

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* DENGAN STRATEGI *STUDENT RECAP* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 31 PADANG

Sari Hendri Yani¹

¹Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bung Hatta
E-mail :Sari_hendriyani@yahoo.com

Abstract

The problem in learning mathematics was the decrease of students' motivation and activation in learning process. To solve this problem, one this that deapplied was Cooperative Learning mode in Team Game Tournament, used Student Recap strategy. The purpose of this research was to know how the development of students' activities when applying the cooperative learning mode i) in learning mathematics at SMP Negeri 31 Padang and to figure out the result of the students' mathematics learning; ii) was this strategy better than Conventional Learning at SMP Negeri 31 Padang. The type of this research was Experimental result of the instruments used observation sheets to see learning activities and test used to see the students' learning the konsep. The result of this research was the tendency of increasing students' learning activities, another result showed us that the result of students' mathematic learning that apply Cooperative Learning mode in Team Game Tournament type with Student Recap strategy was better than Conventional Learning at SMP Negeri 31 Padang.

Key words :Cooperative Learning, activities, the result of learning.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar sampai sekolah menengah. Hal ini dikarenakan matematika adalah ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu diharapkan siswa mampu menguasai matematika dengan baik. Proses pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya hasil belajar siswa yang baik.

Dalam proses pembelajaran dituntut keaktifan dan kerja sama siswa untuk memperdalam materi dan mempelajari kembali materi yang telah dipelajari

disekolah. Selain itu siswa harus lebih aktif bertanya dalam kelas, sampai siswa dapat memahami materi sebaik mungkin karena belajar akan lebih berhasil bila siswa sendiri yang melakukannya.

Berdasarkan observasi penulis pada tanggal 17 sampai 21 September 2012 di SMP Negeri 31 Padang, terlihat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung konvensional, yaitu pembelajaran terpusat pada guru, siswa hanya memperhatikan, mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada saat pembelajaran siswa sudah terlihat aktif dengan adanya komunikasi antara siswa dengan siswa yang

lainnya tetapi pembelajaran belum terarah karena masih ada siswa yang mengganggu temannya bahkan ada yang berjalan-jalan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah seorang guru matematika SMP Negeri 31 Padang, diperoleh informasi bahwa siswa suka menunda mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru akibatnya tugas menjadi menumpuk dan sulit untuk mengerjakannya. Serta buku pelajaran atau buku teks jarang dibawa siswa pada saat pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Kurang optimalnya proses pembelajaran juga dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan kerjasamasiswa dalam belajar adalah dengan menerapkan modal pembelajaran kooperatif, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan strategi *Student Recap*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan strategi *Student Recap* diharapkan agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dapat bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar,

sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada bidang studi matematika serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan salah satu cara yang dilakukan guru untuk menstimulasi seluruh siswa di dalam kelas. Pada dasarnya model ini, memungkinkan para siswa berlomba-lomba masing-masing *team* untuk dapat menyelesaikan masalah yang diberikan dalam sebuah *tournament*, juga memungkinkan untuk berdiskusi dan bertukar pendapat di dalam kelompoknya (Slavin, 2005:163). Sedangkan *Student Recap* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meringkas apa yang telah mereka pelajari dan menyampaikan ringkasan kepada orang lain (Silberman 2007:253).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah perkembangan aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan strategi *Student Recap* dalam pembelajaran matematika pada kelas VIII SMP Negeri 31 Padang dan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

dengan strategi *Student Recap* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMP Negeri 31 Padang

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengukur pengaruh suatu atau beberapa variabel terhadap variabel lain (Sukmadinata, 2011). Dalam penelitian ini diperlukan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan strategi *Student Recap* sedangkan pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional.

Populasi adalah seluruh sumber data yang memungkinkan memberi informasi yang berguna bagi masalah pendidikan (Sudjana, 2005), sedangkan sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakter yang sama sehingga betul-betul mewakili populasinya (Sudjana, 2005).

Pengambilan sampel dilakukan secara *random sampling* dengan langkah-langkah pengambilan sampel yaitu: 1) mengumpulkan data nilai ujian semester ganjil seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang, kemudian dihitung rata-rata dan simpangan bakunya; 2) melakukan uji normalitas terhadap masing-

masing kelompok data dengan menggunakan uji Liliefors; 3) melakukan uji homogenitas dengan menggunakan Uji Barlett; 4) melakukan uji kesamaan rata-rata masing-masing kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diamati dalam penelitian ini adalah *Oral Activities* seperti adanya interaksi dalam kelompok untuk menemukan jawaban dari soal-soal yang diberikan guru, *Writing activities* seperti mencatat hasil diskusi yang dikerjakan, *Mental activities* seperti menjawab pertanyaan di meja turnamen serta menjelaskan jawaban dengan baik dan *Emotional activities* seperti bersemangat mengikuti permainan di meja turnamen (Paul B. Diedrich dalam Sardiman, 2012). Sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa.

Data aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ dengan P adalah persentase aktivitas, F adalah jumlah siswa yang melakukan aktivitas dan N adalah jumlah siswa (Nana Sudjana, 2011).

Analisis data hasil belajar yang digunakan adalah perbedaan rata-rata

dengan menggunakan t-tes. Langkah-langkah t-tes yaitu: 1) menentukan rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok, simpangan baku (S) dan variansi (S^2); 2) melakukan uji normalitas terhadap masing-masing kelompok data dengan menggunakan uji Liliefors; 3) melakukan uji homogenitas variansi dengan menggunakan uji F dengan rumus $F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$ terima hipotesis H_0 jika $F < F_{\frac{1}{2}\alpha}(v_1, v_2)$ dan tolak H_0 jika $F \geq F_{\frac{1}{2}\alpha}(v_1, v_2)$; 4) melakukan uji perbedaan rata-rata dengan rumus $t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$ dengan H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ selain itu H_0 ditolak.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan, berupa nilai tes akhir hasil belajar dan persentase siswa yang melakukan aktivitas di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

Hasil dan Pembahasan

Data mengenai aktivitas belajar matematika siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dengan Strategi *Student Recap* disajikan dalam bentuk persentase. Persentase tersebut diperoleh dengan membagi jumlah siswa yang melakukan aktivitas dengan jumlah siswa yang

hadir pada setiap pertemuan kemudian dikali 100%. Perhitungan data hasil observasi mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat dilihat pada tabel berikut ini:

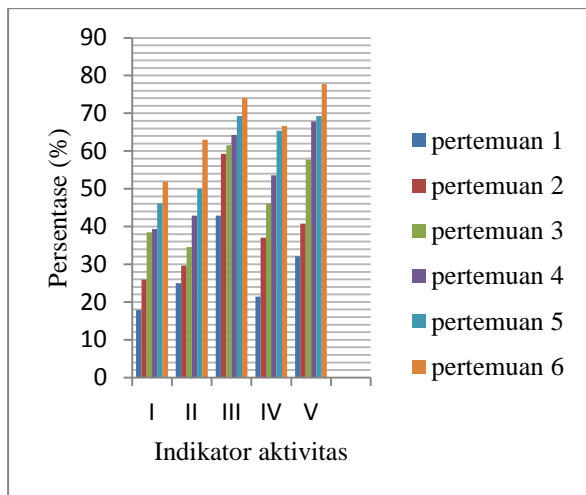
Tabel 1. Persentase Siswa yang Melakukan Aktivitas dalam Proses Pembelajaran Matematika.

Aktivitas yang diamati	Jumlah dan Persentase Siswa yang Melakukan Aktivitas pada Pertemuan Ke-					
	I	II	III	IV	V	IV
1	17,86	25,93	38,46	39,29	46,15	51,85
2	25,00	29,63	34,62	42,86	50,00	62,96
3	42,86	59,26	61,54	64,29	69,23	74,07
4	21,43	37,04	46,15	53,57	65,38	66,67
5	32,14	40,74	57,69	67,86	69,23	77,78

Ket:

1. Adanya interaksi dalam kelompok untuk menemukan jawaban dari soal-soal yang diberikan guru
2. Mencatat hasil diskusi yang dikerjakan
3. Menjawab pertanyaan di meja *tournament*
4. Menjelaskan jawaban dengan baik
5. Bersemangat mengikuti permainan di meja *tournament*

Perhitungan data hasil observasi mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, terlihat bahwa secara umum persentase siswa yang melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran matematika dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dengan Strategi *Student Recap* cenderung meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam.

Hasil belajar matematika siswa pada kedua sampel diperoleh setelah diberikan tes akhir. Tes akhir pada kedua kelas sampel diikuti oleh 28 orang siswa pada kelas eksperimen dan 26 orang siswa pada kelas kontrol, sementara 2 orang siswa lainnya tidak ikutserta dalam tes.

Hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2: Data Tes Akhir Hasil Belajar

Kelas	N	Skor maks	Skor min	Nilai siswa ≥ 76	Nilai siswa < 76
Eksperimen	28	100	54	24	4
Kontrol	26	100	47	16	10

Data hasil belajar diberikan dan analisis datanya

nggunakan t-test sehingga diperoleh $t_{hitung} = 1,6784$ dan

$t_{tabel} = t_{(0,95,52)} = 1,6760$ pada tingkat kepercayaan 95 %. Ternyata

$t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya hipotesis diterima.

Kesimpulan

Aktivitas siswa cenderung mengalami peningkatan selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan strategi *Student Recap* dalam pembelajaran matematika pada kelas VIII SMP Negeri 31 Padang dan hasil belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan strategi *Student Recap* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

Daftar Pustaka

- Nana, Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia.
- Silberman, Melvin. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slavin, Robert. 2010. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusamedia.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung:
Tarsito.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011.
Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:
Remaja Rosdakarya.