

**MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH (*PROBLEM SOLVING*)  
MAN SAMPANG**

**Hairuddin**

Guru Matematika MAN Sampang

Email: [didinhairuddin@gmail.com](mailto:didinhairuddin@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah pada Materi Program linear di Madrasah Aliyah Negeri Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) Apakah kemampuan pemecahan masalah pada materi pokok Materi Program linear dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran matematika di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang, 2) Apakah kemampuan pemecahan masalah pada materi pokok Materi Program linear di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang Sampang. Hal ini dapat dilihat dari setiap siklus, siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata siswa yang diperoleh, yaitu pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 37,08; pada siklus II sebesar 73,75; dan pada siklus III adalah 83,75. Daya serap siswa pada siklus I sebesar 37,08%; siklus II adalah 73,75%; dan siklus III 83,75%. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 0% dengan kriteria belum tuntas, siklus II sebesar 66,67% dengan kriteria belum tuntas, dan pada siklus III sebesar 87,50% dengan kriteria tuntas. Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan *problem solving* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata setiap siklus bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 23 (kategori cukup), meningkat menjadi 31 (kategori baik) pada siklus II, dan pada siklus III meningkat menjadi 35 (kategori baik).

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Teams Games Tournament, Problem Solving.

**PENDAHULUAN**

Matematika adalah salah satu ilmu yang dijadikan sebagai ratu dari segala ilmu. Dikatakan seperti itu karena matematika dijadikan acuan sebagai titik ukur kualitas siswa. Setiap ujian atau tes-tes tertentu selalu terdapat komponen matematika di dalamnya. Hal ini dibuktikan dengan adanya keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Matematika senantiasa selalu

digunakan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam menyelesaikan suatu permasalahan ataupun hal-hal lainnya. Di sini kita dapat melihat betapa pentingnya matematika dalam dunia pendidikan. Selain itu matematika dapat dijadikan salah satu upaya guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu, serta memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini senantiasa dilandasi oleh perkembangan matematika. Dengan demikian, untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat.

Dalam rangka penguasaan matematika, kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki setiap orang, bukan hanya karena sebagian besar kehidupan manusia akan berhadapan dengan masalah-masalah yang perlu dicari penyelesaiannya, tetapi pemecahan masalah terutama yang bersifat matematika juga dapat menolong seseorang meningkatkan daya analitis dan dapat membantu mereka untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada berbagai situasi yang lain (Manalu, 1980: 5). Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Gagne (Anni, 2007: 38) bahwa pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan tipe belajar paling tinggi yang dapat membantu dan mengembangkan keterampilan intelektual tingkat tinggi yakni penalaran matematik.

Mengingat arti penting penguasaan pemecahan masalah, pemerintah memasukkan aspek pemecahan masalah menjadi salah satu bagian dari tujuan mata pelajaran matematika di sekolah. Melalui pemecahan masalah, aspek-aspek kemampuan matematika penting seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian, komunikasi matematik dan lain-lain dapat dikembangkan lebih baik. Untuk itu diperlukan banyak usaha untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika karena keadaan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang menguasai aspek pemecahan masalah yang salah satunya terlihat pada materi pokok Program linear.

Materi Program linear merupakan salah satu bagian dari matematika yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Peran tersebut muncul karena dalam kehidupan nyata banyak hal yang berkaitan dengan Program linear. Sebagai implikasinya, banyak masalah yang muncul dan harus diselesaikan menggunakan konsep Program linear. Untuk itu materi Program linear diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu dan terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan berkaitan dengan Program linear yang nantinya diaplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari. Meski demikian ditemukan fakta bahwa masih banyak dari siswa yang kesulitan dalam hal pemecahan masalah pada materi pokok Program linear.

Hal ini juga terlihat pada siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang Kabupaten Sampang yang sebagian siswanya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika yang diterapkan di sekolah tersebut yakni pada nilai 60. Berdasarkan hasil analisis data yang berasal dari nilai tes semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 diketahui kurang lebih 32,78% siswanya memperoleh nilai dibawah 60, dan 67,2% yang lainnya mampu mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 60. Siswa Madrasah Aliyah Negeri

Sampang dikatakan tuntas dalam mata pelajaran matematika apabila sekurang-kurangnya 85% siswa dalam kelas memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60.

Madrasah Aliyah Negeri Sampang merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah yang telah menggunakan Kurikulum 2013. Dalam pelaksanaan pembelajaran, Madrasah Aliyah Negeri Sampang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Pelaksanaan model pembelajaran Konvensional di madrasah ini meliputi penyampaian materi serta pemberian masalah yang dihubungkan dengan dunia nyata.

Dalam proses belajar mengajar, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Model pembelajaran berpengaruh terhadap mudah atau tidaknya siswa dalam menerima informasi yang tertuang dalam pembelajaran karena hakikat pembelajaran adalah komunikasi dan penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menyerap dengan baik materi yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

TGT adalah pembelajaran kooperatif yang memacu kompetisi antar kelompok. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menjadi kelompok yang terbaik. Komponen-komponen dalam TGT (*Teams Games Tournament*) adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan tim.

Berdasarkan paparan tersebut harapannya dengan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang Kabupaten Sampang pada materi pokok Program linear.

## **KAJIAN TENTANG PEMBELAJARAN**

### **1. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Hamdani (2011:71) menjelaskan bahwa pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antarsiswa.

Sedangkan menurut Uno dan Mohamad (2011:145), pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Oleh karena itu, agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang semaksimal mungkin dalam proses belajar di kelas maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.

### **Komponen Pembelajaran**

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Sumiati dan Asra (2009: 3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

### **Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja

yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil.

Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional.

Menurut E. Mulyasa (2010: 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- a. Mengisi kolom identitas.
- b. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- c. Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- e. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- f. Menentukan metode pembelajaranyang akan digunakan.
- g. Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- h. Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- i. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

- a. Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam)
- b. Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

### **Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran pada dasarnya merupakan isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang dipelajari

oleh siswa. Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2006: 43) menerangkan materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan.

Materi pembelajaran disusun secara sistematis dengan mengikuti prinsip psikologi. Agar materi pembelajaran itu dapat mencerminkan target yang jelas dari perilaku siswa setelah mengalami proses belajar mengajar. Materi pembelajaran harus mempunyai lingkup dan urutan yang jelas. Lingkup dan urutan itu dibuat bertolak dari tujuan yang dirumuskan.

Materi pembelajaran berada dalam ruang lingkup isi kurikulum. Karena itu, pemilihan materi pembelajaran tentu saja harus sejalan dengan ukuran-ukuran yang digunakan untuk memilih isi kurikulum bidang studi yang bersangkutan. Harjanto (2005: 222) menjelaskan beberapa kriteria pemilihan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem pembelajaran dan yang mendasari penentuan strategi pembelajaran, yaitu:

- a. Kriteria tujuan pembelajaran. Suatu materi pembelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Karena itu, materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.
- b. Materi pembelajaran supaya terjabar. Perincian materi pembelajaran berdasarkan pada tuntutan dimana setiap tujuan pembelajaran khusus yang dijabarkan telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pembelajaran.
- c. Relevan dengan kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Karena setiap materi pembelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek di antaranya adalah pengetahuan sikap, nilai, dan keterampilan.
- d. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat. Siswa dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pembelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.
- e. Materi pembelajaran mengandung segi-segi etik. Materi pembelajaran yang dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa kelak. Pengetahuan dan keterampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima di arahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat
- f. Materi pembelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis. Setiap materi pembelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologi siswa. Dengan cara

ini diharapkan sisi materi tersebut akan lebih mudah diserap siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

- g. Materi pembelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli, dan masyarakat. Ketiga faktor tersebut perlu diperhatikan dalam memilih materi pembelajaran. Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dalam bidangnya dan disusun berdasarkan GBPP yang berlaku, Kendatipun belum tentu lengkap sebagaimana yang diharapkan.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Tanpa materi pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dipilih harus sistematis, sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan, terjangkau, relevan dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, mengandung segi-segi etik, tersusun dalam ruang lingkup yang logis, dan bersumber dari buku.

### **Pengelolaan Proses Pembelajaran**

Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar. Tugas dan tanggung jawab seorang guru adalah mengelola proses belajar mengajar yang selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas belajar.

Menurut Sumiati dan Asra (2009: 4) peran guru dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas siswa setidaknya-tidaknya menjalankan tugas utama, berikut ini:

- a. Merencanakan pembelajaran, yang terinci dalam empat sub kemampuan yaitu perumusan tujuan pembelajaran, penetapan materi pembelajaran, penetapan kegiatan belajar mengajar, penetapan metode dan media pembelajaran, penetapan alat evaluasi:
- b. Pelaksanaan pengajaran yang termasuk di dalamnya adalah penilaian pencapaian tujuan pembelajaran:
- c. Mengevaluasi pembelajaran dimana evaluasi ini merupakan salah satu komponen pengukur derajat keberhasilan pencapaian tujuan, dan keefektifan proses pembelajaran yang dilaksanakan:
- d. Memberikan umpan balik menurut Stone dan Nielson (Sumiati dan Asra, 2009: 7) umpan balik mempunyai fungsi untuk membantu siswa memelihara minat dan antusias siswa dalam melaksanakan tugas belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pemberian sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik dapat berjalan dengan baik

## METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran yang ditetapkan guru memungkinkan siswa untuk belajar proses, bukan hanya belajar produk. Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, metode pembelajaran pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses. Dalam hal ini guru dituntut agar mampu memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 92) ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi dan kondisi dan waktu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ketepatan penggunaan metode pembelajaran oleh guru memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat, guru harus memperhatikan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber dan fasilitas, situasi kondisi dan waktu. Penggunaan metode pembelajaran dengan memperhatikan beberapa faktor di atas diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

### 1. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie (2007:12) sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning*. Lebih lanjut Lie (2007:31) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif  
Keberhasilan suatu anggota sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.
- b. Tanggungjawab perseorangan  
Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggungjawab untuk melakukan yang terbaik.
- c. Tatap muka  
Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
- d. Komunikasi antar anggota  
Unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan komunikasi.



e. Evaluasi proses kelompok

Pengajar atau guru menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi proses belajar kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajarnya;
- b. kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah;
- c. anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku atau jenis kelamin yang berbeda; dan
- d. penghargaan lebih berorientasi kelompok dibandingkan individu.

Dengan memperhatikan berbagai konsep tentang pembelajaran kooperatif di atas maka proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif dapat merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar dengan kelompok-kelompok kecil yang bervariasi. Pada model pembelajaran ini siswa dalam belajar kelompok akan berkembang suasana belajar terbuka yang saling menguntungkan dan membutuhkan, interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa sehingga memungkinkan pengembangan nilai-nilai sosial yang ada.

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, diantaranya model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Teams Assisted Individualization (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Numbered Head Together (NHT)*, dan *Jigsaw*.

### **Model Pembelajaran TGT**

TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan tim (Slavin, 1995:84).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari beberapa komponen utama, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi-pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari

tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik (pada saat *game*). Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

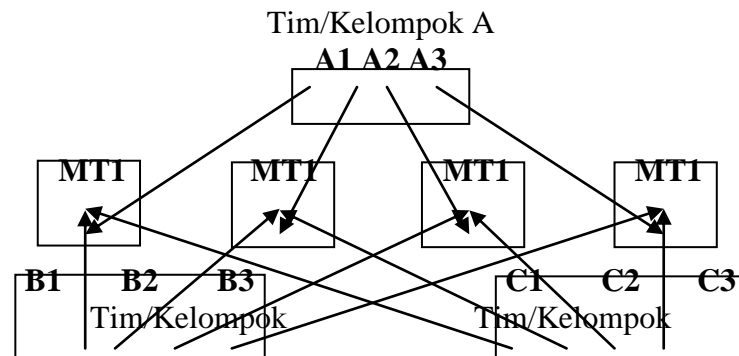
Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*.

#### c. *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

#### d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetensi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Gambar berikut mengilustrasikan hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen homogen.



**Gambar 2.1**  
**Skema Pertandingan atau Turnamen TGT (Slavin, 1995:86)**

Keterangan:

- A1, B1, C1 : siswa berkemampuan tinggi
- A(2,3), B(2,3), C(2,3) : siswa berkemampuan sedang
- A4, B4, C4 : siswa berkemampuan rendah
- MT1, MT2, MT3, MT4 : meja turnamen

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misal dari meja 6 ke meja 5): skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

#### e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

#### Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud merupakan pembelajaran dimana metode ekspositori lebih dominan digunakan daripada metode lainnya. Bell (1981:203) mengemukakan pendapatnya tentang metode ekspositori sebagai berikut. “*Expository teaching methods (sometimes called lectures), which can be used to teach facts, skills, concepts, and principles are teacher-centered or teacher dominated approaches to instruction. Expository strategies are the most common of the various methods used to teach mathematics and are effective strategies when used properly*”.

Pendapat Bell dapat diterjemahkan sebagai berikut: metode ekspositori yang dapat digunakan untuk mengajarkan fakta, keterampilan, konsep dan prinsip merupakan pengajaran yang berpusat pada guru. Ekspositori merupakan metode yang paling umum digunakan diantara berbagai metode lain untuk mengajar matematika dan ini merupakan strategi yang efektif apabila digunakan dengan

baik. Lebih lanjut Bell (1981:224) menyatakan *“The distinguishing characteristic of the expository teaching is that it is teacher dominated; that is the teacher controls the flow of the lesson by presenting information and demonstrating solutions to problems”*.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori, guru berperan sebagai sumber informasi, sedangkan siswa cenderung pasif. Hal ini juga didukung pendapat Suherman (2003:243) yang menyatakan *“Metode ekspositori sama seperti metode ceramah dalam hal terpusatnya kegiatan pada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran)”*.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini secara garis besar sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang Program linear dengan ceramah.
- b. Guru memberikan contoh soal disertai tanya jawab.
- c. Siswa mendengarkan dan membuat catatan materi dan contoh soal di buku.
- d. Guru bersama siswa berlatih menyelesaikan soal, salah satu siswa diminta mengerjakan soal di depan kelas.
- e. Siswa diberi kesempatan bertanya, jika kesulitan menyelesaikan soal. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi, 2002:136). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni :

1. Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Sehingga dengan menggabungkan ketiga kata tersebut menjadi, Penelitian Tindakan Kelas. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Suharsimi, 2002:3).

Penelitian Tindakan Kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil

pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya yaitu : masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru dikelas dan adanya tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas.

Penelitian Tindakan Kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrument pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.

Pada bab ini dibahas tentang metodologi penelitian dan langkah-langkah penelitian secara aplikatif, yang meliputi: (1) rancangan dan jenis penelitian, (2) data dan sumber data, (3) pengumpulan data, (4) analisis data, (5) instrumen penelitian, dan (6) prosedur penelitian.

## PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian meliputi hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru, dan hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I, II, dan III. Masing-masing hasil tersebut untuk tiap siklus diuraikan sebagai berikut :

#### 1. Hasil Belajar

Pada penelitian ini, hasil belajar diperoleh dari hasil tes (posttest) pada mata pelajaran matematika yang dinilai dari aspek kognitif yang diberikan pada setiap akhir siklus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang didapatkan hasil belajar siswa terus meningkat pada setiap siklus. Hasil belajar yang diperoleh tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III**

Data yang Dianalisis	Hasil Analisis		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Seluruh Siswa	24	24	24
Jumlah Siswa yang Mengikuti	24	24	24
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	0	16	21
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	24	8	3
Nilai Tertinggi	50	80	100
Nilai Terendah	0	40	70
Nilai Rata-rata	37.08	73.75	83.75
Daya Serap Klasikal (Ds)	37.8%	73.75%	83.75%
Ketuntasan Belajar (Kb)	0%	66.67	87.5
Keterangan	Belum Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara klasikal proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas hanya pada siklus III karena ketuntasan belajar tercapai jika  $> 85\%$  dari jumlah siswa telah memperoleh nilai  $> 75$ . Dari hasil pengamatan proses belajar mengajar pada siklus I dan II, didapatkan beberapa kendala sebagai berikut:

- a. Terlalu banyaknya soal yang berupa reaksi dan sulit, sehingga siswa tersebut sedikit malas untuk mengerjakan soal.
- b. Terbatasnya waktu untuk mengerjakan posttest yaitu hanya 10 menit. Karena setelah pelajaran matematika adalah jam istirahat sehingga siswa ingin segera menyelesaikan posttest dan beristirahat yang menyebabkan siswa ceroboh dan asal-asalan dalam menyelesaikan soal.
- c. Faktor perbedaan kemampuan siswa dalam menguasai konsep yang diberikan juga sangat mempengaruhi. Sebagaimana kita ketahui bahwa siswa tersebut mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, ada siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan ada juga yang mempunyai kemampuan yang rendah di dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar ada siswa yang selalu aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, tetapi ada pula siswa yang kurang merespon pembelajaran.
- d. Dalam mengerjakan LKS, kerja sama antar anggota kelompok masih kurang. Hal itu terlihat pada saat diskusi, siswa yang berkemampuan rendah cenderung menyuruh siswa yang berkemampuan tinggi untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Sehingga siswa belum dapat mengerjakan soal dengan baik dan secara mandiri. Belum banyaknya siswa yang termotivasi untuk mengemukakan pendapatnya sehingga guru tidak mengetahui apakah para siswa telah memahami materi yang diajarkan atau belum.

## 2. Hasil Aktivitas Guru Dan Siswa

Hasil belajar yang terus meningkat dari siklus I sampai siklus III tidak terlepas dari peningkatan keaktifan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Aktivitas guru dan siswa yang diamati dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving adalah aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Aktivitas ini diamati berdasarkan kemampuan guru menerapkan tahap-tahap pembelajaran matematika dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi guru dan siswa dari penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving, didapatkan hasil sebagai berikut :

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Kekurangan-kekurangan yang dilakukan guru pada siklus I, yaitu:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di setiap memulai pembelajaran, tetapi guru tidak menuliskan dan menjelaskan apa maksud dari tujuan pembelajaran itu.
- b. Guru kurang memberikan masalah atau pertanyaan kepada siswa sehingga kurang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru.
- c. Guru masih kurang dalam membimbing siswa dalam proses diskusi kelompok.
- d. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dan guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dalam diskusi karena keterbatasan waktu.
- e. Masih kurangnya guru memotivasi siswa dan guru kurang melibatkan siswa dalam menyimpulkan hasil diskusi.
- f. Kurang jelasnya atau kurang tegasnya guru dalam menyampaikan tata cara permainan akademik games dan turnamen sehingga masih banyak siswa yang bertanya pada saat melaksanakan games dan turnamen.
- g. Guru masih kurang mampu membimbing siswa dalam menarik kesimpulan sehingga siswa menarik kesimpulan kurang tepat dengan tujuan pembelajaran.
- h. Guru kurang tegas dalam menentukan waktu setiap kegiatan belajar mengajar, sehingga waktu yang digunakan melebihi waktu yang sudah ditentukan.

Sedangkan aktivitas siswa yang belum terlaksana dengan baik pada siklus I, yaitu :

- a. Kesiapan siswa dalam menyiapkan alat dan bahan belajar, seperti buku tulis, buku cetak, dan peralatan tulis lainnya masih sangat kurang. ini terlihat dari hanya sebagian siswa saja yang telah menyiapkan alat dan bahan belajar di atas meja belajar masing-masing.
- b. Kemampuan siswa untuk menjawab, bertanya atau berkomentar terhadap pertanyaan atau masalah yang diberikan guru masih sangat kurang.
- c. Masih sangat sedikit siswa yang mau bekerja sama dalam diskusi
- d. Siswa sudah berani untuk menyimpulkan hasil pembelajaran akan tetapi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Masih kurangnya pemahaman siswa dalam mengerjakan tugas mandiri dan kelompok.
- f. Kurang motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan aspek-aspek yang masih kurang pada siklus I, adapun langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan untuk perbaikan pembelajaran di siklus II, seperti tertera pada tabel berikut :

**Tabel 4.2. Refleksi Siklus I**

No	Hasil Refleksi Siklus I	Tindakan Perbaikan Untuk Siklus II
1	Soal-soal posttest masih terlalu banyak berupa reaksi dan sulit	Soal-soal banyak berupa reaksi dan sulit Soal-soal berupa reaksi lebih sedikit dan soal lebih mudah dari sebelumnya
2	Terbatasnya waktu mengerjakan posttest yaitu sekitar 10 menit	Waktu mengerjakan posttest ditambah yaitu sekitar 15-20 menit
3	Guru tidak menuliskan dan menjelaskan tujuan pembelajaran	Guru hendaknya menuliskan dan menjelaskan tujuan pembelajaran
4	Kurang jelasnya guru dalam memberikan suatu pertanyaan atau masalah kepada siswa sehingga siswa menjadi bingung	Hendaknya guru memberikan masalah atau pertanyaan lebih banyak lagi yang berasal dari contoh kehidupan di sekitar agar siswa mudah untuk memahaminya
5	Guru kurang mampu dalam membimbing siswa dalam proses diskusi kelompok, hanya sebagian kecil kelompok saja yang dibimbing	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok dengan mendatangi setiap kelompok dan mengarahkan siswa untuk bertanya tentang hasil diskusi agar siswa lebih memahami materi pelajaran
6	Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersentasikan dan bertanya tentang hasil diskusi karena keterbatasan waktu	Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa dengan mengatur alokasi waktu untuk persentasikan dan bertanya tentang hasil diskusi agar siswa lebih memahami materi pelajaran.
7	Guru kurang memotivasi dan melibatkan siswa dalam menyimpulkan hasil diskusi	Guru harus lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan lebih melibatkan siswa lagi agar siswa lebih semangat lagi dalam mengikuti pelajaran
8	Kurang jelasnya atau kurang tegas guru dalam menjelaskan tata cara permainan akademik baik games dan turnamen, sehingga banyak siswa yang membuat keributan	Guru hendaknya memandu turnamen dengan tegas dengan menegur siswa yang menyebabkan keributan sehingga pada saat proses turnamen suasana tidak rebut



9	Guru kurang melibatkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Guru hendaknya melibatkan seluruh siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa
10	Guru masih kurang tegas memberi alokasi waktu ketika proses pembelajaran berlangsung	Guru harus lebih memperhatikan alokasi waktu yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun
11	Siswa masih kurang mempersiapkan perlengkapan yang akan digunakan dalam proses belajar	Siswa diminta untuk mempersiapkan perlengkapan belajar sebelum pelajaran dimulai yakni buku tulis, alat tulis, buku pelajaran berkaitan dengan pelajaran yang dilaksanakan
12	Siswa kurang mampu menjawab dan bertanya terhadap masalah atau pertanyaan yang diajukan guru	Guru hendaknya memberi pertanyaan atau masalah dengan singkat dan jelas serta sesuai dengan kemampuan siswa agar siswa dapat memahaminya
13	Siswa kurang bekerja sama dalam diskusi kelompok	Guru hendaknya mampu mengorganisasikan siswa agar mampu bekerja sama dan saling membantu agar tidak ada yang lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran
14	Kurangnya kemampuan siswa untuk memaparkan hasil diskusi dan mengajukan pertanyaan karena keterbatasan waktu	Hendaknya guru mengatur alokasi waktu dan lebih memancing keingintahuan siswa dengan memberikan pertanyaan agar siswa mampu memberikan tanggapan dan pertanyaan tentang hasil diskusi
15	Siswa kurang mampu dalam mengerjakan soal posttest	Guru hendaknya lebih membimbing siswa lagi agar siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran
16	Kurangnya siswa dalam menyimpulkan kesimpulan dari materi yang dipelajari karena kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran	Guru lebih banyak memberi arahan dan pertanyaan yang memacu siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran
17	Kurang pemahaman siswa dalam	Guru hendaknya lebih membimbing

	mengerjakan tugas mandiri dan kelompok	siswa dan mengarahkan siswa agar siswa lebih mudah untuk memahaminya
18	Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	Guru harus memberi penguatan dan semangat lagi agar siswa lebih termotivasi

Kekurangan-kekurangan yang dilakukan guru pada siklus II, yaitu :

- a. Guru masih terlihat kurang dalam membimbing siswa dalam proses kerja sama yang baik sehingga keaktifan siswa dalam kelompok masih kurang.
- b. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.
- c. Masih kurangnya guru memotivasi siswa dan guru kurang melibatkan siswa dalam menyimpulkan hasil diskusi.

Sedangkan aktivitas siswa yang belum terlaksana dengan baik pada siklus II, yaitu :

- a. Kemampuan siswa untuk menjawab, bertanya atau berkomentar terhadap pertanyaan atau masalah yang diberikan guru masih terlihat kurang.
- b. Siswa masih kurang berbagi peran dan aktif bekerja sama dengan anggota kelompok kooperatifnya sehingga dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah yang ada pada LDS menjadi kurang baik.
- c. Masih kurangnya kemampuan siswa untuk memaparkan hasil diskusi dan mengajukan pertanyaan, ini terlihat dari hanya sekitar 5-8 siswa yang aktif.
- d. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan hasil pembelajaran masih kurang, ini terlihat hanya beberapa siswa yang berani menyimpulkan hasil pembelajaran.

Kekurangan yang dilakukan guru pada siklus III, yaitu: masih kurangnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dalam persentasi. Sedangkan aktivitas siswa yang belum terlaksana dengan baik pada siklus III, yaitu:

- 1) Masih kurangnya respon siswa dalam menjawab, bertanya atau berkomentar terhadap pertanyaan atau masalah yang diberikan guru.
- 2) Belum semua siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi dan menyampaikan kesimpulan hasil diskusi dan materi pelajaran.

## KESIMPULAN

### 1. Hasil Belajar

Seorang pendidik dikatakan berhasil jika pada suatu proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar.

Berdasarkan data hasil belajar siswa secara umum pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

dengan pendekatan *problem solving* terjadi peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Hasil belajar pada siklus I didapatkan 0% siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal posttest. Ini artinya adalah tidak ada satupun siswa yang bisa mendapatkan nilai  $> 75$  sehingga proses belajar mengajar pada siklus I belum tuntas. Pada siklus II, hasil belajar yang diperoleh dari mengerjakan soal posttest meningkat drastis, yaitu 66,67%. Tetapi proses belajar mengajar pada siklus II juga belum tuntas karena ketuntasan belajar belum mencapai 85%, yaitu 16 siswa dari 24 siswa yang bisa mendapatkan nilai  $> 75$ . Pada siklus ke-III hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 20,83%, yaitu ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 66,67% menjadi 87,50% pada siklus III. Artinya pada siklus III ada 21 siswa dari 24 siswa yang hasil belajarnya memenuhi nilai standar kelulusan, yaitu  $> 75$  sehingga proses belajar mengajar pada siklus III dikatakan berhasil atau tuntas karena  $> 85\%$  siswa berhasil mencapai nilai  $> 75$ .

Peningkatan hasil belajar siswa yang selalu meningkat pada setiap siklus karena setelah guru mengadakan proses belajar mengajar, guru selalu mengadakan refleksi untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada siklus sebelumnya. Dan peningkatan hasil belajar siswa ini 49 disebabkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan *problem solving* yang telah diterapkan. Pada proses pembelajaran, guru memberikan penjelasan materi dengan mengaitkan beberapa contoh dalam kehidupan sehari-hari. Disini guru memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk secara langsung terlibat dalam proses belajar yaitu peserta didik mengamati contoh yang diberikan dan selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang permasalahan atau materi.

Pembiasaan kegiatan mengamati dalam pendekatan *problem solving* ini sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sedangkan kegiatan menanya bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan melatih siswa untuk berpikir. Kegiatan ini dapat membuat siswa menjadi aktif untuk mencari tahu permasalahan dari contoh yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2013).

Tahapan selanjutnya adalah belajar tim, dimana siswa duduk berdasarkan kelompoknya untuk mendiskusikan lembar kerja siswa atau lembar diskusi siswa. Dalam fase belajar tim ini, siswa akan mengumpulkan data. Disini siswa bekerja sama untuk berdiskusi dalam menjawab soal-soal LKS atau LDS dari guru, yaitu siswa yang berkemampuan tinggi mengajari siswa yang berkemampuan rendah dan siswa yang berkemampuan rendah mau mendengarkan penjelasan dari temannya yang memiliki kemampuan lebih tinggi sehingga semua siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari.

Kegiatan ini dapat memperkuat pemahaman siswa tentang konsep-konsep atau pengetahuan yang telah diterima di kelas (Kemdikbud, 2013). Setelah percobaan atau diskusi selesai, siswa mengasosiasikan hasil percobaan atau diskusi yang diperoleh dengan teori yang sudah mereka peroleh pada tahap pembelajaran. Pada tahap mengasosiasi ini siswa akan saling berdiskusi dengan teman kelompoknya. Dalam diskusi siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah. Dan dengan adanya diskusi ini, dapat menumbuhkan komunikasi yang efektif diantara anggota kelompok. Selain itu,

siswa juga memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri siswa bertambah menjadi lebih tinggi.

Tahapan terakhir yaitu mengkomunikasikan, dimana tahap mengkomunikasikan meliputi presentasi hasil percobaan atau diskusi, games, dan turnamen. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Disini, Guru dapat memberikan klarifikasi agar peserta didik mengetahui dengan tepat apakah yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki. Sedangkan, pada tahap games dan turnamen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru agar kelompoknya dapat menjadi kelompok yang terbaik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (A'la, 2010).

Selain itu, pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, tahap penghargaan kelompok menjadi hal yang sangat berarti karena jika pada awalnya siswa merasa tidak diperhatikan dan tidak mampu, ternyata mereka punya andil dalam memenangkan kelompoknya sehingga pengakuan terhadap apa yang mereka raih membuat siswa percaya diri. Dan dengan pendekatan *problem solving* ini, siswa dapat aktif saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dengan pendekatan *problem solving* ini diperoleh pembelajaran yang kreatif.

## 2. Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas merupakan suatu bentuk partisipasi siswa dalam pelaksanaan belajar mengajar yang dapat dilihat dari bentuk interaksi antara siswa dan interaksi siswa dengan guru (Suyatno, 2009). Pengamatan aktivitas ini dilakukan pada 3 siklus selama bulan Oktober 2019.

Pelaksanaan tindakan masing-masing siklus dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP yang telah dibuat yang terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru menuliskan dan menjelaskan judul dan tujuan pembelajaran, mengajukan pertanyaan prasyarat untuk menggali pengetahuan awal siswa. Selanjutnya pada kegiatan inti, guru menyajikan materi dengan memberikan masalah atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi kepada siswa, membagi siswa ke dalam kelompok, membagikan LKS, mengadakan permainan akademik berupa games dan turnamen. Kemudian diakhiri dengan kegiatan penutup, guru memberikan soal-soal posttest kepada siswa dan bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran, serta mengadakan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

### a. Aktivitas Guru

Dari hasil analisis lembar observasi, aktivitas guru mengalami peningkatan setiap siklus, pada siklus I sebesar 42 (Kategori cukup) ; pada siklus II meningkat menjadi 46 (kategori baik), dan meningkat menjadi 53 ( kategori baik) pada siklus III. Aktivitas guru ini mengalami peningkatan pada setiap siklus karena dalam proses pembelajaran, guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan dari hasil refleksi siklus sebelumnya. Secara keseluruhan aktivitas pengajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan yang

diharapkan. Dapat dilihat dari analisis data observasi aktivitas guru yang menunjukkan kriteria baik dengan skor yang memuaskan. Dalam hal ini menunjukkan, pembelajaran matematika dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada proses pembelajaran ini, peran guru sudah maksimal dalam menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving, karena guru telah banyak melakukan perbaikan-perbaikan dari kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya sehingga adanya peningkatan terhadap proses pembelajaran yang diterapkan. Guru telah berhasil membimbing dan mengorganisir siswa dalam melakukan diskusi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Selain itu, pelaksanaan TGT yang telah dilakukan oleh guru telah membuat siswa merasa senang karena dalam pelaksanaan TGT siswa bermain sambil belajar, adanya pemberian hadiah pada kelompok pemenang lomba membuat siswa sangat puas dengan pembelajaran yang diterapkan guru, dan dengan adanya kegiatan diskusi, games dan turnamen membuat siswa lebih bertanggung jawab dan dapat lebih aktif lagi dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat menimbulkan semangat dari siswa.

#### b. Aktivitas Siswa

Dari hasil analisis lembar observasi, aktivitas siswa mengalami peningkatan setiap siklus, pada siklus I sebesar 23 (Kategori cukup) ; pada siklus II meningkat menjadi 31 (kategori baik), dan meningkat menjadi 35 ( kategori baik) pada siklus III. Peningkatan keaktifan siswa ini disebabkan karena siswa telah dapat menyesuaikan dan terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan yaitu penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving, sehingga proses pembelajaran menjadi semakin lebih baik sesuai dengan yang diharapkan dan siswa telah sepenuhnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving mempunyai keterkaitan yang positif terhadap perhatian, keyakinan, kepuasan, tanggung jawab, dan keberanian siswa.

Hal ini disebabkan karena siswa merasa lebih semangat belajar dan mudah memahami materi pelajaran. Dari hasil tes yang telah dicapai oleh siswa dan hasil observasi yang telah dilakukan, yaitu observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru, proses pembelajaran telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III, terutama pada siklus III telah tercapainya ketuntasan belajar klasikal dan keaktifan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sudah tergolong baik.

Adanya peningkatan aktivitas siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Adanya upaya guru dalam mengatasi dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada aktivitas guru dan siswa pada siklus sebelumnya (siklus I dan siklus II).

2. Siswa mulai terbiasa dengan penerapan model kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dengan pendekatan problem solving, sehingga siswa dapat mengikuti jalannya proses belajar-mengajar.
3. Rasa percaya diri siswa bertambah menjadi lebih tinggi karena di dalam proses pembelajaran dan diskusi kelompok siswa memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapatnya dan bebas berinteraksi.
4. Dapat menumbuhkan semangat dan tanggung jawab siswa untuk mengikuti pelajaran, setiap siswa bertanggung jawab menyumbangkan skor sebanyak-banyaknya untuk kemenangan kelompoknya saat siswa melakukan turnamen karena kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapatkan hadiah dan setiap kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk mendapatkan skor tertinggi.

Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan problem solving ini berjalan dengan baik karena dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang dipersiapkan sebelum proses pembelajaran, terdapat pemaparan tujuan pembelajaran, peserta didik dan kelompoknya dapat saling bekerjasama, bertukar pikiran dalam memecahkan masalah, mempresentasikan hasil diskusi dan mengarahkan dalam memberikan kesimpulan, dengan demikian peserta didik pun dapat belajar mandiri, aktif, kreatif, dan menambah wawasan. Selain itu, dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan keaktifan guru dan siswa pada setiap siklus, maka dapat dinyatakan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan *problem solving* ini efektif untuk digunakan sebagai salah satu model dan media pembelajaran matematika. Jadi dari hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan pendekatan *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. 2010. *Quantum Teaching*. Yogyakarta : Diva Press
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Matematika 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SMA dan MA*. Jakarta : Pusat Kurikulum, Balitbang
- Depdiknas Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fauziah, Resti. 2013. *Pembelajaran saintifik elektronika dasar Berorientasi pembelajaran berbasis masalah*.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Husamah dan Setyaningrum. 2013. *Desain Sistem Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta : Prestasi Pustaka Irianto,
- Agus. 2010. *Program linear Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta : Kencana

- Kemdikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kurikulum 2013
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pohan, Rusdin. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-Rijal Institute
- Purba, Michael. 2008. *Matematika Untuk SMA Kelas X Semester 2*. Jakarta : Erlangga
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Rajagrafindo
- Persada Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sitiatava. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta : DIVA Press
- Sudjana. Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Wardhani. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Willian, Nancy. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Modifikasi Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa*.