

**PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI MODEL BELAJAR KOOPERATIF
TIPE *TIME GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA
KELAS XII JASA BOGA 3 SMK N 6 PADANG**

Sri Atini

Guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 6 Padang
sriatini18@gmail.com

ABSTRACT

This article discusses the results of a classroom action research on enhancing the mathematical learning activity and learning achievements through the implementation of cooperative learning model of Time Games Tournament (TGT) in Class XII3 Hospitality at SMKN 6 Padang. This action research was conducted in two cycles, the first cycle was held on January 4, 2016 until January 20, 2016, and the second cycle conducted on January 25, 2016 until February 9, 2016. The finding of this research indicated that the implementation of cooperative learning model Time Games Tournament (TGT) was quite effective in enhancing the student activity and learning achievements of mathematics in class XII3 Hospitality at SMKN 6 Padang. The mastery of the subject matter has exceeded the specified Minimal Completeness Criteria (KKM), that is 70. Based on this study, it can be concluded that the activity and learning achievements of math students of class XII3 Hospitality at SMKN 6 Padang can be improved with the implementation cooperative learning model of team games tournament.

Keywords: *Learning activities, learning achievement, cooperative learning, Games Tournament (TGT)*

ABSTRAK

Artikel ini mendiskusikan hasil penelitian tindakan kelas tentang upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui penerapan model belajar kooperatif tipe Time Games Tournament (TGT) pada siswa kelas XII Jasa Boga 3 SMK N 6 Padang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama dilaksanakan dari tanggal 4 Januari 2016 sampai tanggal 20 Januari 2016, siklus ke dua dilaksanakan dari tanggal 25 Januari 2016 sampai tanggal 9 Februari 2016. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model belajar kooperatif tipe Time Games Tournament (TGT) ternyata cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas XII Jasa Boga 3 SMK N 6 Padang. Penguasaan materi pelajaran sudah melebihi KKM yang ditetapkan, yaitu 70. Dari hasil PTK ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas XII Jasa Boga 3 SMK N 6 Padang dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament.

Kata Kunci: *Aktivitas belajar, hasil belajar, pembelajaran kooperatif, model Time Games Tournament (TGT)*

A. Pendahuluan

Matematika adalah mata pelajaran yang agak sukar untuk diajarkan maupun untuk dipelajari. Hal ini terlihat dari wawancara peneliti dengan siswa, dimana hampir seluruh siswa mengatakan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit, gersang, dan penuh angka-angka, sehingga siswa tidak tertarik dan takut untuk mempelajarinya. Ketakutan dan ketidak senangan siswa belajar Matematika terlihat pada rendahnya prestasi belajar siswa tersebut,

terutama siswa kelas XII yang akan menghadapi ujian nasional. Sebagai indikator rendahnya prestasi belajar siswa dapat kita lihat pada hasil pre-test kelas XII yang peneliti ajarkan pada semester Januari-Juli 2016, yaitu kelas XII Jasa Boga 3, yang merupakan kelas yang tingkat kesukaran mengajarnya lebih tinggi dibandingkan kelas yang lain, seperti terlihat pada Tabel 1 berikut dalam hal ketuntasan belajar Matematika.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Nilai Prestes Siswa Kelas XII SMK N 6 Padang Pada Pokok Bahasan Barisan dan Deret Bilangan

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Pre Test				Nilai KKM
			Tuntas	Tidak Tuntas	% tuntas	% Tidak Tuntas	
1.	XII JB2	22	7	16	32	68	70
2.	XII JB3	22	2	20	9	91	70
3.	XII BU5	19	5	14	26	74	70
4.	XII BU6	20	6	14	30	70	70
					$\bar{X}=23\%$	$\bar{X}=77\%$	

Ada dua faktor yang menyebabkan hasil belajar rendah yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar matematika adalah metode pembelajaran yang digunakan dan materi pelajaran yang diajarkan. Sedangkan faktor internal meliputi intelegensi, latar belakang, gaya berfikir, minat, bakat, motivasi belajar serta aktivitas belajar. Agar pembelajaran berjalan dengan baik maka harus ada keterkaitan antara faktor internal dan faktor eksternal sehingga materi pelajaran dapat dipahami siswa.

Berkaitan dengan faktor eksternal banyak masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Materi pelajaran yang terlalu padat menyebabkan tidak terlaksana secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang dilaksanakan masih berorientasi pada pencapaian target KKM bukan pada pemahaman konsep. Ini dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini terlihat setiap diadakan ulangan harian, dimana hanya rata-rata 23% dari siswa yang mampu mencapai nilai KKM yaitu 75. Artinya hasil belajar siswa masih sangat rendah. Jika diberikan tugas, hanya siswa yang

kemampuan tinggi yang bisa menyelesaikan. Sedangkan yang lainnya hanya menyalin jawaban teman tanpa mempelajari dari mana datangnya jawaban tersebut.

Begitu juga jika diadakan belajar kelompok; hanya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang aktif memberikan tanggapan atas masalah yang dihadapi. Sedangkan pada pembelajaran kelompok siswa dituntut lebih aktif dan kooperatif dalam mengumpulkan dan mengolah informasi untuk memperoleh penyelesaian dari masalah yang dihadapi, namun di lapangan hanya berkisar 5 orang siswa dalam satu kelas yang memberikan tanggapan atau jawaban. Setelah dijawab temannya, hanya beberapa siswa yang memberi komentar bahwa jawaban tersebut benar atau salah. Hal ini disebabkan belum terbentuknya kerjasama kelompok yang baik dalam proses pembelajaran.

Masalah lain pembelajaran adalah berkaitan dengan faktor internal. Pembelajaran yang didominasi oleh guru membuat siswa pasif dalam belajar dan aktifitas siswa terbatas, karena siswa kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah. Begitu juga dengan kegiatan belajar siswa yang diisi dengan mencatat materi dari guru yang merupakan cara belajar yang pasif. Akhirnya mereka lebih cenderung menerima apa yang diberikan guru dan aktifitas serta kualitas siswa dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip menjadi kurang.

Rendahnya aktifitas belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum mampu

meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak bermutu. Pembelajaran yang bermutu adalah pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk belajar aktif.

Oleh karena itu untuk dapat merangsang aktifitas belajar siswa, guru harus mempersiapkan rencana pembelajaran yang matang, menggunakan media yang berstruktur dan memilih model yang sesuai dengan karakteristik siswa, pola, dan alur materi pembelajaran. Pemilihan model yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran yang terstruktur dapat membuat siswa senang mengikuti pembelajaran. Artinya motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa ada 3 masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika, khususnya di SMK 6 Padang, yaitu:

1. Hasil belajar matematika siswa yang rendah;
2. Model belajar siswa yang monoton; dan
3. Aktifitas belajar siswa yang kurang

Untuk mengatasi masalah di atas guru harus mampu memilih model pembelajaran yang cocok dan disenangi siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dalam bentuk kelompok. Kelompok kerja dengan lingkungan positif dan meniadakan persaingan individu dalam kelompok untuk mencapai prestasi akademik. Dengan pembelajaran kooperatif secara tidak langsung guru telah

mengaktifkan siswa. Berdasarkan kondisi ini peneliti telah melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui apakah aktivitas dan hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui model belajar kooperatif Tipe *Time Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XII Jasa Boga 3 SMK N 6 Padang.

B. Tinjauan Kepustakaan

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe yaitu;

1. *Student Team Achievement Division* (STAD)
2. *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)
3. *Team Games Tournament* (TGT)
4. *Jigsaw* dan lain-lain¹.

Dari beberapa model pembelajaran di atas dan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan masalah yang ada, peneliti telah memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk dicobakan untuk penelitian ini. Model pembelajaran tipe TGT adalah pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok akan dipertandingkan pada meja turnamen. Pembelajaran kooperatif akan lebih membuat siswa menjadi aktif dan merasa bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Dengan adanya *games* (permainan) pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara tidak langsung dapat merangsang aktifitas belajar karena siswa berlomba untuk menang pada meja turnamen. Siswa akan berpartisipasi aktif bekerja sama dan memiliki rasa

¹ Slavin, Robert E. 1996. *Cooperative Learning Theory Research and Practice*. Boston: Boston University; John Hopkins.

bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Jadi dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT muncullah kerjasama yang baik dan meniadakan persaingan individual untuk memperjuangkan kelompoknya.

Hakikat belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas belajar². Begitu juga dengan Nasution³ dengan mengutip pendapat Rosseau menyatakan bahwa segala pengalaman harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri dan membentuk sendiri pengetahuannya. Prinsip aktifitas belajar antara lain:

1. Berikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan berbuat sendiri dan bertanggung jawab.
2. Belajar adalah suatu proses dimana siswa harus aktif.
3. Pengalaman adalah suatu interaksi antara individu dengan lingkungan

Sardiman⁴ yang mengutip pendapat Paul B Diedrich juga menyebutkan bahwa macam-macam aktifitas siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti : membaca, memperhatikan
2. *Oral activities*, seperti: mengatakkan, (menjelaskan, merumus-

² Syaiful Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

³ Nasution. 1995. *Didaktik Azaz-azas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

⁴ Sardiman 2001. *Interaksi dan Motivasi Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- kan, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi saran, mengeluarkan pendapat mengadakan interviu, diskusi) mengadakan tanya jawab.
3. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian percakapan, diskusi.
 4. *Writing activities*, seperti: menuliskan laporan, membuat rangkuman, membuat catatan.
 5. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, diagram, pola.
 6. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan
 7. *Mental aktifitas*, seperti: menanggapi, mengingat memecahkan masalah atau soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
 8. *Emotional activities*, seperti: merasa bosan, senang, gembira, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan aktivitas di atas, dalam tulisan ini dideskripsikan hasil pengamatan yang difokuskan pada aktivitas siswa di dalam tugas yang berkaitan dengan interaksi di dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung khususnya (1) kehadiran dalam belajar (2) kerja sama dalam kelompok (3) semangat dalam belajar (4) bertanya pada guru atau teman (5) berani tampil di depan kelas (6) menanggapi pendapat teman.

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar. Dengan belajar manusia melakukan perubahan kualitatif, sehingga tingkah lakunya berkembang. Menurut Herman⁵ perubahan tingkah laku akibat dari

⁵ Herman Hudojo. 1998. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.

proses belajar di sebut hasil belajar. Jadi salah satu hasil belajar siswa yaitu adanya aktivitas dan prestasi belajar yang diperoleh.

Hasil belajar merupakan akhir dari sebuah proses pembelajaran ditunjukkan dengan perubahan dalam intelektual dan sikap siswa. Hasil belajar juga merupakan perubahan tingkah laku dari sikap siswa yang telah mengalami belajar. Hasil belajar dapat menjadi tolok ukur untuk menghasilkan tingkat keberhasilan siswa dalam penguasaan konsep dan pemahaman suatu konsep. Hasil belajar yang akan diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif .

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam motif kerjasama dimana setiap individu dihadapkan pada pilihan yang harus diikuti, apakah memilih kerjasama kompetisi, atau individual. Menurut Muslim dkk⁶ pembelajaran kooperatif menuntut kerjasama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan dan penghargaan. Tujuan kelompok akan tercapai apabila semua anggota anggota kelompok mencapai tujuannya secara bersama-sama.

Dalam bekerjasama yang terstruktur harus memenuhi lima unsur pokok seperti yang dikemukakan oleh Anita Lie⁷ yang mengutip Roger dan David Johnson, yaitu: 1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung

⁶ Muslim Ibrahim, Fida Rachmawati, Muhammad Nur, Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.

⁷ Anita Lie. 2002. *Cooperatif Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Yogyakarta: Gra-sindo.

jawab individu, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, 5) evaluasi proses kelompok.

Muslim dkk⁸ menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri dari tujuh unsur yaitu:

1. Siswa dalam kelompoknya haruslah bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya.
2. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
3. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
4. Siswa akan dikenakan evaluasi dan diberikan hadiah atau penghargaan yang akan dilakukan untuk semua anggota kelompok.
5. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
6. Siswa akan diminta untuk mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompoknya.

Muslim⁹ juga mengatakan ada enam langkah yang dilakukan dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Langkah pertama, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi agar siswa mau belajar.
2. Guru menyampaikan informasi dengan cara demonstrasi atau lewat bacaan. Sehingga siswa

dikelompokkan. Guru menjelaskan pokok-pokok materi pelajaran agar guru bisa memprediksi kemampuan awal siswa dulu memahami materi

3. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok-kelompok belajar agar pembelajaran dapat berjalan efektif
4. Membimbing siswa dalam belajar dan belajar kelompok. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator agar mereka lebih terarah, termotivasi dan kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas mereka pada kelompok masing-masing.
5. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari.
6. Guru memberikan penghargaan kepada individu maupun kelompok dengan cara memberikan hadiah, pujian, atau mengumumkan hasil yang mereka peroleh.

Model pembelajaran tipe TGT mulai dikembangkan oleh David dengan Vries dan Keith Edwars yang merupakan model kooperatif pertama dari John Hopkins. Pendekatan TGT diberikan kepada siswa untuk bekerja sama dalam 4-5 anggota yang bervariasi kemampuannya dalam satu kelompok untuk membantu satu sama lain dalam persiapan untuk berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya¹⁰.

Pengelompokkan siswa dilakukan secara heterogen yang ditentukan dari jenis kelamin dan

⁸ Muslim Ibrahim, Fida Rachmawati, Muhammad Nur, Ismono. 2000. *Op cit*.

⁹ *Ibid*

¹⁰ Slavin, Robert E. 1996. *Op cit*.

kemampuan akademis. Dalam hal akademis kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah¹¹.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT diawali dengan penjelasan materi dari guru secara klasikal. Anggota kelompok saling memberi arahan dan pertanyaan dan jawaban secara berdiskusi untuk menyelesaikan soal yang ada dalam LKS. Sebagai ganti tes tertulis seminggu sekali siswa akan bertanding pada meja turnamen dari rekan-rekan dari kelompok lain yang memiliki kemampuan yang sama.¹²

Siswa yang menempati meja tersebut bertanding untuk memperlihatkan kemampuan kelompoknya tentang materi yang dibahas pada minggu tersebut. Wakil-wakil peserta mengambil berkas pertanyaan atau soal yang dinomori secara sederhana pada suatu kertas salinan dan berusaha menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan nomor tersebut. Siswa yang dapat menjawab dengan benar akan mendapat nilai dan begitu juga soal siswa lain yang tidak bisa dijawab oleh siswa yang bersangkutan. Siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi adalah sebagai pemenang dan diberikan tiga jenjang penghargaan kelompok (baik, hebat, dan super) dan hasilnya akan diumumkan di kelas atau pada papan pengumuman sekolah¹³.

Semua siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengumpulkan nilai bagi kelompoknya, setelah beberapa kali pertan-

dingan akan diperoleh kelompok yang keluar sebagai pemenangnya. Selain itu untuk memotivasi siswa lebih aktif dalam belajar maka tim yang berhasil diberi hadiah atau pujian. Pemberian hadiah akan berdampak positif terhadap pembelajaran, seperti yang dijelaskan Tengku Zahara Djaafar¹⁴, bahwa untuk membangkitkan atau menimbulkan minat siswa terhadap pelajaran yang akan diberikan dapat dilakukan menciptakan rasa ingin tahu, membuat kegiatan berupa hadiah atau penghargaan dalam kelas. Agar model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak positif bagi siswa maka pelaksanaannya harus sesuai dengan langkah-langkah seperti dikemukakan oleh Davidson Keil¹⁵.

a. *Class presentation*

Sebelum pengajaran dimulai guru menjelaskan model pembelajaran TGT pada siswa. Selanjutnya guru menerangkan secara ringkas konsep-konsep pembelajaran.

b. *Teams*

Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa dengan kemampuan akademik berbeda. Guru memberikan tugas tentang materi pelajaran untuk tiap kelompoknya dan saling membantu di dalam kelompok untuk mengerjakan tugas tersebut.

¹¹ *Ibid*

¹² Nur Asma. 2006. *Model Pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Depdikbud.

¹³ *Ibid*

¹⁴ Tengku Zahara Djaafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang: FIP UNP.

¹⁵ Davidson Keil. 1990. *Cooperative Learning Is Mathematics*. New York: Addison Wesley Publishing Company.

c. *Games*

Setelah selesai berdiskusi, selanjutnya siswa mempersiapkan diri untuk bertanding dalam hal permainan akademis.

d. *Individual improvement scores*

Nilai individu siswa dikumpulkan menjadi nilai kelompok dan dicari rata-ratanya. Nilai itulah yang menjadi nilai dasar untuk kemajuan kelompok.

e. *Team recognition*

Nilai rata-rata kelompok yang tertinggi akan diberikan pengalaman seperti diumumkan di depan kelas dan diberi pujian. Jadi dalam pembelajaran TGT siswa betul-betul bekerjasama untuk menyajikan kelompoknya yang terbaik, karena kegagalan satu orang merupakan kegagalan kelompok dan keberhasilan satu orang merupakan keberhasilan kelompok.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian yang dilakukan mengacu pada disain model Kurt Lewin¹⁶ terdiri dari empat komponen yaitu: (a) Perencanaan, (b) Tindakan (pelaksanaan), (c) Pengamatan dan (d) Refleksi. Keempat komponen tersebut merupakan suatu siklus.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah

¹⁶ Dalam Medi Yanto. 2013. *Jadi Guru yang Jago Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

lembar observasi dan tes. Tempat penelitian adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Padang. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah yang berkaitan dengan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan cara melakukan *checklist* yang digunakan terhadap indikator yang sudah ditentukan sebelumnya. Untuk melihat peningkatan atau kenaikan aktifitas dari satu siklus ke siklus berikutnya dilakukan perhitungan persentase dan tes hasil belajar. Tes dibuat untuk menilai hasil belajar siswa, untuk melihat peningkatan tes hasil belajar

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus Pertama

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pertemuan pertama diadakan pada hari Senin tanggal 4 Januari 2016 untuk pertemuan pertama selama 2 x 45 menit. Pada pertemuan berikutnya hari Rabu 6 Januari 2016 (2x45 menit) yaitu jam ke 3-4 (turnamen pertama. Kemudian dilanjutkan pada pertemuan tatap muka yang ke 3 pada 20 Januari 2016 selama lebih kurang 2x45 menit. Pada setiap akhir pertemuan setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas. Setiap kelompok mempresentasikan dan menjelaskan kepada temannya dan siswa yang lain menanggapi dan bertannya. Soal yang tidak terjawab dijelaskan oleh guru.

Hasil pengamatan terhadap siswa dalam melakukan aktivitas selama siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Siklus I

No.	Aktivitas Siswa	Siklus 1 Turnamen			Rata-rata aktivitas	Taraf kategori
		Pertama	Kedua	Ketiga		
1.	Kehadiran dalam belajar	20/91%	22/100%	22/100%	97%	Memuaskan
2.	Kerja sama dalam kelompok	11/50%	14/63%	18/81%	65%	Kurang
3.	Berseangat dalam belajar	12/54%	15/68%	17/77%	66%	Kurang
4.	Bertanya pada guru atau teman	6/27%	8/36%	10/45%	36%	Gagal
5.	Berani tampil di depan kelas	3/14%	6/27%	4/18%	20%	Gagal
6.	Menanggapi pendapat teman	5/23%	4/18%	4/18%	20%	Gagal
7.	Rata-rata aktivitas siswa	43%	52%	57%	51%	Gagal

Selanjutnya perbandingan rata-rata hasil pembelajaran siklus pertama

dapat pula dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Hasil belajar Siklus Pertama

No.	Uraian	Siklus I tes			Taraf kegiatan penguasaan bahan tes
		Pertama	Kedua	Rata-rata tes	
1.	Rata-rata hasil belajar	65,27	69,2	67,23	Cukup

Dalam pengamatan pada siklus I penelitian ini terindikasi bahwa keaktifan siswa masih kurang, karena model belajar TGT termasuk baru bagi siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan atau kebingungan. Siswa belum terbiasa bertanding menyelesaikan soal-soal tepat waktu, sehingga pada saat seharusnya soal sudah dikumpulkan, masih ada siswa yang belum tuntas menyelesaikan tugasnya.

Pada pengamatan kedua di siklus I ini aktivitas siswa sudah mulai kelihatan. Siswa yang sebelumnya malu-malu bertanya disebabkan rasa ketidakpercayaan pada diri sendiri, takut akan ditertawakan teman, maka pada turnamen kedua sudah mulai meningkat aktifitasnya,

kecuali menanggapi pendapat teman dari turnamen pertama ke turnamen kedua cenderung menurun. Hal ini mungkin karena siswa merasa kalau jawaban-nya salah akan dicemoohkan teman.

Pada pengamatan ketiga siklus I, keaktifan diskusi kelompok sudah mulai membaik, baik dalam hal untuk bertanya pada guru atau teman sudah mulai dilakukan oleh siswa yang sebelumnya suka diam. Mungkin rasa percaya dirinya sudah muncul. Keaktifan siswa secara umum dari turnamen kedua ke turnamen ketiga sudah meningkat, tapi keberanian tampil ke depan kelas agak menurun. Mungkin karena waktu terbatas atau tingkat kesulitan soal pada turnamen ke tiga lebih tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, tes hasil belajar statistik dari tes pertama ke tes kedua meningkat pada siklus pertama. Ini berarti bahwa model belajar kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pada aktifitas belajar kelompok masih ada hambatan yang dialami siswa. Secara umum aktivitas dari turnamen I, II, dan III meningkat walaupun masih dalam taraf kategori penguasaan bahan masih termasuk kategori cukup.

Siklus Kedua

Pelaksanaan tindakan siklus II ini di mulai tanggal 25 Januari 2016 untuk

pertemuan pertama pada materi ukuran pemusatan data. Pembagian waktu dan kegiatannya hampir sama dengan siklus I, hanya bedanya untuk soal-soal turnamen dibuat yang lebih mudah dan tidak memakai waktu lama untuk menjawabnya dan waktunya untuk presentasi menjadi lebih panjang. Pada siklus II ini observer mengisi lembaran kualitas pembelajaran kooperatif untuk melihat fenomena yang terjadi dalam pembelajaran kelompok.

Hasil pengamatan siswa dalam melakukan aktivitas siklus II dapat dilihat dari Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Siklus Kedua

No.	Aktivitas Yang Diamati	Siklus II Turnamen			Rata-rata aktivitas	Taraf kategori
		Pertama	Kedua	Ketiga		
1	Kehadiran dalam belajar	21 95%	21 95%	22 100%	97%	Memuaskan
2.	Kerja sama dalam kelompok	18 82%	20 91%	21 95%	89%	Baik
3.	Bersehat dalam belajar	16 17%	19 86%	20 91%	83%	baik
4.	Bertanya pada guru atau teman	16 72%	17 77%	19 86%	78%	Cukup
5.	Berani tampil di depan kelas	13 59%	14 64%	17 77%	67%	Kurang
6.	Menanggapi pendapat teman	15 68%	18 82%	19 86%	79%	Cukup
Rata-rata aktivitas siswa		75%	83%	89%	82%	Baik

Selanjutnya, perbandingan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus kedua

dapat pula diperhatikan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Perbandingan Rata-Rata Hasil belajar Siklus Kedua

No	Kegiatan	Siklus II			Taraf Kategori Penguasaan Bahan
		Tes Pertama	Tes Kedua	Nilai Rata-rata tes	
Rata-rata hasil belajar		74,4	75	74,7	Lebih dari Cukup

Selanjutnya, kualitas unsur-unsur pembelajaran kooperatif yang muncul

di kelas pada siklus II dapat pula diperhatikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Kualitas Munculnya Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif di Kelas

No.	Unsur-unsur kooperatif	Siklus II Turnamen		
		Pertama	Kedua	Ketiga
1.	Saling ketergantungan positif	Kurang	Cukup	Baik
2.	Tanggung jawab perorangan : Siswa bekerja secara otonom dan berinisiatif sendiri	Cukup	Cukup	Baik
3.	Tatap muka antar kelompok : Siswa berdiskusi dalam kelompok	Baik	Baik	Baik
4.	Komunikasi antar kelompok:	Baik	Baik	Baik
5.	Evaluasi proses kelompok	Baik	Baik	Baik

Pembahasan

Model belajar kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) sangat cocok dilakukan di kelas XII Jasa Boga 3 SMKN6 Padang, dimana sebelumnya siswanya sangat lamban dalam belajar. Kecuali ada 2 orang siswa yang lebih cepat dari siswa yang lain dalam menyelesaikan soal-soal. Setelah diberikan tindakan pembelajaran kooperatif tipe TGT persentase keaktifan siswa lebih meningkat, sehingga rata-rata hasil belajarnya lebih meningkat dari sebelum diberikan perlakuan. Jika dilihat pada tabel rata-rata hasil belajar siswa pada siklus pertama penguasaan bahan termasuk taraf kategori cukup yaitu 67, 23. Tapi pada siklus kedua rata-rata hasil belajar siswa dalam penguasaan bahan sudah termasuk taraf kategori lebih dari cukup, yaitu 74,7. Berdasarkan tara-rata hasil belajar siswa sudah melebihi KKM yaitu 70 pada siklus kedua.

Jika dilihat tabel rata-rata aktivitas siswa siklus pertama termasuk taraf kategori gagal yaitu

51%. Namun pada siklus kedua rata-rata aktivitas siswa sudah meningkat pada taraf kategori baik yaitu 82%, sehingga peneliti bersama tim peneliti mengambil kesimpulan penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

Keberhasilan penelitian ini antara lain karena penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT seperti yang dikemukakan para ahli. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Davidson Keil¹⁷, yang mengatakan bahwa agar model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan berdampak positif bagi siswa maka pelaksanaannya harus sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

E. Penutup

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas XII Jasa

¹⁷Davidson Keil. 1990. *Op cit.*

Boga 3 SMK N 6 Padang yang dilaksanakan pada semester Januari-Juni 2016, dapat diambil kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.
2. Dengan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar maka akan diikuti dengan meningkatkannya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu berdasarkan kesimpulan penelitian ini penulis menyarankan antara lain:

1. Mengingat pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar, kualitas pembelajaran, serta meningkatkan situasi belajar siswa, maka hendaknya guru mata pelajaran khususnya matematika dapat menerapkannya pada setiap proses pembelajaran.
2. Secara umum kepada seluruh guru SMK Negeri 6 Padang disarankan untuk dapat pula menerapkan pembelajaran kooperatif pada setiap proses pembelajaran di kelas dan pada mata pelajaran masing-masing.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anita Lie. 2002. *Cooperatf Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Yogyakarta: Grasindo.
- Davidson Keil. 1990. *Cooperative Learning Is Mathematics*. New York: Addison Wessley Publising Company.
- Herman Hudojo. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Medi Yanto. 2013. *Jadi Guru yang Jago Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Muslim Ibrahim, Fida Rachmawati, Muhammad Nur, Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Nasution. 1995. *Didaktik Azaz-azas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur Asma. 2006. *Model Pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Depdikbud.
- Robert E. Slavin. 1996. *Cooperative Learning Theory Research and Practice*. Boston: Boston University; John Hopkins.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syaiful Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Tengku Zahara Djaafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang: FIP UNP.