

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT DISERTAI TEKA-TEKI
SILANG PADA SISWA KELAS XI IPS
SMAN 1 RETEH**

Siska Hastrayusi¹, Fazri Zuzano¹, Fauziah¹

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

Abstract

Learning process in Senior High School 1 Reteh grade XI Social is not effective, there are many students less partisipaton so that cause mathematics learning students process tend being low. For solve this problem one effort can do is implementing cooperative learning model team game tournament with a crossword puzzles. This research purpose is to determine the activities and result of learning mathematics by student which implementing cooperative learning model team game tournament with a crossword puzzles. This research is a experimental research and the subject of this research is a student of Senior High Schol 1 Reteh grade XI Social, which consists of a sample class that is a class of 32 experimental and control classes totaling 31 students. Taking sample is done with a random sampling technique. The instrument of research is piece of student learning observation andresult of learning test. The data activity is analyze with a percentage and result oflearning is analyze by the average difference with use t-test, retrieved $t_{count}=3,64$ and $t_{table}=1,663$ this retrieved $t_{count}>t_{table}$ it mean accepted H_1 . It can be conluded implementing cooperative learning model team game tournament with a crossword puzzles can be increasing the activity and result of learning.

Key words : Team Game Tournament, Puzzle Cross, student, result of learning

Pendahuluan

Matematika merupakan pengetahuan yang mempunyai peran yang sangat besar, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan. Menyadari pentingnya peranan matematika maka sudah selayaknya aspek-aspek yang mendukung pembelajaran matematika

harus menjadi perhatian utama. Ini dimaksudkan agar pembelajaran matematika dapat berjalan dengan baik dan berkualitas.

Melihat betapa pentingnya pelajaran matematika, sangat bijaksana jika menciptakan kondisi yang menyenangkan didalam proses belajar mengajar matematika agar siswa

tertarik dalam mempelajari matematika dan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Agar tercipta kondisi belajar yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan, tugas guru adalah mengusahakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Salah satu pembelajaran kooperatif yang tepat adalah *Team Game Tournament*(TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, karena model pembelajaran ini lebih banyak fokus pada kreatifitas siswa akan proses pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diperkirakan dapat mengembangkan potensi siswa dalam kelompok, seperti terjadinya hubungan saling membutuhkan diantara anggota kelompok yang menimbulkan motivasi, mengembangkan semangat kerja kelompok dan semangat kebersamaan, serta menumbuhkan komunikasi yang efektif dan semangat kompetisi diantara anggota kelompok.

Dalam TGT siswa memainkan permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pembelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada mejameja turnamen dapat diisi oleh wakil kelompok yang berbeda-beda yang memiliki kemampuan yang setara. Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil kartu dan mengerjakan soal yang sesuai dengan kartu tersebut. Turnamen ini dapat dijadikan review materi pelajaran.

Adapun komponen Pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikemukakan Slavin (2005:166), yaitu:.

1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi atau dapat juga dengan audio visual. Fokus

presentasi kelas berbeda dengan presentasi kelas biasa, karena hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Siswa harus menyadari bahwa kecermatannya sangat menunjang keberhasilan belajar selanjutnya dan akan menentukan nilai mereka.

2) *Team*

Team terdiri dari empat hingga enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari *team* ini adalah memastikan bahwa semua anggota *team* benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *game* dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, *team* 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 *team* ada yang membuat kesalahan.

3) *Game*

Game pada TGT 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 meja *tournament* dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili *team* 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.

4) *Tournament*

Tournament adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan *team* telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar

kegiatan. Pada *tournament* pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja *tournament*, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor *team* mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5) Rekognisi *Team*

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

Selain itu, untuk memaksimalkan penerapan model pembelajaran tipe TGT ini, pada saat *tournament* soal berbentuk Teka-teki Silang. Teka-teki Silang (TTS) merupakan salah satu model belajar aktif yang termasuk dalam *reviewing models* (model pengulangan). Model ini berhubungan dengan cara- cara untuk mengingat dan menguji kembali apa yang telah mereka pelajari. Hal ini sesuai dengan

yang dikemukakan Silberman (2009: 239)

Salah satu cara yang paling meyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari.

Pembelajaran aktif tipe Teka-teki Silang meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan sehingga membuat siswa tidak jenuh dan tidak bosan dalam belajarmampu memberikan kesan yang lebih dalam pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Disertai TTS ini menjelaskan bahwa siswa mampu mengeksplorasikan dirinya baik secara individu maupun secara berkelompok, karena pada model pembelajaran ini setiap siswa mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok nya, sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar agar kelompok nya menjadi pemenang *tournament*.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Disertai TTS pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Reteh diharapkan mampu untuk membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran..

Dengan demikian, harapan akhirnya adalah hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Disertai TTS lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian eksperimen adalah metode yang membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua grup, yaitu grup treatment atau yang memperoleh perlakuan dan grup kontrol yang tidak memperoleh perlakuan (Sukardi: 2007). Populasinya adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 1 Reteh Tahun Pelajaran 2013/1014. Penentuan sampel menggunakan teknik *Random Sampling* atau sampling acak yaitu pengambilan sampel secara acak dimana tiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil menjadi sampel (Sudjana, 2005: 169). Variabel terikat yang diukur adalah hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan tes yang diberikan di

akhir pokok bahasan. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar.

Prosedur penelitian dapat dibagi atas tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan, penulis mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian, seperti: menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan soal *tournament* yang diberikan pada saat pertemuan dan soal tes akhir. Selanjutnya tahap pelaksanaan, pada tahap ini pembelajaran yang diberikan kepada kedua kelas sampel berdasarkan standar proses, sedangkan perlakuan terhadap kedua sampel berbeda. Perlakuan diberikan penulis pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Disertai Teka-teki Silang. Pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional. Terakhir yaitu tahap penyelesaian, pada tahap ini dilakukan analisis data yang didapat selama penelitian.

Menganalisis data dengan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis memiliki syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas

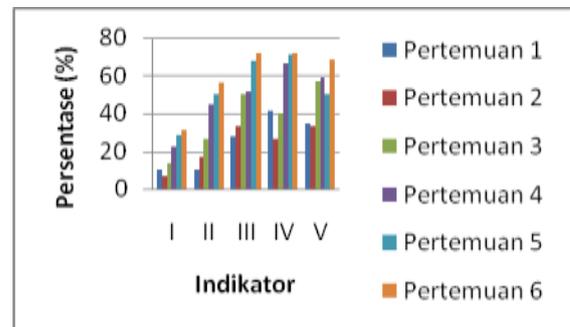
dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas sampel.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari tanggal 3 Februari sampai 28 Februari 2014. Dalam bagian ini dibahas pendeskripsian dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Data tentang aktivitas siswa pada kelas eksperimen diperoleh melalui lembar observasi. Pengamatan dilakukan pada setiap kali pertemuan oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh dua orang observer yang dilaksanakan pada pertemuan I sampai pertemuan VI. Dari hasil observasi secara umum persentase indikator naik tiap pertemuannya, namun ada beberapa indikator yang persentasenya naik turun disebabkan oleh beberapa kendala.

Dari analisis yang dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut :



Gambar 1
Grafik Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1 di atas, terlihat bahwa secara umum persentase siswa yang melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran matematika dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Disertai Teka-teki Silang cenderung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam.

Untuk menarik kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil belajar, dilakukan analisis secara statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis dengan t-test terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji kenormalan data skor hasil belajar digunakan uji liliefors. Uji

normalitas dilakukan pada kedua kelas sampel dan didapat harga L_0 dan L_{tabel} , pada taraf nyata 0,05, seperti pada tabel berikut :

Tabel 2 : Hasil Uji Normalisasi Data Tes Akhir Matematika Siswa

Kelas	N	L_0	L_{tabel}
Eksperimen	29	0,0934	0,1634
Kontrol	27	0,1096	0,1682

Dari tabel diketahui bahwa harga L_{hitung} (L_0) untuk kedua kelas sampel lebih kecil dari L_{tabel} atau $L_0 < L_{tabel}$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kedua kelas berdistribusi normal.

Sedangkan, uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas digunakan rumus uji F dengan hipotesis : $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ dan $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ dengan kriteria

$$F < F_{\frac{1}{2}\alpha(n_1-1, n_2-1)}$$

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,19$, sedangkan nilai $F_{tabel} = 2,49$, sehingga diperoleh

$F < F_{\frac{1}{2}\alpha(n_1-1, n_2-1)}$, artinya kedua kelas sampel mempunyai variansi homogen untuk $\alpha = 0,1$ (terima H_0).

Karena kedua kelas berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan rumus t-test. Dari data yang diperoleh terlebih dahulu dihitung harga simpangan baku gabungan kedua kelompok, didapat nilai $s = 16,44$. Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus t, didapat nilai $t = 3,58$. Dari daftar distribusi t dengan $dk = 54$ pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ didapat $t_{(0,95,54)} = 1,66$ sedangkan $t_{hitung} = 3,58$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak atau terima H_1 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* Disertai Teka-teki Silang lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Reteh Tahun Pelajaran 2013/2014.

B. Pembahasan

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan dengan

model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* Disertai Teka-teki Silang. Selama proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* Disertai Teka-teki Silang siswa yang kurang aktif mulai terlibat dalam proses pembelajaran, siswa berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, kemudian bertanding di meja *tournament*.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, penulis menerangkan materi pembelajaran dan memberikan contoh soal, kemudian memberikan latihan dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan tersebut di papan tulis, namun siswa yang maju ke depan kelas untuk mengerjakan latihan hanya siswa yang pintar saja. Penulis sudah berusaha menyuruh siswa yang lain untuk mengerjakan soal tetapi tidak ada yang mau, alasannya mereka belum selesai dan malas, sehingga pembelajaran berlangsung kurang efektif. Namun demikian pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Game Tournament Disertai Teka-teki Silang memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika kelas XI IPS SMAN 1 Reteh.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisis yang telah dipaparkan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar matematika siswa kelas XI IPS SMAN 1 Reteh Tahun Pelajaran 2013/2014 yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* Disertai Teka-teki Silang secara umum mengalami peningkatan setiap pertemuannya.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS SMAN 1 Reteh Tahun Pelajaran 2013/2014 yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* disertai Teka-teki Silang lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.

SARAN

Sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru matematika disarankan dapat menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* disertai Teka-teki Silang dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.
2. Penelitian ini masih terbatas pada aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan penelitian dengan variabel dan pokok bahasan yang lain.

Daftar Pustaka

- Silberman, Melvin I. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Jakarta: nusamedia
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Slavin. 2005. *Cooperative Learning Theon Research and Praticce*. Boaton Allyn and Bacon.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.