JURNAL

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA KARTU SOAL PADA MATERI ALJABAR SISWA KELAS VIII SMP

THE EFFECTIVENESS OF THE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) WITH THE HELP OF MEDIA CARD ON THE ALGEBRA CLASS VIII OF JUNIOR HIGH SCHOOL

Oleh:

DIANA ADI PRATIWI

12.1.01.05.0156

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Samijo, M.Pd.**
2. **Aprilia Dwi H, S.Pd., M.Si.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Diana Adi Pratiwi
NPM	: 12.1.01.05.0156
Telepon/HP	: 086604550411
Alamat Surel (Email)	: dianadivra@gmail.com
Judul Artikel	: Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Kartu Soal pada Materi Aljabar Siswa Kelas VIII SMP
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 telp. (0354) 771576, 771503, 771495 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, 24 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Samiji, M.Pd. NIDN. 0705096503	Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. NIDN. 0721048402	Diana Adi Pratiwi 12.1.01.05.0156

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA KARTU SOAL PADA MATERI ALJABAR SISWA KELAS VIII SMP

Diana Adi Pratiwi
12.1.01.05.0156
FKIP – Pendidikan Matematika
dianadivra@gmail.com
Drs. Samijo, M.Pd. dan Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Kurangnya konsentrasi dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika, siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran matematika, siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika menjadi latar belakang peneliti dalam melaksanakan penelitian, selain itu penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang menarik dan cenderung berpusat pada guru, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada siswa.Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan "Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kartu soal pada materi aljabar siswa kelas VIII SMP". Metode penelitian ini adalah penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *psotest design.* Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 8 Kediri. Sampel yang diperoleh secara acak, kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen yang diberi pembelajaran TGT berbantu media kartu soal. Instrumen yang digunakan adalah tes, lembar observasi keterlaksanaan model, dan lembar observasi aktivitas siswa.Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi aljabar kelas VIII SMP.

KATA KUNCI :*Efektivitas, Teams Games Tournament, Kartu Soal.*

I. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Kenyataan menunjukan bahwa matematika diberikan kesemua jenjang pendidikan. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, peserta didik, kurikulum, sarana, dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan. Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari matematika. Salah satu kesulitan itu disebabkan oleh pengelolaan kegiatan pembelajaran yang kurang membangkitkan motivasi belajar anak.

Pembelajaran menurut Gagne (dalam Huda, 2011:3), pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Wenger (dalam Huda, 2011: 2), pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Dalam proses pembelajaran sering kali dijumpai adanya kecenderungan peserta didik yang tidak mau bertanya meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan peserta didik yaitu melibatkan peserta didik dalam diskusi kelompok. Meskipun demikian, strategi tersebut kurang efektif meskipun guru sudah mendorong peserta didik untuk berpartisipasi. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar dimana peserta didik harus bekerjasama secara gotong royong. Sehingga setiap peserta didik termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan adanya suatu variasi dalam model pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Hamdani (2011: 30) Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan- keterampilan khusus agar siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, menjadi pendengar yang baik, dan diberi lembar

pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe, salah satunya adalah TGT *(Teams Games Tournament)*. Untuk melihat efektivitas model pembelajaran, maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu soal. Karena menurut peneliti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu soal ini akan menumbuhkan rasa antusias dan kerjasama dalam kelompok.

Sedangkan efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan dalam menggunakan model pembelajaran TGT bebantu media kartu soal pada materi operasi bentuk aljabar siswa SMP kelas VIII.

Model pembelajaran TGT dikatakan efektif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM dan rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa;
2. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan
3. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

II. METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan datadengan tujuan dan keguanaan tertentu (Sugiyono, 2012:2). Metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (*basic research*), penelitian terapan (*applied research*) dan penelitian pengembangan (*research and development*). Selanjutnya berdasarkan tingkat kealamiahan, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survey dan naturalistik. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan debagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:8)

Dalam penelitian ini teknik penelitian yang digunakan adalah teknik eksperimen, karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu

untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*) berbantu media kartu soal pada materi operasi bentuk aljabar kelas VIII SMP. Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah:

Pola :

E : 0_1 X_1 0_3

Keterangan :

E : Kelas eksperimen

0_1 : *Pre-test* kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe TGT

X_1 : Pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

0_3 :*Post-test* kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Dengan demikian langkah – langkah analisis data untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT berbantu media kartu soal pada materi aljabar kelas VIII SMP adalah sebagai berikut :

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran matematika. Pedoman penilaian untuk lembar observasi yang digunakan untuk menilai aktivitas siswa disesuaikan dengan setiap aspek yang diamati, yaitu kesiapan siswa mengikuti pelajaran, keaktifan siswa ketika menerima penjelasan tentang tujuan belajar, keaktifan siswa dalam kegiatan eksplorasi, keaktifan siswa dalam kegiatan elaborasi 1 (mengerjakan kartu soal), keaktifan siswa dalam kegiatan elaborasi 2 (mempresentasikan jawaban), keaktifan siswa dalam kegiatan konfirmasi, keaktifan siswa dalam kegiatan akhir pembelajaran. Kriteria untuk mengisi lembar observasi adalah dengan memberikan skor pada setiap indikator yang diamati.

Tabel 3.1 Pedoman Penyekoran Lembar Observasi aktivitas siswa

Indikator yang diamati	Skor			
	4	**3**	**2**	**1**
	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang

Berikut adalah kategori prosentase rata-rata hasil lembar aktivitas siswa :

Tabel 3.2 Kategori prosentase hasil Lembar Observasi aktivitas siswa(Budi, 2009: 3)

Keterangan	Rentang
Sangat Tinggi	85% - 100%
Tinggi	70% - 84,9%
Cukup	55% - 69,9%
Rendah	40% - 54,9%
Sangat Rendah	25% - 39,9%

b. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes tertulis berupa soal uraian yang berkaitan dengan materi yang

akan diajarkan pada saat pembelajaran, yaitu tentang operasi bentuk aljabar. Pada penelitian ini ada dua tahap tes yang diberikan, yaitu *pre-test* dan *post-test*.

c. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Lembar observasi pembelajaran ini digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti selama prosespembelajaran berlangsung. Kriteria untuk mengisi lembarobservasi adalah dengan memberikan "√" pada setiap indikator yang diamati apabila terlaksana. Dengan kriteria :

Tabel 3.3 Kategori prosentase hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran (Budi, 2009: 3)

Keterangan	Rentang
Baik	75% - 100%
Cukup	50% - 74,9%
Kurang	25% - 49,9%
TidakBaik	0% - 24,9%

Setelah data didapatkan maka selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas digunakan uji kolmogorov-spirnov dengan bantuan *software spss versi 16.*Setelah dilakukan pengujian jika hasilnya menyatakan telah berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.Uji hipotesis efektivitas model pembelajaran TGT berbantu media kartu soal pada materi operasi bentuk aljabar siswa SMP kelas VIII. Untuk pengujian hipotesis ini dilihat dari 3 aspek yang harus terpenuhi yaitu:

1. Hasil lembar observasi aktivitas siswa > 69,9%.
2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test.*
3. Hasil lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran > 75%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Uji Hipotesis efektivitas Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu soal matematika pada materi operasi bentuk aljabar kelas VIII SMP.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H_0 = Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal tidak efektif

H_1 = Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal efektif

Keputusan Uji:

H_1 diterima jika ke 3 aspek berikut telah terpenuhi:

1. Aktivitas Siswa

   $H_0 : \mu_1 \leq 69,9$ %

   $H_1 : \mu_2 > 69,9$ %

Keterangan :

H_0 = Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal tidak efektif ditinjau dari ativitas belajar siswa.

H_1 = Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal efektif ditinjau dari ativitas belajar siswa.

μ_1 = Persentase rata- rata perolehan nilai hasil observasi aktivitas belajar matematika siswa.

Tabel 4.1Tabel perolehan skor aktivitas siswa kelas eksperimen

Deskripsi	Kelas Eksperimen		
	Pertemuan		
	1	2	3
Banyaknya siswa	30	30	30
Skor Maksimal	64	96	112
Total Nilai	2422	2183	2264
Total Nilai Maksimal	3000	3000	3000
Nilai rata – rata	81	73	75
Nilai rata – rata Maks	100	100	100
% Nilai rata- rata	81%	73%	75%
Rata-rata %		76%	

Berdasarkan total skor akhir aktivitas belajar siswa diketahui bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 30 siswa, dengan total nilai prosentase rata-rata adalah 76% > 69,9%, dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan Model pembelajaran TGT efektif ditinjau dari aktivitas belajar siswa.

2. Tes hasil belajar matematika

H_0 = Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal tidak efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa jika Persentase rata-rata perolehan nilai hasil tes kemampuan berpikir matematis siswa ≤ 75.

H_1= Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa jika Persentase rata- rata perolehan nilai hasil tes kemampuan berpikir matematis siswa > 75.

$H_0 : \mu_1 \leq 75$

$H_1 : \mu_1 > 75$

Berikut adalah perhitungan pengujian hipotesis dari aspek yang ke dua dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan, dengan taraf signifikan 5% = 0,05:

Dari hasil penghitungan dengan bantuan *software* SPSS diperoleh sinifikansi 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak sehingga ada perbedaan nilai rata – rata *post-test* dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT melalui kartu soal efektif ditinjau dari tes hasil belajar matematika siswa.

3. Keterlaksanaan Model Pembelajaran

$H_0 : \mu_1 \leq 75$ %

$H_1 : \mu_2 > 75$ %

Keterangan :

H_0 = Model Pembelajaran TGT berbantu media kartu soal tidak efektif ditinjau dari keterlaksanaan model pembelajaran.

H_1 = Model Pembeajaran TGT berbantu media kartu soal efektif ditinjau dari keterlaksanaan model yang dilakukan.

μ_1 = Persentase rata- rata perolehan nilai hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran.

Berikut adalah hasil observasi keterlaksanaan model pada setiap pertemuan.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Keterlakasanaan model

Kelas	Prosentase rata-rata observasi Keterlaksanaan model			Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
Eksperimen	85%	94%	95%	91%

Dari tabel diatas diketahui bahwa rata – rata keterlaksanaan model pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu soal mempunyai rata-rata > 75%. Sehingga model pembelajaran TGT berbantu media kartu soal dapat dikatakan efektif.

Dari pemaparan pengujian di atas menunjukkan bahwa masing-masing aspek telah dipenuhi sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu soal efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bentuk aljabar kelas VIII SMP.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Hamdani (Ed.). 2011 .*StrategiBelajarMengajar*. Bandung: Pustaka setia.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2012. *StatistikaUntukPenelitian*. Bandung: Alfabeta.

Susetyo, Budi. 2012. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.