

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI PERPANGKATAN DAN BENTUK AKAR KELAS KELAS IX.C SMP NEGERI 4 MARITENGNGAE KABUPATEN SIDRAP

(Improving Student Learning Outcomes Through the Teams Games Tournament (TGT) Model on Class Ranks and Root Forms Class IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae, Sidrap Regency)

Ahmad S.

ahmadsmp4@gmail.com

SMPN 4 Maritengngae

Kabupaten Sidrap

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kreatif. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dapat digunakan model pembelajaran teams games tournament yang mengharuskan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar dikelas Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) di kelas Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap. Melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament diharapkan pembelajaran lebih aktif dan bermakna bagi siswa sehingga pada akhirnya akan mampu memberikan dan meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan dua siklus, dan setiap siklus 2 kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observasi) dan refleksi (reflection). Subjek penelitian ini adalah Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran teams games tournament mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perpangkatan dan bentuk akar di Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap. Hal ini dibuktikan dengan siklus peningkatan kemampuan belajar pada keseluruhan hasil belajar. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan I dari 28,57% meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 39,28% dan pada siklus II pertemuan I dari 53,57% meningkat pada siklus II pertemuan II menjadi 85,71%. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa di Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap yang dicapai melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sudah mencapai persentase paling tinggi dalam penelitian ini yaitu 85,71%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), Perpangkatan Dan Bentuk Akar

ABSTRACT

This research is motivated by the low student learning outcomes in learning mathematics in the classroom. This is due to the monotonous learning process and the use of less varied and creative learning methods. To overcome the low student learning outcomes, the team games tournament learning model can be used which requires students to be more active during the learning process. The formulation of the problem in this study is whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes in rank and root form material in Class IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE, Sidrap Regency.

This study aims to determine the increase in student learning outcomes in terms of rank and root form using the learning model of teams games tournament (TGT) in Class IX.C class of SMP Negeri 4 MaritengngaE, Sidrap Regency. Through the application of the Teams Games Tournament learning model, it is hoped that learning will be more active and meaningful for students so that in the end they will be able to provide and improve student learning outcomes in terms of rank and root forms.

The type of research used is PTK (Classroom Action Research) using two cycles, and each cycle consists of 2 meetings. One cycle consists of planning (planning), action (action), observation (observation) and reflection (reflection). The subject of this research was Class IX.C of SMP Negeri 4 MaritengngaE, Sidrap Regency

Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the teams games tournament learning model is able to improve student learning outcomes in rank and root material in Class IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE, Sidrap Regency. This is evidenced by the cycle of increasing learning abilities in the overall learning outcomes. Student completeness in cycle I meeting I increased from 28.57% in cycle I meeting II to 39.28% and in cycle II meeting I from 53.57% increased in cycle II meeting II to 85.71%. Thus the increase in student learning outcomes in Class IX.C of SMP Negeri 4 MaritengngaE Sidrap Regency which was achieved through the Teams Games Tournament (TGT) learning model has reached the highest percentage in this study, namely 85.71%.

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Rank and Form of Roots*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara normal. Belajar matematika merupakan suatu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, karena dengan belajar matematika siswa akan bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol- simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol.”¹ Selain itu, “matematika juga merupakan suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, dan mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis”.²

Adapun tujuan pembelajaran matematika dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP) diantaranya yakni agar peserta didik dapat memahami konsep matematika, menjelaskan kompetensi dalam keterkaitan antar konsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara luas, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah serta menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah melewati pengalaman- pengalaman belajarnya di dalam kelas melalui teks-teks yang tertulis. Berdasarkan pengalaman tersebut siswa diharapkan dapat menampilkan hasil belajarnya dengan baik. Menurut Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Melalui proses belajar mengajar diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanyan atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran Matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat di ukur melalui tes.

Hasil belajar matematika sangat menentukan bagaimana prestasi maupun kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Kemudian dengan hasil belajar itu dapat memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar tersebut. Untuk itu peneliti memilih kelas IX-C sebagai subjek penelitian karena kelas tersebut memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas lainnya.

Penguasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajarnya, karena ketika siswa ikut berpartisipasi maka akan lebih mudah baginya untuk mengingat, mengerti, memahami dan mengetahui letak ketidak mampuannya. Sehingga ketika dia telah ikut berpartisipasi maka hasil belajarnya pun akan lebih baik dari pada yang tidak ikut berpartisipasi, apalagi dalam matematika, karena siswa akan selalu bertemu dengan matematika di semua jenjang pendidikan. Bukan hanya dalam pendidikan tetapi juga dalam dunia nyata.

Untuk memperbaiki hasil belajar tentu ada tindakan yang seharusnya dilakukan oleh

¹Ahmad, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 183

²Hamzah. *Profesi Kependidikan (Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009). h. 109

seorang guru, termasuk memperbaiki cara-cara mengajar melalui penerapan metode atau tindakan baru yang ditemukan dan diyakini karena telah teruji secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran seperti yang diharapkan. Penelitian tindakan ini lebih dikenal sebagai penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata di dalam kelas dan bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya serta hasil pembelajaran di sekolah.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka dalam proses pembelajaran, seorang guru harus inovatif agar dalam proses pembelajaran dapat menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dan pelajaran itu membekas pada benak siswa. Siswa yang satu dengan yang lain mempunyai karakter yang berbeda, tugas guru bagaimana mengarahkan keberbedaan tersebut kepada tujuan yang sama yakni memperoleh ilmu dari guru pada saat pembelajaran. Salah satu cara adalah dengan menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan mengajar yang lebih mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk itu diperlukan suatu model baru dimana teori ataupun konsep matematika dikaitkan dengan bentuk permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran jadi pembelajaran lebih bermakna dan pemahamannya terhadap suatu materi dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam hal ini guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu suatu model dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Melalui model TGT ini guru dapat menguji pengetahuan siswa terhadap pembelajaran yang telah dipelajari. Kemudian dengan model ini guru dapat melihat kekompakan siswa dalam belajar secara berkelompok, selain itu guru menemukan kesulitan-kesulitan maupun kekurangan yang dimiliki oleh siswa. Model TGT ini juga dapat mengubah siswa yang pasif (pendiam)

akan menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dalam melakukan model TGT seorang guru harus mampu memilah mana siswa yang mampu, kurang mampu, dan tidak mampu. Akan tetapi guru dapat menggabungkan ketiga siswa tersebut dalam satu tim sehingga mereka dapat bekerja sama dan saling melengkapi satu sama lain. Model TGT ini merupakan sebuah media bagi siswa untuk saling menunjukkan kemampuan mereka. Kadang-kadang dengan berbagai macamnya pendapat yang dimiliki setiap siswa akan sering terjadi debat atau adu pendapat di antara mereka.

Berdasarkan kondisi real peneliti sebagai guru sesuai pengamatan di SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas IX memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran masih bersifat klasikal melalui model konvensional, yaitu model yang menggunakan sistem sederhana seperti ceramah yang hanya monoton pada guru sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif.

Selain observasi, peneliti juga mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika yang mengajar di kelas IX yaitu ibu Ramlah, S.Pd, mengatakan bahwa salah satu pokok bahasan yang diajarkan di sekolah dan sulit dipahami oleh siswa adalah materi perpangkatan dan bentuk akar. Siswa kurang aktif dalam merespon pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, hal ini terlihat bahwa kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru tentang materi yang kurang dipahami.

Dengan demikian, informasi tentang kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal matematika tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Jika kita ingat kembali, soal perpangkatan dan bentuk akar seharusnya dengan mudah dapat diselesaikan oleh siswa. Namun kenyataannya di lapangan siswa ternyata masih melakukan kesalahan saat mengerjakan soal, ada siswa yang sudah lupa, bahkan diantara mereka tidak bisa sama sekali.

Dari hasil observasi yang dilakukan di Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap beberapa indikasinya adalah : 1) cenderung tidak mengerjakan soal-soal yang diberikan, 2) Rendahnya pemahaman dasar siswa tentang materi perpangkatan 3) Cenderung melakukan kesalahan dalam mengerjakan soal pada materi perpangkatan dan bentuk akar.

Nurul dalam Sofianingsih A dan Kusmanto B mengemukakan³ Adapun kesalahan-kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal matematika yaitu kesalahan konsep dimana kesalahan dalam menentukan teorema atau rumus yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah, kesalahan prosedur adalah kesalahan langkah- langkah untuk menyelesaikan soal, dan kesalahan operasi yaitu kesalahan perhitungan yang tidak tepat. Kesalahan dalam mengerjakan soal ini yang menentukan hasil belajar siswa, semakin sedikit kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa maka semakin tinggi hasil belajar siswa, begitu pula sebaliknya semakin banyak kesalahan- kesalahan yang dilakukan siswa maka semakin rendah hasil belajar siswa. Kesalahan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal matematika dapat menjadi petunjuk bahwa sejauhmana siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Untuk itu guru harus dapat memilih atau menggunakan strategi dan metode yang sesuai untuk diterapkan didalam kelas agar dapat mengatasi kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa. Sehingga dapat diteliti dan dikaji lebih lanjut mengenai letak atau sumber kesalahan tersebut. Letak atau sumber kesalahan harus segera mendapat pemecahan, pemecahan ini ditempuh dengan menganalisis permasalahan yang menjadi penyebab siswa melakukan kesalahan. Dengan adanya analisis kesalahan diharapkan kesalahan-kesalahan siswa dapat diminimalisir dengan tidak melakukan kesalahan kembali saat menyelesaikan soal matematika sehingga

hasil dan prestasi belajar matematika dapat meningkat

Dalam hal ini siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi kehidupan nanti, dengan begitu mereka memposisikan diri sebagai yang memerlukan sesuatu bekal untuk hidupnya nanti, mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dengan demikian, guru diperlukan sebagai pengarah dan pembimbing, guru tidak mengantarkan siswa ketujuan tetapi mengarahkannya, guru tidak mengajari tetapi memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan diri sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menemukan beberapa masalah yaitu hasil belajar siswa pada materi persamaan eksponen belum memuaskan. Guru belum menerapkan model pembelajaran, guru hanya cenderung menerapkan metode ceramah dan latihan sehingga siswa merasa bosan, jenuh dan mengantuk. Selain itu peneliti menemukan guru yang kurang kreatif dalam mengajarkan Materi Persamaan eksponen.

Dalam proses pembelajaran ini peneliti menyarankan supaya guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu pemecahan masalah melalui kerja kelompok dalam bentuk *games*.

Dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perpangkatan dan bentuk akar sangatlah cocok digunakan model TGT. Karena siswa dapat belajar secara berkelompok. Dengan adanya model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat memberikan solusi dan suasana yang menarik dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan guru, dan diharapkan hasil belajar siswa dapat berkembang, khususnya dalam materi materi perpangkatan dan bentuk akar.

Hal inilah yang menjadi latar belakang peneliti mengangkat masalah ini sebagai bahan peneliti dengan judul yaitu: "*Penggunaan Model Teams Games*

³Sofianingsih A dan Kusmanto B. *Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek.. Skripsi tidak diterbitkan*. (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. 2016)

Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada materi perpangkatan dan bentuk akar Siswa Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap” Tahun Pelajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian

1. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap karena peneliti sebagai guru Matematika di sekolah ini dan berdasarkan pengamatan peneliti, masih rendahnya hasil belajar matematika siswa khususnya materi perpangkatan dan bentuk akar. Penelitian ini akan di laksanakan pada bulan September sampai dengan November 2018, dengan waktu disesuaikan dengan jadwal pembelajaran matematika.

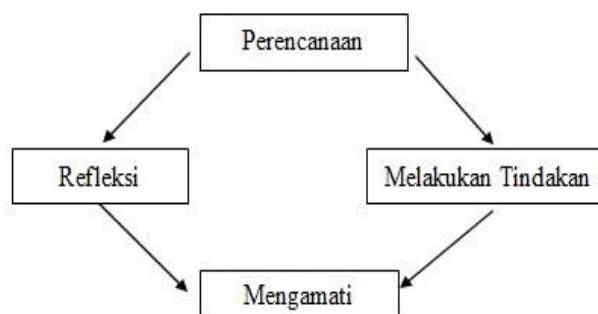
2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode siklus. Penelitian tindakan kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belaja-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukann.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Sementara itu, dilaksanakannya PTK diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

Penelitian tindakan kelas yang dapat digambar adalah solusi untuk mencari jalan keluar tentang permasalahan yang terjadi.

Gambar 3.1
Prosedur Pelaksanaan PTK



3. Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara terhadap wali kelas yang telah dilakukan pada tanggal 4-6 September 2018 dan melalui pertimbangan baik teknis maupun teori, maka peneliti mengambil kelas IX-C sebagai subjek penelitian dengan alasan bahwa kelas IX-C merupakan kelas unggulan yang jelas terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademis yang cukup tinggi dibanding dengan menggunakan kelas lainnya yang tergolong biasa (standar).

Tabel 3.1
Tabel Peserta Didik Kelas IX-8 SMP Negeri 3 Parepare

No	Nama	Jenis kelamin
1	Adelia Safitri	P
2	Adrian Pajrin	L
3	Aqlah Haerul Aqilah	L
4	Arjun	L
5	Arman Dian Rusanda	L
6	Astika Triana	P
7	Azila Tazya Tri	P
8	Besse Annisa Ilmutiah	P
9	Dina Aprilia Silviana	P
10	Fitri	P
11	Hamid	L
12	Imran Muh. Talib	L
13	Muhammad Rifal	L
14	Muhammad Hilal	L
15	Muhammad Jibril Ridwan	L
16	Muhammad Raihan Al Dzaky	L
17	Muhammad Zul Hisham	L
18	Nurfadillah Azzahra .R	P
19	Nurshanaya Faizah	P
20	Rahmawati Nurang	P
21	Rian Perdiansa Ridwan	L
22	Rian Saputra	L
23	Riswan	L
24	Sinta	P
25	Syahrul Ramadhan	L
26	Wahyuni	P
27	Wulan	P
28	Zalsabila	P

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian ini adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Adapun instrument yang digunakan untuk menyimpulkan data penelitian yaitu:

a) Lembar Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.

b) Tes

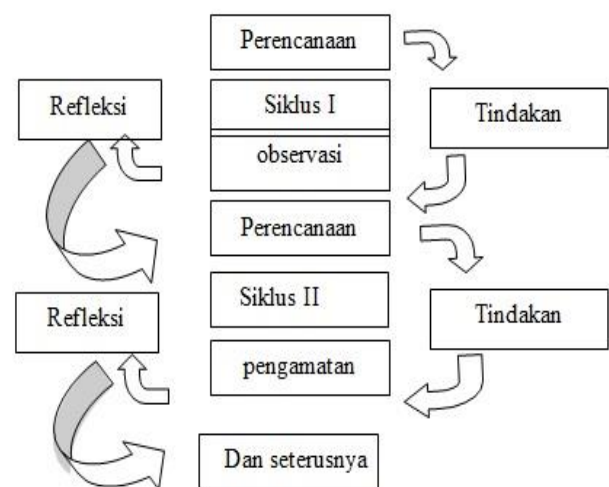
Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku, atau kinerja (performance) seseorang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subjek yang menuntut tugas-tugas kognitif (cognitive test). Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana tertentu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang digunakan disini berupa pilihan berganda sebanyak 5 soal (eassay test), yang berfungsi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah mempelajari materi perpangkatan dan bentuk akar dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hasil tes yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa di setiap akhir siklus I, siklus II dan seterusnya sampai hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

5. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian direncanakan terdiri dari satu siklus, setiap siklus dua pertemuan, jika siklus pertama belum berhasil maka dilanjutkan dengan siklus ke dua. Setiap siklus memiliki empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi.

Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan berhenti apabila kriteria keberhasilan telah tercapai. Model Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.2 Model Kurt Lewin



HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Pesantren SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap.

Berdasarkan hasil tes awal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap masih tergolong rendah seperti yang digambarkan pada tabel di atas.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau 21,42% dari seluruh siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa atau 78,57% dari seluruh siswa.

Secara keseluruhan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Dari hasil tes awal yang telah dilakukan terlihat bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa materi
perpangkatan dan bentuk akar

Variabel	KD	Indikator	Tingkat Kognitif
Hasil Belajar(Y)	Menggunakan aturan pangkat, akar, dan logaritma	Menyebutkan sifat-sifat bilangan berpangkat dan sifat-sifat materi perpangkatan dan bentuk akar.	C1
		Mengerjakan soal dengan baik berkaitan dengan materi mengenai bilangan berpangkat (pangkat bulat positif, negatif, dan nol).	C2
		Menyelesaikan persamaan Pangkat sederhana (perpangkatan dan bentuk akar) dengan bilangan pokok yang sama.	C3

dari 28 siswa yang tuntas hanya 6 siswa dan yang tidak tuntas adalah 22 siswa.

Penelitian yang dilaksanakan pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu planning (perencanaan), action (tindakan), observation (observasi), dan reflection (refleksi). Deskripsi pelaksanaan penelitian dengan model pembelejaraan Teams Games Tournament dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap diuraikan pada setiap siklusnya.

2. Siklus I

Kelemahan siswa pada pertemuan 1 Siklus I ini terletak pada kurangnya pemahaman siswa tentang materi sifat bilangan berpangkat dan sifat-sifat perpangkatan dan bentuk akar. Hasil diskusi antara guru dan peneliti bahwa penyebab dari kurangnya pemahaman siswa pada materi tersebut yaitu masih banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hanya 8 siswa saja yang tuntas dalam mencapai hasil belajarnya di pertemuan 1 siklus I yaitu sebesar 28,57%.

Peningkatan hasil belajar siswa sudah terlihat dan mampu membawa sedikit perubahan pada proses kegiatan belajar siswa, meskipun belum maksimal. Hal ini disebabkan karena selama ini siswa hanya menerima tanpa adanya tindakan yang dilakukan siswa selain duduk dan mendengarkan guru menjelaskan materi dalam artian hanya guru saja yang berperan pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu juga karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Kelemahan ini akan diperbaiki pada pertemuan berikutnya. Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan 1 maka perlu dilakukan rencana baru, yaitu menjadikan siswa sebagai pusat pembelajarn dengan mengarahkan siswa dalam belajar diskusi dan memanfaatkan media kartu berwarna untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes pertemuan 1 dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes awal.

Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1

Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I
Pertemuan 1 Kelas IX-8 SMP Negeri 3
Parepare

No	Hasil Tes Awal	Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus I	Peningkatan
1	21,42%	28,57 %	7,15%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil tes pada pertemuan 1 siklus I diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa hanya mencapai 8 orang atau 28,57%, sedangkan 20 orang atau 71,42% belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dengan tindakan yang dilakukan melalui metode diskusi dan pemanfaatn media kartu berwarna pada model TGT di siklus I pertemuan 2 yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model TGT pada pokok bahasan perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX-C. Kelemahan pada siklus I pertemuan 2 ini adalah ketika salah satu siswa disuruh maju ke depan, ternyata masih ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan dan bercanda dengan teman diskusinya yang lain.

Pada siklus I pertemuan 2 juga menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat setelah dijatuhkan tes untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi tersebut. Tes tersebut disesuaikan dengan indikator hasil belajar matematika siswa tentang perpangkatan dan bentuk akar yaitu

$$\sqrt{\frac{a^3}{b}} = \sqrt{\frac{a^3}{b} \cdot \frac{\sqrt{b}}{\sqrt{b}}} \text{ dan perpangkatan dan}$$

berbentuk akar = $\sqrt{\frac{a^3 \cdot b}{b^2}} = \sqrt{\frac{a^3}{b^2}} \cdot \sqrt{ab} = \frac{a}{b} \cdot \sqrt{ab}$ Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2

Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 dengan
Pertemuan 2 Siklus I Kelas IX-8 SMP Negeri
3 Parepare

No	Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus I	Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus I	Peningkatan
1	28,57%	39,28%	10,71%

Berdasarkan tabel hasil tes pada pertemuan 2 siklus I serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa hanya mencapai 11 orang atau 39,28% dan yang tidak tuntas adalah sebanyak 17 orang atau 60,71%.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan kartu berwarna sebagai alat peraga, yaitu terdapat 17 siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan.

Melihat masalah yang di atas pada proses pembelajaran siklus I maka peneliti perlu memberikan perencanaan baru dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang diperoleh. Perbaikan yang dilakukan adalah :

- Peneliti lebih menjelaskan materi yang berkait.
- Peneliti harus berusaha untuk membuat siswa lebih fokus kepada materi dengan membuat lebih banyak warna pada kartu permainannya.
- Peneliti mengubah anggota-anggota disetiap kelompok.

3. Siklus 2

Berdasarkan pertemuan 1 siklus II diperoleh peningkatan yang cukup terhadap hasil belajar siswa. Kelemahan pertemuan 1 siklus II ini terletak pada kurang kondusifnya kegiatan pembelajaran pada kelompok yang dibentuk yang menyebabkan suasana menjadi kurang terkontrol dan tidak efektif walaupun media kartu berwarna pada model TGT tersebut dapat menarik perhatian siswa. Untuk memperbaiki pada pertemuan 2 siklus II, siswa diberikan sanksi apabila kelompok menjawab soal dengan nilai salah dan menambah lebih banyak lagi warna pada kartu permainannya. Peningkatan pertemuan 1 siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3

Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus II dengan Pertemuan 2 Siklus I Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap

No	Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus I	Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus II	Peningkatan
1	39,28%	53,57%	14,29%

Dari tes penguasaan perpangkatan dan bentuk akar pada pertemuan 2 siklus II diketahui penguasaan materi siswa semakin baik dan banyak siswa yang tuntas dalam belajar. Kelebihan pada pembelajaran pada pertemuan 2 siklus II ini adalah penggunaan media kartu berwarna serta pemberian sanksi kepada kelompok apabila menjawab pertanyaan dengan salah dan memberi reward atau hadiah kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak

Selanjutnya berdasarkan hasil tes pertemuan 2 siklus II dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes pertemuan 1 siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus II dengan Pertemuan 2 Siklus II Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap

No	Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus II	Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus II	Peningkatan
1	53,57%	85,71%	32,14%

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan 2 siklus II serta dari tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa hanya mencapai 24 orang atau 85,71%, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan ada 4 orang atau 14,28%.

Setelah tindakan, observasi dan juga evaluasi dilakukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Dari hasil tersebut didapat ada keberhasilan yang terjadi pada siklus II pertemuan 2 yaitu:

- Keberhasilan

Deskripsi hasil pembelajaran siklus II pertemuan 2 adalah deskripsi hasil pengamatan. Adapun upaya-upaya yang dilakukan peneliti agar hasil belajarnya semakin meningkat adalah :

- 1) Semua siswa sudah mengerjakan soal tes dengan baik, walaupun masih ada 4 siswa lagi yang belum tuntas. Hal ini terjadi karena peneliti memberikan sanksi berupa pengurangan skor apabila siswa tidak mengerjakan soal tes, dan juga permainan yang digunakan dapat merangsang gairah belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Berdasarkan hasil dari tindakan selama siklus II ini dengan menggunakan model TGT dengan menggunakan kartu berwarna pada pokok bahasan perpangkatan dan bentuk akar di Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan pada penelitian ini, hal ini di karenakan peneliti telah berusaha secara maksimal untuk memperbaiki kelemahan- kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Berikut ini tabel peningkatan hasil tes setiap siklus :

Tabel 4.5
Perbandingan Hasil Tes Setiap Pertemuan

Tindakan	Jenis Tes	Siswa Yang Tuntas	Persentase siswa yang tuntas	Persentase siswa yang belum tuntas
Prasiklus	Tes Awal	6 orang	21,42%	78,57%
Siklus I	Tes Pertemuan ke-1	8 orang	28,57%	71,42%.
Siklus I	Tes Pertemuan ke-2	11 orang	39,28%	60,71%.
Siklus II	Tes Pertemuan ke-1	15 orang	53,57%	46,42%.
Siklus II	Tes Pertemuan ke-2	24 orang	85,71%	14,28%

Tabel 4.6
Perbandingan Peningkatan Hasil Tes Setiap Pertemuan

No	Perbandingan Setiap Siklus		Peningkatan
1	Tes Awal (21,42%)	Siklus I Pertemuan 1 (28,57%)	7,15%
2	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	10,71%
3	Siklus I Pertemuan 2 (39,28%)	Siklus II Pertemuan 1 (53,57%)	14,29%
4	Siklus II Pertemuan 1 (53,57%)	Siklus II Pertemuan 2 (85,71%)	32,14%

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan kartu berwarna dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap.

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa belum tuntas dalam materi perpangkatan dan bentuk akar, terbukti bahwa dari 28 siswa hanya sebanyak 6 siswa atau 21,42% yang tuntas dan 22 atau 78,57% yang belum tuntas. Berdasarkan fakta tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan pembelajaran teams games tournament.

Setelah pembelajaran dilakukan dengan model Pembelajaran Teams Games Tournament hasil belajar siswa semakin meningkat, hal ini dibuktikan dari hasil tes yang telah diujikan untuk melihat persentase hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata (28,57%) , siklus I pertemuan 2 (39,28%), siklus II pertemuan 1 (53,57%), dan meningkat pada pertemuan ke 2 mencapai (85,71%). Karena hasil belajar siswa sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan minimal 80% maka penelitian telah dapat dihentikan. Dengan demikian hipotesis yang di ajukan berbunyi “Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada materi perpangkatan dan bentuk akar Siswa Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap” Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat diterima.

1. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan langkah- langkah

yang diterapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistimatis namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian sangat sulit karena berbagai keterbatasan. Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan diantaranya yaitu:

- a) Tidak mudah menanamkan sikap minat dan percaya diri dalam diri siswa apabila masalah yang dipelajari sulit dipecahkan. Hal ini mengakibatkan siswa akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Tanpa pemahaman mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada materi pokok perpangkatan dan bentuk akar Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap, hal ini dapat dilihat dari peningkatan kegiatan terjadi pada keseluruhan seperti yang terlihat pada siklus penelitian.

Hasil penelitian diperoleh adanya peningkatan kemampuan belajar siswa, terlihat pada siklus I pertemuan 1 dari 28,57% menjadi 39,28% siklus I pertemuan 2 dan pada siklus II pertemuan 1 dari 53,57% menjadi 85,71% siklus II pertemuan 2. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa di Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten Sidrap yang dicapai melalui model pembelajaran teams games tournament sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80%.

Dari hasil penelitian bahwa dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa di Kelas IX.C SMP Negeri 4 MaritengngaE Kabupaten

Sidrap.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran (rekomen-dasi) sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah, hendaknya lebih memperhatikan kinerja guru dalam proses pembelajaran di sekolah serta hendaknya mengupayakan pengadaan berbagai model pembelajaran sebagai alat bantu ataupun media dalam proses pembelajaran, sehingga tercapai pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan model teams games tournament dalam pembelajaran.
2. Buat teman Guru, disarankan memperhatikan kemampuan hasil belajar siswa dan melibatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar, Guru dapat menggunakan model teams games tournament sebagai alternatif dalam memilih strategi/model pembelajaran.
3. Kepada Siswa, disarankan agar siswa lebih aktif dan lebih tekun belajar matematika, semakin memberanikan dan membiasakan diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat baik dalam pembelajaran yang melibatkan kelompok ataupun tidak.
4. Untuk Peneliti sendiri Selanjutnya, agar dapat lebih mengembangkan dan memperluas penelitian tentang model teams games tournament ini pada hal lain selain kemampuan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
2009. Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasarEvaluasiPendidikanEdisi 2*. Jakrta : BumiAksara. 2012.
- _____. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.
- _____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002.

- Asrul. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Cita Pustaka Media. 2015.
- Aqib, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CVYrama Widia. 2009.
- Ekawarna. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gp Press. 2011. Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia. 2011. Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada. 2011. Kunandar. *Guru Profesional*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011.
- _____. *Guru Propesiaonal Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru*. Jakarta: Rajawali Pers. 2001.
- Noormandiri, B. K. Dan Sucipto Endar. *Matematika SMU*. Jakarta: Erlangga. 2000. Purwanto, M. Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2007.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media. 2016.
- Ritonga, Nur Sinta. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII-A MTs.S Pondok Pesantren Dar Al- Ma'Arif Basilam Baru, *Skripsi* (Padangsidimpuan: IAIN). 2015.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Menegmbangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Raja Wali Pers. 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sudijono, Anas. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011. Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009.
- Tanjung, Emrida Maisya. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Koknitif Siswa Pada Materi Kubus Dan Balok Dikes VIII-2 MTsN Binanga Kec Barumun Tengah. *Skripsi* (Padangsidimpuan IAIN). 2016.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prigresif* . Jakarta: Kencana. 2011.
- _____. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Yulaelawati, Ella. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pakar Karya. 2007.