test). karena penelitian ini merupakan penelitian *true eksperimen* maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

keterangan :

- Md = mean dari deviasi (d) antara pre-tes dan post-tes
- xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- df = atau db adalah N-1 (Arikunto, 2006:86)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian langsung kelapangan untuk mengumpulkan data terkait dengan penelitian yang meliputi :

1. Mengadakan studi pendahuluan

Pada tahap awal, peneliti melakukan studi pendahuluan kelokasi yang akan dijadikan tempat

penelitian, yaitu SMPN 6 Sumenep pada hari rabu dan kamis tanggal 2 dan 3 oktober 2013. Studi pendahuluan ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran umum tentang SMPN 6 Sumenep, terutama mengenai masalah belajar yang ada pada proses pembelajaran.

2. Merumuskan masalah belajar

Pada proses ini peneliti melakukan perumusan masalah belajar pada subyek penelitian yakni SMPN 6 Sumenep kelas VII tentang penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan pada hari senin tanggal 14 oktober 2013, dengan berdiskusi pada guru mata pelajaran matematika.

3. Melaksanakan tes uji validitas dan realibitas

Pada tahap ini peneliti melakukan tes uji validitas dan realibitas terhadap 20 siswa kelas VII A SMPN 6 Sumenep untuk mendapatkan instrument tes soal yang valid. Kegiatan ini dilakukan pada hari rabu tanggal 16 oktober pukul 10.20 – 12.20 WIB dengan menjawab soal tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Guru mata pelajaran matematika bertindak sebagai pengawas. Pada akhir tes ini diperoleh data tentang validitas dan realibitas instrument tes soal.

4. Melakukan pembelajaran tanpa perlakuan atau kelas control.

Pada tahap ini peneliti melakukan tes tanpa diberikan perlakuan, dimana guru hanya menerangkan materi dan setelah itu siswa diberikan 10 soal pilihan ganda yang telah valid. Tahap ini dilakukan di kelas VII C SMPN 6 Sumenep pada hari senin 21 oktober 2013 pukul 07.40-09.00 WIB.

5. Melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Pada tahap ini peneliti melakukan tes awal yaitu kelas eksperimen dimana dalam kelas tersebut diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada 20 siswa kelas VII D SMPN 6 Sumenep pada hari sabtu tanggal 26 oktober 2013 pukul 08.40-10.20 dengan menjawab 10 soal pilihan ganda yang telah valid.

Analisis Data

Setelah pengumpulan data yang diperoleh melalui instrument observasi dan instrument tes yang dilakukan di SMPN 6 Sumenep. Kegiatan selanjutnya adalah penyajian data, adapun data-data yang telah terkumpul adalah :

1. Penyajian dan Analisis data

Data hasil observasi diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan sekali oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti meminta bantuan orang lain sebagai observer/peneliti. Untuk observasi , sumber datanya adalah guru dan siswa. Skala penyekoran menggunakan 4 kriteria yaitu : Baik sekali, Baik, Cukup, dan Kurang.

- a. Dibawah ini akan disajikan hasil dan analisi data observasi penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran matematika untuk sumber data guru.

Table 4.1
Hasil Observasi Guru

No	Aspek Penilaian	Observer I				Observer II			
		B S 4	B 3	C 2	K 1	B S 4	B 3	C 2	K 1
	A. Kegiatan Awal Guru dapat memusatkan perhatian siswa.	√				√			
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√				√			
	B. Kegiatan Inti Komunikasi guru dengan siswa.	√				√			
	Guru mendorong siswa untuk bekerjasama dengan siswa dalam suasana persahabatan, untuk meningkatkan hasil kerja salah satu kelompok dan akan mengevaluasinya berdasarkan standar yang telah ditetapkan sebelumnya.		√				√		
	Bentuk interaksi guru dengan		√			√			

siswa.									
Guru mengamati kegiatan kelompok.		√				√			
Guru memberikan motivasi untuk merangsang pemikiran kelompok.			√			√			
Guru memotivasi siswa untuk saling bekerjasama.		√			√				
Reaksi siswa saat guru memotivasi, mengkritik dan memberikan contoh tentang cara bekerja kelompok.			√					√	
Guru memotivasi siswa untuk meningkatkan rasa kebersamaan dalam kelompok		√						√	
A. Kegiatan Akhir Guru mengadakan Tanya jawab.	√							√	
Guru memberikan kesimpulan materi.		√						√	
Guru mengadakan pembahasan/feedback dari tugas yang diberikan.		√			√				
Guru menilai dan mengevaluasi.			√					√	
Total		4	8	2	-	6		1	-
		16	24	4	0	24	21	2	0

Observer I

Observer II

$$= \frac{16+24+4+0}{56} \times 100\%$$

$$= 78,57\%$$

Moh. A. Rofiq

Akhsani Taqwim

NIM : KN09000590

NIM : KN09000562

Observasi II

Diketahui :

$$- 4 (BS) = 6$$

$$- 3 (B) = 7$$

$$- 2 (C) = 1$$

$$- 1 (K) = 0$$

$$P = \frac{(4 \times 6) + (3 \times 7) + (2 \times 1) + (1 \times 0)}{4 \times 14} \times 100\%$$

$$= \frac{24+21+2+0}{56} \times 100\%$$

$$= 83,93\%$$

Keterangan :

4 = Baik sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Data tersebut kemudian dimasukkan kedalam table kontigensi dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2

Kontingensi Kesepakatan Guru

P-2		P-1				Jumlah amatan
		BS	B	C	K	
		4	3	2	1	
BS	4	1,2,3	5,8,13	0	0	6
B	3	11	4,6,10,12,14	7	0	7
C	2	0	0	9	0	1
K	1	0	0	0	0	0
jumlah	4	8	2	0	14	

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

$$= \frac{2 \cdot 9}{14 + 14}$$

$$= \frac{18}{28}$$

$$= 0,643$$

Keterangan :

KK = koefisien kesepakatan

S = sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N_1 = jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

N_2 = jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 2

(Arikunto, 2006:203)

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 20$ signifikasi 95% maka diperoleh r tabel 0,444. Karena r hitung 0,643 maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

Observasi I

Diketahui :

$$- 4 (BS) = 4$$

$$- 3 (B) = 8$$

$$- 2 (C) = 2$$

$$- 1 (K) = 0$$

$$P = \frac{(4 \times 4) + (3 \times 8) + (2 \times 2) + (1 \times 0)}{4 \times 14} \times 100\%$$

$$\text{Jadi rata-rata observasi guru : } \frac{78,57\% + 83,93\%}{2} = 81,25\%$$

Tabel 4.3

Hasil Observasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Observer I				Observer II			
		B	B	C	K	B	B	C	K
		S				S			
		4	3	2	1	4	3	2	1
	A. Kegiatan awal								
	Siswa dapat terpusat perhatiannya kepada guru	√				√			
	Siswa mendengarkan dengan baik waktu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√				√			
	B. Kegiatan inti								
	Banyak siswa yang berinteraksi dengan yang lain.	√				√			
	Siswa saling membagi ide dan pengetahuannya untuk membantu setiap anggota kelompoknya.		√						
	Siswa bekerja dalam kelompok dan		√			√			

	saling melengkapi.								
	Anggota kelompok bersama-sama merumuskan hasil kerjanya.	√					√		
	Siswa secara verbal atau non verbal menganggap komunikasi penting bagi semua kelompok yang ada.		√				√		
	Siswa menanggapi dengan penuh persahabatan dan menggunakan hal tersebut sebagai bahan melengkapi tugasnya.	√				√			
	Siswa memperlihatkan semangat kebersamaan dalam mengerjakan tugas.		√						
	Saling membantu satu sama lain.	√					√		
	Siswa bertanya atau meminta bantuan siswa lainnya.	√							
	Antar siswa berkomunikasi dengan baik.	√							
	Interaksi antara guru dengan siswa dapat berjalan baik.	√			√				
	Siswa tampak memperhatikan penjelasan guru sambil terus mengerjakan tugasnya	√							
	Siswa secara aktif mempelajari untuk menemukan	√							

	jawaban tugas yang diberikan guru.								
	Siswa berdiskusi secara aktif dengan siswa lainnya.	√							
	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan ikut serta mengajukan ide atau pendapat selama proses refleksi yang dilakukan guru.	√							
	C. Kegiatan Akhir Siswa aktif mengikuti Tanya jawab dengan guru.	√				√			
	Siswa mengerjakan tugas dengan baik.	√				√			
		5	9	2	-	7		1	-
	Total	20	27	4	0	28	24	2	0

Observer I

Observer II

Moh. A. Rofiq

Akhsani Taqwim

NIM : KN09000590

NIM : KN09000562

Tabel 4.4**Kontingensi Kesepakatan Siswa**

P-2		P-1				Jumlah amatan
		BS	B	C	K	
B	4	1,2,3,18	5,8,13	0	0	7
B	3	11	4,6,10,12,14,15,16,17,19	7	0	11
C	2	0	0	9	0	1
K	1	0	0	0	0	0
Jumlah		5	12	2	0	19

$$KK = \frac{25}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 14}{19 + 19} = \frac{28}{38} = 0,737$$

Observasi I

Diketahui :

- 4 (BS) = 5
- 3 (B) = 12
- 2 (C) = 2
- 1 (K) = 0

$$P = \frac{(4 \times 5) + (3 \times 12) + (2 \times 2) + (1 \times 0)}{4 \times 19} \times 100\% = \frac{20 + 36 + 4 + 0}{76} \times 100\% = 78,95\%$$

Observasi II

Diketahui :

- 4 (BS) = 7
- 3 (B) = 11
- 2 (C) = 1
- 1 (K) = 0

$$P = \frac{(4 \times 7) + (3 \times 11) + (2 \times 1) + (1 \times 0)}{4 \times 19} \times 100\% = \frac{28 + 33 + 2 + 0}{76} \times 100\% = 82,89\%$$

Jadi rata-rata observasi siswa : $\frac{78,95\% + 82,89\%}{2} = 80,92\%$

Dari hasil observasi terhadap siswa dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) diperoleh hasil rata-rata 80,92% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan criteria tergolong **baik sekali**.

Berikut ini akan disajikan hasil perhitungan uji validitas item no.1 di kelas VII A SMPN 6 Sumenep diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5

Perhitungan Hasil Uji validitas Instrumen tes Item 1

No.	Soal No.1 (X)	Skor Total Jawaban Benar (Y)	X ²	Y ²	XY
1	1	12	1	144	12
2	1	12	1	144	12
3	0	9	0	81	0
4	1	13	1	169	13
5	1	12	1	144	12
6	0	9	0	81	0

7	1	9	1	81	9
8	1	12	1	144	12
9	1	10	1	100	10
10	1	11	1	121	11
11	1	11	1	121	11
12	1	13	1	169	13
13	0	10	0	100	0
14	1	13	1	169	13
15	0	9	0	81	0
16	1	10	1	100	10
17	1	11	1	121	11
18	1	13	1	169	13
19	1	11	1	121	11
20	1	10	1	100	10
Σ	16	220	16	2460	183

Keterangan:

No. = Nomor responden

X = Skor Butir soal

Y = Skor total

N = Jumlah responden

Dari data tabel di atas diketahui:

$$\begin{aligned} \sum X &= 16 & \sum X^2 &= 16 \\ \sum XY &= 183 \\ \sum Y &= 220 & \sum Y^2 &= 2460 \\ N &= 20 \end{aligned}$$

Selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam

rumus *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{20 \cdot 183 - (16) \cdot (220)}{\sqrt{[20 \cdot 16 - (16)^2][20 \cdot 2460 - (220)^2]}} \\ &= \frac{3660 - 3520}{\sqrt{[64][800]}} \\ &= \frac{140}{\sqrt{51200}} \\ &= \frac{140}{226,274} \\ &= 0,618719 = 0,619 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan validitas di atas maka dapat diketahui bahwa untuk item no.1 $r_{hitung} = 0,619$ yang kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan subyek N

$= 20 - 2 = 18$ taraf signifikan 95% batas penolakan sebesar 0,468 (tabel nilai *product moment*). Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,619 > 0,468$), maka data soal penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk item no.1 dapat dinyatakan signifikan atau valid.

Tabel 4.6

Daftar hasil *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol
SMP Negeri 6 Sumenep dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran matematika

No	Post tes Eksperimen	X^2	Post tes Kontrol	X^2
1	7	49	6	36
2	7	49	7	49
3	8	64	7	49
4	9	81	8	64
5	8	64	7	49
6	7	49	7	49
7	8	64	7	49
8	9	81	8	64
9	7	49	7	49
10	8	64	7	49
11	8	64	7	49
12	7	49	7	49
13	9	81	8	64
14	10	100	9	81
15	8	64	8	64
16	7	49	6	36
17	9	81	8	64
18	8	64	7	49
19	7	49	6	36
20	7	49	6	36
Jumlah	158	1264	143	1035

Data yang diperoleh tabel 4.1 kemudian dianalisis kedalam rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X_1 &= 158 \\
 M_1 &= \frac{158}{20} = 7,9 \\
 \sum x_1^2 &= \sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N} \\
 &= 1264 - \frac{158^2}{20} \\
 &= 1264 - \frac{24964}{20}
 \end{aligned}$$

$$= 1264 - 1248 = 16$$

$$\sum X_2 = 143$$

$$M_2 = \frac{143}{20} = 7.15$$

$$\begin{aligned}
 \sum x_2^2 &= \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N} \\
 &= 1035 - \frac{143^2}{20} \\
 &= 1035 - \frac{20449}{20} \\
 &= 1035 - 1022 = 13
 \end{aligned}$$

Setelah memperoleh hasil analisa kemudian data dimasukkan ke dalam rumus t-test untuk mengetahui selisih antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{7,9 - 7.15}{\sqrt{\frac{16 + 13}{20(20-1)}}} \\
 &= \frac{0.75}{\sqrt{\frac{39}{380}}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{0.75}{\sqrt{0.076}} \\
 &= \frac{0.75}{0.28} = 2,68
 \end{aligned}$$

$$d.b. = (N_1 + N_2 - 2) = (20 + 20 - 2) =$$

38

Hasil t yang diperoleh = 2.68 dan d.b. = 38, jadi apabila hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel statistik pada pada tabel lampiran: halaman 129, nilai t kritik pada $ts_{0,05} = 1.70$ dan pada $ts_{0,01} = 2.46$

$$1,70 < 2,68 > 2,46$$

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada kelas eksperimen dengan taraf signifikan 0.05 dan taraf signifikan 0,01 dengan nilai t_{hitung} 2,68.

Pembahasan

Hasil observasi dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan cara penyampaian materi dan hasil. Pada kelas

eksperimen pembelajaran berjalan secara tiga arah yaitu guru dengan murid, murid dengan guru serta murid dengan murid. Dalam kelas eksperimen juga terlihat siswa lebih aktif berfikir dan bekerja sama antar siswa lainnya. Sedangkan hasil observasi kelas kontrol pembelajaran berjalan dengan pasif, hal ini terlihat dari siswa yang kurang aktif bertanya. Pembelajaran dengan dukungan buku paket dan penjelasan dari guru berjalan dengan baik, meskipun dalam penyampaian materi terdapat beberapa siswa yang diberi contoh secara langsung tentang materi operasi pecahan bilangan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata siswa lebih tinggi, hal itu terbukti pada tabel 4.4, dari post test kelas eksperimen lebih besar dari kelas eksperimen 158 (rata-rata nilai 7,90) berbanding 143 (rata-rata nilai 7,15). Dari hasil ini diketahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) lebih membantu proses pembelajaran sedangkan, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui observasi di SMPN 6 Sumenep dengan sumber data guru pada proses pembelajaran pada standar kompetensi mengungkapkan pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dan praktek langsung karena didapatkan hasil 2,46 dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan harga t kritik pada $ts_{0,05} = 1,70$ dan pada $ts_{0,01} = 2,46$. Maka, $1,70 < 2,68 < 2,46$ (signifikan).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan satu diantara strategi pembelajaran yang mendukung terlaksananya pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien. Dengan memunculkan daya tarik dan kebersamaan dalam proses pembelajaran, hal ini tidak terlepas adanya guru sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran serta antusias siswa dalam menerima dan memahami materi.

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi pokok operasi pecahan bilangan kelas VII di SMPN 6 Sumenep diperoleh hasil yang signifikan. Proses pembelajaran yang aktif, kondusif dan didukung dengan antusias para siswa menghadapi materi membuat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) diterima dengan baik oleh siswa sehingga dalam proses

permbelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memperjelas penyampaian materi. Dengan dukungan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa dapat lebih memahami materi dan guru dapat memberikan inovasi baru dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

a. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran di dalam kelas dan memperhatikan pola pembelajaran yang tepat bagi guru.

b. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat menggunakan model-model pembelajaran yang tepat dalam menerapkan pembelajaran dalam memberikan materi. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan variasi pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Siswa

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan dalam mengembangkan pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DaftarPustaka

- Adinawan, holik. Dkk. 2010. *Basis Buku Aktivitas Siswa Matematika Untuk SMP Kelas VII semester Satu*. Jakarta : Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthana, I Ketut P dan Kusuma Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Unesa.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Banjarmasin : Rineka cipta.

- Fathurrohman Pupuh, Sutikno M. Sobry. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT Reffika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algasindo.
- Huda, miftahul. 2011. *Cooperative learning*. Yogyakarta.Pustaka Pelajar.
- Nur, Muhammad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: pusat sains dan matematika sekolah unesa.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigmabaru Pembelajaran*. Jakarta : kencana Prenada Media.
- Sanjaya, wina.2008. *StrategiPembelajaranberorientasiStandar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media.
- Saptono. 2011. *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: erlangga.
- Seel, C. Barbara. 1994. *Instructional Technolgy : The Definition and Domain of The Field*. Ikip Malang.
- Sudijono, Anas. 1989. *Pengantar evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Trianto, 2011. *Mendesain Model_model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : kencana prenatal media.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 1) Heni Kristiani, 2011. Penerapan strategi pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) untuk meningkatkan pembelajaran matematika di SD.
- 2) e-
jurnal.ikipgrisng.ac.id/indeks.php/aksioma/issue/archive (diakses tanggal 10 juni 2013)
- Ahmad Ahmadi. 1991. Psikologi Perkembangan.
http://jagad-
ilmu.blogspot.com/2009/08/karakteristik-anak-
usia-smp-remaja-bab.html(diakses tanggal 11
juni 2013)