JURNAL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN BANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERSAMAAN KUADRAT KELAS X DI SMA NEGERI 6 KEDIRI

THE INFLUENCE OF COOPERATIVE TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT USING QUESTION CARD TO THE RESULT OF STUDENTS QUADRATIC EQUATION MATERIALS IN X GRADE AT SMA NEGERI 6 KEDIRI

Oleh:

LADY RAHMALINA

12.1.01.05.0063

Dibimbing oleh :

1. **Aan Nurfahrudianto, M.Pd**
2. **Jatmiko, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: LADY RAHMALINA
NPM	: 12.1.01.05.0063
Telepun/HP	: 085 736 911 288
Alamat Surel (Email)	: ladylina96@yahoo.co.id
Judul Artikel	: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN BANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERSAMAAN KUADRAT KELAS X DI SMA NEGERI 6 KEDIRI
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PENDIDIKAN MATEMATIKA
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: JALAN KH ACHMAD DAHLAN NO 76 KEDIRI

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 25 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Aan Nurfahrudianto, M.Pd NIDN.0724077901	Jatmiko, M.Pd NIDN.0718068701	Lady Rahmalina 12.1.01.05.0063

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN BANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERSAMAAN KUADRAT KELAS X DI SMA NEGERI 6 KEDIRI

Lady Rahmalina
12.1.01.05.0063
FKIP – Prodi Pendidikan Matematika
Ladylina96@yahoo.co.id
Aan Nurfahrudianto, M.Pd dan Jatmiko,M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengalaman dan pengamatan peneliti bahwa matematika selalu dianggap pelajaran yang sulit dimengerti dan membosankan. Pembelajaran matematika didominasi oleh peran guru, disinilah terlihat siswa pasif sehingga hasil belajar mereka kurang memuaskan.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* pada materi persamaan kuadrat ?; (2) Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?; (3) Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa ?
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas X SMAN 6 Kediri. Desain penelitian yang di gunakan adalah *One Group Pre Test-Post Test Design*. Instrumen yang digunakan berupa RPP, Lembar Diskusi Siswa, Lembar Observasi Guru, *question card* dan soal tes hasil belajar siswa.
Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* sudah baik. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perolehan rata-rata prosentasenya adalah 91,02%.; (2) Hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* nilai rata-rata yang semula 50,80 menjadi 78,27.; (3) Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan kuadrat kelas X di SMA Negeri 6 Kediri.

KATA KUNCI : kooperatif, *teams games tournament*, *question card*, hasil belajar

I. LATAR BELAKANG

Matematika adalah mata pelajaran wajib yang dipelajari disekolah. Belajar matematika memerlukan pemahaman dan penalaran yang kuat, karena dalam matematika siswa di hadapkan dengan banyak rumus dan berbagai jalan penyelesaian untuk mendapatkan jawaban. Hal ini dijelaskan oleh Suherman (2003:16) matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia

rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran. Oleh karena siswa dalam belajar metematika harus memainkan nalar atau bernalar maka matematika dianggap pelajaran yang sulit. Matematika selalu dianggap pelajaran yang sulit dimengerti, menguras banyak pikiran dan membosankan. Ditambah guru hanya memberi penjelasan yang panjang kemudian siswa diminta mengerjakan soal – soal. Disinilah terlihat siswa pasif padahal tercapai tidaknya suatu tujuan pembelajaran salah satunya adalah terlihat dari hasil belajar yang diraih siswa. Guru sering tidak menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Guru cenderung menggunakan cara mengajar yang monoton dan membuat siswa cepat bosan. Adapun cara mensiasati agar siswa lebih tertarik untuk belajar matematika dan hasil belajar mereka memuaskan, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang menarik dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan penjelasan Amri (2010:67) yang menyatakan bahwa disamping model pembelajaraan kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pengembangan ketrampilan sosial siswa yang dimaksudkan adalah dapat bekerja sama dengan temannya dan dapat membuat dirinya lebih percaya diri. Untuk mengembangkan ketrampilan siswa dikelas agar lebih percaya diri dalam memecahkan soal, guru dapat menggunakan pembelajaran kooperatif.

Banyak sekali model pembelajaran kooperatif yang dapat dipakai guru dan memudahkan siswa untuk lebih membuat siswa tertarik dan aktif untuk belajar matematika yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT dapat melibatkan seluruh siswa untuk terjun dalam sebuah *game* matematika. Shoimin (2014:203) dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Menurut Shoimin(2014:204-205) ada 5 komponen utama dalam TGT (*Teams Games Tournament*) adalah penyajian kelas, kelompok (*teams*), *Game*, turnamen dan *team recognize* (penghargaan kelompok). Model pembelajaran TGT membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini (Shoimin, 2014:207). Permainan dalam TGT dapat berupa

pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada media kartu yang diberi angka. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran,misalnya media kartu *question card*. *Question card* atau kartu pertanyaan adalah sebuah kartu yang berisi soal – soal yang akan di ujikan pada siswa, dengan *question card* pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara saat melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL) dengan guru pamong di SMA Negeri 6 Kediri, nilai test siswa turun 75% saat materi persamaan kuadrat. Materi persamaan kuadrat merupakan materi pokok kelas X yang dinilai sulit oleh guru dan juga siswa dalam proses belajar mengajar, karena materi yang diajarkan pada semester 1 ini memiliki beragam penyelesaian. Maka siswa perlu mempelajari materi ini dengan cermat, namun tetap dalam pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan hal tersebut permasalahan yang muncul adalah (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* pada materi persamaan kuadrat ?; (2)Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?; (3) Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa ?

Melalui model pembelajaran koopreratif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN BANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERSAMAAN KUADRAT KELAS X DI SMA NEGERI 6 KEDIRI.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental, dengan desain penelitian *One Group Pre Test-Post Test Design*. Struktur desain *One Group Pre Test-Post Test* sebagai berikut :

$$\boxed{O_1 \; X \; O_2}$$

Gambar 1
Struktur desain *One Group Pre Test-Post Test*

Keterangan:
O_1 : Pre Test X : Perlakuan O_2 : Post Test

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 6 Kediri. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Probability Sampling* – jenis *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut, kemudian terpilihlah kelas X-3.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan tes. Peneliti melakukan uji validasi sebelum instrumen digunakan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data diskriptif dan analisis data kuantitatif. Data deskriptif diperoleh dari lembar observasi guru sedangkan data kuantitatif diperoleh dari tes. Analisis data deskriptif dilakukan hanya sebatas untuk membuktikan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah diterapkan di kelas. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik parametris pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa yang di ambil dari hasil tes siswa menggunakan uji-t. Untuk menentukan norma keputusan maka diperlukan kriteria pengujiannya yaitu :

a) jika *Sig (2-tailed)* $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak.
b) jika *Sig (2-tailed)* $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima

Jika H_0 ditolak maka ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa kelas X-3 SMAN 6 Kediri.

Jika H_0 diterima maka tidak ada pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa kelas X-3 SMAN 6 Kediri

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil analisis lembar observasi guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* pada materi persamaan kuadrat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil LOG

	Pertemuan ke -			
	II	III	IV	V
Skor maksimal	17	17	18	14
Keterlaksanaan model pembelajaran	15	16	16	13
Ketidakterlaksanaan model pembelajaran	2	1	2	1
Persentase (%)	88,235 %	94,118%	88,889%	92,857%
Rata-rata	91,02 %			
Keterangan	Sangat baik			

Pada pertemuan II mendapatkan persentase 88,235 % . Pada pertemuan III mendapatkan persentase 94,118%. Pada pertemuan IV mendapatkan persentase 88,889%. Pada pertemuan V mendapatkan persentase 92,857%. Rata-rata persentase 91,02% (sangat baik). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa guru dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran TGT dengan sangat baik.

Statistik data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t dengan bantuan *SPSS 21 for Windows 7* pada materi persamaan kuadrat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2
Hasil Statistik Nilai *Pretest*

Statistics

Pretest

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		50,80
Median		46,50
Mode		25[a]
Std. Deviation		18,339
Variance		336,303
Minimum		25
Maximum		80
Sum		1524

Tabel 3
Hasil Statistik Nilai *Posttest*

Statistics

Posttest

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		78,27
Median		78,00
Mode		78
Std. Deviation		9,624
Variance		92,616
Minimum		50
Maximum		95
Sum		2348

Berdasrkan tabel 2 dan 3 dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* 50,80 dan *posttest* 78,27. Dari hsil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi persamaan kuadrat mengalami peningkatan.

Hasil analisis tes menggunakan uji-t dengan bantuan *SPSS 21 for Windows 7* pada materi persamaan kuadrat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil analisis uji t

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-27,46667	11,72599	2,14086	-31,84522	-23,08811	-12,830	29	,000

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa tarf *Sig. (2 tailed)* bernilai 0,000 yang berarti kurang dari 5% (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas X-3 SMAN 6 Kediri pada materi persamaan kuadrat.

Hasil penelitian lainnya dalam jurnal yang di tulis oleh Nuzul Rakhmadani dkk, dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Metode TGT Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012*" menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dengan nilai signifikan 0 < 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt (*teams games tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan kuadrat kelas X-3 di SMA Negeri 6 Kediri, maka dapat disimpulkan bahwa :

a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* sudah baik. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perolehan rata-rata prosentasenya adalah 91,02% (sangat baik).
b) Hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card.*
c) Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan kuadrat kelas X-3 di SMA Negeri 6 Kediri.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Amri Sofan. 2010. *Proses Pembelajaran Kreativ dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Anderson, Lorin W. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran Dan Asessmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Anitah, Sri. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, 2 (2). (Online), tersedia: (http://jurnal.fkip.uns.ac.id), diunduh 5 januari 2016.

Ardani, Mita. 2014. *Pengaruh Model Kooperatif TGT Dengan bantuanMedia Question Card Terhadap Belajar IPS Siswa Kelas V*, 2 (1). (Online), tersedia: (http://ejournal.undhiska.ac.id) diunduh 5 januari 2016.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto & Tasrial. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.

Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Endrawati. 2014. *Efektifitas Model Pembelajaran Role Play dengan Pendekatan Kontekstual Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Negeri 2 Grogol*. Skripsi. Tidak dipulikasikan. Kediri: UN PGRI

Febrina, A. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Bunyi Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan*, 1 (2). (Online), tersedia (http://jurnal.unimed.ac.id) diunduh 03 Januari 2016.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Jihad Asep. 2013. *Evaluasi Belajar*.Yogyakarta. Multipressindo.

Listiani. 2012. *Peningkatan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Bilangan Berpangkat menggunakan Model Teams Game Tournament (TGT) Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kediri.* Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UN PGRI Kediri.

Nawangsari, N. A. F. 2007. *Pengaruh Self efficacy dan Expectacy-value terhadap Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Insan Media.

Nur, M. 2005. *Pembelajaran Kooperative Pusat Sains dan Matematika Sekolah.* Surabaya: UNESA.

Rakmadani, Nuzul. 2013. *Pengaruh Penggunaan Metode TGT Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo*,2 (4) (Online), tersedia: (http://jurnal.fkip.uns.ac.id), diunduh 8 januari 2016.

Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Peneliti Pemula*. Bandung .Alfabeta.

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta.

Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Salam, Abdus dkk. 2015. *Effects Of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative In Secondary School Of Bangladesh*. 3 (3) (Online). Tersedia (www.mojet.net) di unduh 26 Oktober 2016.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovativ dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. 2011. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, N. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: P2LPTK.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning* (Teori dan Aplikasi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Blog History Education, (Online), tersedia: http://history22education.wordpress.com, diunduh 23 Januari 2016.

Trihendradi, C. 2013. *Step by Step IBM SPSS 21*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Winarso, Widodo. 2014. *Membangun Kemampuan Berfikir Matematika Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Induktif, Deduktif dan Induktif-Deduktif Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online) 3 (2): 95-118, tersedia: http://dokumen.tips/documents/jurnal-widodo-winarso-at-tarbiyah2014.html, diunduh 28 Desember 2015.

Yenilmez, Kursat. 2008. *Opinion Of Mathematics Teacher Candidates Towards Applying 7E Instructional Model On Computer Aided Instruction Environments*, 1 (1). (Online), tersedia: (www.e-iji.net), diunduh 26 Oktober 2016