

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG MATERI MENYAJIKAN DATA DALAM BENTUK TABEL DAN DIAGRAM MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*

Sumaryono

SMK Permata 2 Kota Bogor

Jl.KH Soleh Iskandar,Kayumanis Kec.Tanah Sareal Kota Bogor

sumaryonomario3@gmail.com

Abstrak: Penelitian yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Materi Menyajikan Data Dalam Bentuk Tabel Dan Diagram Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan kompetensi dasar statistika di kelas XII Administrasi Perkantoran 1 SMK Permata 2 Kota Bogor. Metodologi penelitian yang digunakan yaitu action research dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas XII. Setiap tahap penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara partisipatif kolaboratif antara guru dan observer. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus pertama dan siklus kedua, semua indikator belajar mengalami peningkatan keberhasilan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament (TGT).

1. PENDAHULUAN

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suatu pendidikan dapat dikatakan bermutu apabila proses pendidikan

berlangsung secara efektif, peserta didik memperoleh pengalaman yang bermakna untuk dirinya dan produk pendidikan merupakan individu-individu yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa.

Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang digulirkan pemerintah pada tahun 2004 mengharapkan bahwa pendidikan di Indonesia mampu melahirkan anak-anak bangsa yang handal, terampil dan siap beradaptasi pada perkembangan yang ada.

Kurikulum ini dirancang dengan mempertimbangkan beberapa hal antara lain: tujuan pendidikan nasional, struktur keilmuan, psikologi

perkembangan anak dan tuntutan kebutuhan masyarakat. Seperti disebutkan dalam UU Sisdiknas bab II pasal 3: “bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Cakap dan berilmu merupakan aspek kognitif, kreatif dan mandiri merupakan aspek psikomotorik sementara itu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia merupakan aspek afektif. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional di atas, kurikulum, sistem pembelajaran dan penilaian (assessment) pada semua jenjang pendidikan harus mencerminkan ketiga aspek ranah perkembangan anak.

Tahun 2006 digulirkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), KTSP dinilai merupakan kurikulum

operasional yang dikembangkan berdasarkan standar isi (Permendiknas No. 21/2006) dan standar kompetensi (Permendiknas No.22/2006) yang penyusunan dan pengembangannya diserahkan kepada sekolah, disesuaikan dengan karakter, visi dan misi sekolah. Dalam struktur KTSP (Kurikulum SMK Permata 2 Bogor), mata pelajaran matematika diberikan di semua kelas dan jurusan yang ada di SMK Permata 2 Bogor. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah menggunakan penalaran pada pola, sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, penyusunan bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. Implikasi penerapan KTSP pada peserta didik yang paling nampak adalah pada sistem pembelajaran dan penilaiannya. KTSP sebagai kurikulum berbasis kompetensi tidak semata-mata meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi kompetensi secara utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai karakteristik masing-masing mata pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran dan penilaiannya harus mengedepankan ketiga ranah aspek perkembangan anak. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan harus memusatkan kualitas pendidikan pada

peningkatan Kegiatan Belajar Mengajar atau Proses Pembelajaran yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan, keterampilan, filsafat hidup dan lain sebagainya. Perbedaan tersebut menjadikan pembelajaran sebagai proses pendidikan memerlukan strategi, pendekatan, model maupun teknik yang bervariasi dan bermacam-macam, sehingga peserta didik dapat menyerap dan menguasai materi pembelajaran dengan baik dan lebih mendalam. Penguasaan peserta didik terhadap suatu materi dapat dilihat dari kecakapan yang dimilikinya, salah satunya adalah peserta didik mampu menggunakan daya nalarnya untuk memecahkan suatu masalah yang ada. Penguasaan matematika sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembangunan dalam segala bidang pendidikan. Pernyataan tersebut berlandaskan pada asumsi bahwa penguasaan matematika akan menjadi salah satu sarana untuk mempelajari mata pelajaran lain, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa, prestasi belajar dalam mata pelajaran matematika berkorelasi positif dengan prestasi belajar dalam pelajaran lain,

baik dalam mata pelajaran ekstra maupun non-ekstra.

Dalam hal ini model pembelajaran matematika sangat berperan dalam proses belajar peserta didik, diantaranya model pembelajaran matematika terpadu. Peserta didik tidak hanya fokus pada mata pelajaran matematika saja disaat proses pembelajaran itu berlangsung, tetapi disini peserta didik harus mampu menghubungkan materi matematika yang dipelajarinya dengan materi matematika yang sudah dipelajari, atau materi dalam bidang matematika dengan materi bidang lain. Sehingga, peserta didik mempunyai wawasan luas dan mampu memecahkan masalah di berbagai bidang atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya, sampai saat ini pembelajaran matematika belum menunjukkan hasil yang maksimal. Dari tahun ke tahun, prestasi matematika peserta didik di berbagai tingkatan sekolah belum bisa dikatakan meningkat secara signifikan. Sudah bukan hal baru, jika banyak peserta didik yang mengatakan matematika sulit. Sehingga membuat peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran yang sedang berjalan, cepat bosan hingga akhirnya peserta didik kurang memahami konsep matematika. Juga

bukan hal yang baru, bahwa pendidikan matematika di Indonesia cukup memprihatinkan. Hal ini terlihat dari beberapa indikasi, diantaranya yaitu: rendahnya prestasi belajar matematika peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah bahkan perguruan tinggi. Selain rendahnya prestasi matematika, indikasi lain yaitu banyaknya peserta didik yang takut, tidak suka, dan kurang tertarik untuk belajar matematika yang membuat peserta didik menjadi bosan dalam mempelajarinya.

Saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam kelas atau sekolah, guru sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal, yang membuat peserta didik menjadi pasif, tetapi guru dianggap sebagai manager of learning (pengelola kelas) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para peserta didik dalam menempuh perjalanan menuju kedewasaan mereka sendiri dalam proses belajar yang utuh dan menyeluruh. Jadi, peserta didik atau peserta didik bersifat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru bersifat pasif, hanya sebagai fasilitator saja. Tapi tidak dengan menghilangkan tugas dan tujuannya sebagai pendidik. Dalam belajar yang terpenting adalah proses,

bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik. Pengembangan konsep dalam proses pembelajaran berlangsung, materimateri matematika seharusnya tidak dibatasi oleh topik yang sedang dibahas saja, tetapi peserta didik harus mampu menghubungkan dengan topiktopik yang relevan, bahkan dengan bidang studi lain jika memungkinkan secara terpadu. Pembelajaran matematika yang terpadu memfokuskan pada pendekatan pembelajaran antar topik bahkan jika memungkinkan antar disiplin. Konsep pembelajaran matematika terpadu mempertimbangkan peserta didik sebagai pembelajar dan proses yang melibatkan pengembangan berfikir dan belajar.

Variabel hasil tindakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuaankemampuan yang dimiliki setelah menerima pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat merubah tingkah laku peserta didik melalui proses belajar mengajar. Hal ini

dikemukakan Purwanto (2013:45) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Abdurrahman (1999) dikutip oleh Jihad dan Aris (2009:15) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar mengajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang ingin berusaha dalam memperoleh suatu bentuk perubahan yang relatif menetap. Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan hasil nilai tes yang diberikan guru.

Variabel tindakan dalam penelitian ini yaitu Model pembelajaran kooperatif *Teams Games*

Tournament. Karakteristik pembelajaran kooperatif secara umum yaitu: 1) Pembelajaran secara tim. tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif. Manajemen

mempunyai tiga fungsi, yaitu: a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan sesuai perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan lain sebagainya.

b) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

c) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes. 3)

Kemauan untuk bekerja sama. Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru untuk mengkondisikan kelas dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Pendapat lain dikemukakan oleh Suprijono (2009:58) tentang karakteristik atau ciri pembelajaran kooperatif yaitu: 1) memudahkan peserta didik belajar mendapatkan sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dalam sesama; 2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan model yang menekankan adanya kelompok-kelompok dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Iru (2012:63) yang mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompokkelompok, setiap peserta didik yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya dan suku yang berbeda. Rusman (2012:224)

menyatakan bahwa Tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Huda (2013:197) berpendapat dalam TGT, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap aminggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akademik akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Model pembelajaran yang baik merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik serta melibatkan peserta didik secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung Shoimin (2014:203) mengemukakan bahwa Tipe *teams*

game tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *reinforcement*.

Langkah-langkah Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

menurut Tampubolon (2014:96)

Langkahlangkah kegiatan pembelajaran

(sintaks) adalah sebagai berikut: 1) Pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang; 2) Setiap kelompok mendalami materi secara bersama yang dipersiapkan untuk game; 3) *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dan diberi nomor untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian materi dikelas dengan hasil kerja kelompok; 4) Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor; 5) Skor peserta didik dikumpulkan untuk turnamen mingguan (biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kegiatan); 6) Turnamen pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiap peserta didik berprestasi tinggi dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II,

dan seterusnya; 7) Kemudian guru mengumumkan kelompok yang menang. Masingmasing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan; 8) Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih,

Great Team apabila rata-rata skor 40-45, dan *Good Team* apabila rata-rata skor 30-40.

2. METODOLOGI

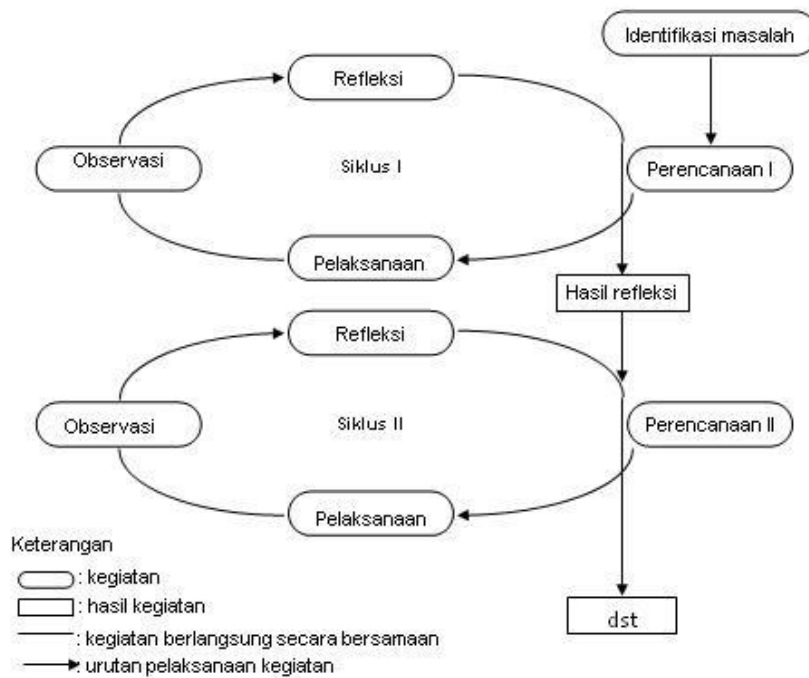
Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart, yang digambarkan pada gambar 1.

Dalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

1) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut

- a. Menelaah materi pembelajaran Statistika tentang menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram kelas XII Administrasi



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Perkantoran 1 dengan mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.
- c. Menentukan metode yang digunakan.
- d. Menyiapkan alat-alat pembelajaran yang akan digunakan.
- e. Menyiapkan instrumen penelitian berupa: kisi-kisi dan soal, form. lembar observasi siswa, dan form. lembar observasi guru.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan berupa pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan seperti yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 1. Skenario Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Awal	1. Guru mengkondisikan peserta	

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru yang dilakukan

	didik agar siap mengikuti pelajaran	10 menit
	2. Berdo'a, mengabsen, mempersiapkan materi ajar, alat	

oleh tim observer. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data proses pembelajaran sebagai bahan untuk analisis dan refleksi.

4) Refleksi

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka dilakukan analisis dan refleksi terhadap hasil dan proses tindakan yang telah dilakukan. Analisis dilakukan dengan beberapa cara. Untuk data hasil belajar dianalisis dengan penggunaan statistik deskriptif berupa rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum. Untuk data hasil observasi digunakan analisis deskriptif kualitatif, dan untuk data hasil kuesioner dianalisis dengan tabulasi frekuensi tunggal. Untuk keperluan refleksi dilakukan teknik matching atau perbandingan antara hasil tindakan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan. Selain itu juga dilakukan interpretasi hasil analisis dan semua data observasi secara cermat agar dapat

ditemukan tindakan perbaikan yang

3) Observasi tepat untuk perbaikan atau

	peraga 3. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai	
Inti	<p>1. Guru menayangkan slide contoh sajian data dalam bentuk tabel dan meminta siswa untuk mengamati</p> <p>dengan seksama.</p> <p>2. Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok beranggotakan 6 - 7 orang yang heterogon.</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk mengamati dan memahami bentuk tabel pada buku paket hal 50 - 60</p> <p>4. Siswa dengan bimbingan guru membahas LKS yang ada secara bergantian.</p> <p>5. Siswa mengikuti permainan akademik sesuai dengan nomor undian yang ada.</p> <p>6. Perwakilan dari setiap kelompok menjawab setiap</p>	60 menit

pengembangan tindakan berikutnya. dilakukan perbaikan ulang dalam siklus kegiatan kedua dan seterusnya.

Tabel 2. Ukuran Keberhasilan Penelitian

No	Ukuran keberhasilan	Target	Teknik Pengumpulan Data
1	Ketuntasan belajar perorangan	Setiap peserta didik minimal memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75	Hasil Tes
2	Ketuntasan Klasikal	100 % peserta didik memperoleh nilai mencapai KKM	Hasil Tes
3	Besaran nilai ratarata peserta didik	Nilai rata-rata peserta didik minimal 75	Hasil Tes
4	Semangat belajar peserta didik	Minimal 85% pesera didik menunjukkan semangat belajar dan aktif dalam pembelajaran	Lembar Observasi (pengamatan)

Penelitian ini dilaksanakan pada awal semester 5 tahun pelajaran 2016-2017, antara bulan Juli - Desember 2016.

Fokus penelitian ini adalah peserta didik kelas XII Administrasi Perkantoran 1 SMK Permata 2 Kota

Bogor, dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan. Pemilihan

	<p>pertanyaan yang diberikan oleh masing-masing pembaca soal.</p> <p>7. Siswa melakukan tournament.</p> <p>8. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban siswa</p>	
Akhir	<p>1. Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguat dan penyimpulan.</p> <p>2. Guru dan peserta didik menghitung point individu, skor kelompok dan menentukan tingkat penghargaan kelompok.</p> <p>3. Pemberian penghargaan bagi kelompok yang berhasil.</p> <p>4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi.</p>	10 menit

Jika hasil analisis dan refleksi terhadap menunjukkan hasil tindakan lebih baik atau sama dengan indikator yang telah diterapkan seperti yang disajikan pada tabel 2, maka penelitian ini dinilai berhasil. Jika hasilnya kurang bagus, maka penelitian tindakan ini ditetapkan belum berhasil, dan selanjutnya

subyek ini disebabkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika tentang Menyajikan Data Dalam Bentuk Diagram dan Tabel di kelas XII Administrasi Perkantoran 1 SMK Permata 2 Semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017 sebagian besar masih rendah yaitu di bawah KKM 20 orang (62,5%) dengan nilai rata-rata kelas 65 dan KKM yang telah ditentukan 75 begitu pula dengan semangat belajarnya masih sangat kurang.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika guru mengajar tentang Penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram adalah rata-ratanya 65 sedangkan KKM yang ditentukan 75. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 12 orang (37,5%) sedangkan peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM 20 orang (62,5%). Padahal materi Penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram bahasannya cukup banyak/luas, maka diputuskan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran

Matematika dalam materi Statistika Pembelajaran dimulai dengan mengadakan tes awal di kelas XII Administrasi Perkantoran 1 untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi Statistika. Nilai tes awal dijadikan acuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas XII Administrasi Perkantoran 1 setelah digunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament. Soal-soal tes awal berupa materi yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu Penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram. Perolehan nilai tes awal ini akan dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

1) Refleksi Siklus 1

Refleksi siklus pertama pertemuan kedua dilakukan bersama dengan observer. Kegiatan ini bertujuan untuk mencari dan menemukan indikator- indikator yang telah tercapai dan yang belum tercapai dalam pembelajaran pertemuan kedua. Adapun caranya adalah dengan membandingkan ketuntasan belajar

individual maupun klasikal yang ditandai dengan ketercapaian KKM yang telah ditetapkan sebelumnya.

Selanjutnya, peneliti mencari penyebab dan solusi untuk mengatasinya.

Hasil analisis terhadap ketercapaian KKM adalah 28 peserta didik mencapai KKM. Terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus sebesar 50,15% atau sebanyak 16 orang yang tuntas menjadi 87,5%. Hasil analisis terhadap nilai rata-rata terjadi kenaikan dari kondisi pra siklus sebesar 5,11 menjadi 77,61.

Setelah melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas kemudian diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan, pada tindakan siklus I didapat hasil sebagai berikut, 1) Guru lebih meningkatkan minat peserta didik yaitu dengan memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara menciptakan kondisi belajar yang menantang dan menyenangkan; 2) Teknik bertanya yang dimiliki guru perlu ditingkatkan; 3) Pengelolaan waktu harus lebih baik; dan 3) Pengelolaan kelas harus lebih baik.

Sekalipun telah terjadi peningkatan terhadap proses dan hasil belajar pada siklus 1, tetapi tindakan perbaikan pembelajaran masih dilanjutkan ke

siklus berikutnya, karena target belum tercapai. Di dalam indikator keberhasilan ditetapkan bahwa peserta didik yang mencapai KKM harus 100% sedangkan hasil dari siklus 1 baru 87,5% peserta didik mencapai KKM, dan target nilai rata-rata peserta didik adalah 80 sedangkan hasil siklus 1 rata-rata nilai peserta didik adalah 77,61 begitu juga target keaktifan peserta didik mencapai 100% peserta didik aktif, sedangkan hasil siklus 1 baru rata-rata 80% peserta didik aktif. Dengan demikian penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2) Refleksi Siklus II

Refleksi siklus kedua pertemuan kedua dilakukan bersama dengan observer. Kegiatan ini bertujuan untuk mencari dan menemukan indikator- indikator yang telah tercapai dan yang belum tercapai dalam pembelajaran pertemuan kedua. Adapun caranya adalah dengan membandingkan ketuntasan belajar individual maupun klasikal yang ditandai dengan ketercapaian KKM yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti mencari penyebab dan solusi untuk mengatasinya. Hasil analisis terhadap ketercapaian KKM adalah 32 peserta didik mencapai KKM. Terjadi peningkatan hasil belajar dari

siklus I sebesar 12,5% atau sebanyak 4 orang yang tuntas menjadi 100%. Hasil analisis terhadap nilai rata-rata terjadi kenaikan dari kondisi siklus I sebesar 2,39 menjadi 81. Setelah melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas kemudian diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan, pada tindakan siklus I didapat hasil sebagai berikut; 1) Guru lebih meningkatkan minat peserta didik yaitu dengan memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara menciptakan kondisi belajar yang menantang dan menyenangkan; 2) Teknik bertanya yang dimiliki guru perlu ditingkatkan; 3) Pengelolaan waktu harus lebih baik; 4) Pengelolaan kelas harus lebih baik.

3) Hasil Belajar Peserta didik
 Penilaian hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes pada tiap akhir siklus. Soal tes setiap siklus digunakan untuk mengukur penguasaan kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik, sebelum digunakan telah diuji cobakan terlebih dahulu pada peserta didik kelas XII Administrasi Perkantoran 1 yang telah memperoleh materi tentang Menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram Soal yang tidak memenuhi syarat dibuang dan yang memenuhi syarat digunakan. Berdasarkan pada gambar 4.5 dapat diketahui bahwa setelah diterapkan model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif

Tipe Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pra siklus 72,5 meningkat menjadi 77,61 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81 pada siklus II. Begitu juga dengan ketuntasan hasil belajar terjadi peningkatan yang signifikan dari kondisi pra siklus mencapai ketuntasan hanya 37,5%, menjadi 87,5% pada siklus I, dan 100% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tentang Menyajikan dalam bentuk tabel dan diagram semakin meningkat. Dengan adanya peningkatan hasil belajar, berarti target telah tercapai yaitu 100% dari jumlah peserta didik mencapai KKM, Begitu pula peningkatan nilai rata-rata yang ditargetkan minimal 80, bahkan melampaui target yaitu 81. Dengan demikian penelitian dihentikan sampai siklus II karena telah mencapai target tersebut.

Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu factor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis refleksi peserta didik.

Dari hasil angket refleksi peserta didik terhadap materi pembelajaran tentang Menyajikan data dalam bentuk table dan diagram, setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* didapatkan hasil antara lain siklus I, sebesar 100% peserta didik senang dengan suasana pembelajaran, 83.33 % peserta didik senang dengan model yang digunakan guru, 80,21% peserta didik dapat menerima pelajaran yang diajarkan dengan mudah. Untuk siklus II, sebesar 100% peserta didik senang dengan suasana pembelajaran, 95,83% peserta didik senang dengan model yang digunakan oleh guru, dan 93,75% peserta didik dapat menerima pelajaran yang diajarkan dengan mudah. 4) Aktifitas Peserta Didik

Keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II ternyata keaktifan peserta didik juga mengalami peningkatan. Aspek yang digunakan untuk mengukur keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran meliputi keseriusan peserta didik dalam

mengikuti pelajaran, keaktifan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT), keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, dan keseriusan peserta didik dalam mengerjakan tes. Untuk aspek keseriusan peserta didik dalam mengikuti pelajaran terjadi peningkatan prosentase jumlah peserta didik dari siklus I sampai siklus II, yaitu 76.74% pada siklus I menjadi 99,88% pada siklus II. Aspek keaktifan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) dan keseriusan dalam mengerjakan tes telah mencapai 100% untuk siklus kedua, ini menunjukkan bahwa peserta didik telah aktif dalam percobaan dan telah serius mengerjakan tes. Keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan juga mengalami peningkatan, yaitu 74.42% pada siklus I, menjadi 88.54% pada siklus II. Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan juga mengalami peningkatan yaitu 60.47% pada siklus I, meningkat menjadi 86.46% pada siklus II.

Adanya peningkatan ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran diduga karena peserta didik memperoleh hal-hal baru yang menarik dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik karena dalam pembelajaran dengan model Berbasis Inkuiri dituntut keaktifan yang tinggi pada diri peserta didik. Peningkatan dan pencapaian hasil belajar yang sudah sesuai dengan yang diharapkan tidak lepas dari peran guru selama proses pembelajaran, karena guru merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk itu upaya yang dapat dilakukan guru agar hasil belajar peserta didik dapat lebih optimal adalah dengan mempertinggi mutu pengajaran dan kualitas proses pembelajaran.

5) Hasil Pengamatan

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, guru terlebih dahulu menjelaskan hal-hal yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yaitu peserta didik diberi tugas untuk mencari informasi tentang materi yang akan dibahas baik melalui buku, internet, maupun literatur lain. Dari informasi yang mereka dapatkan kemudian peserta didik disuruh membuat pertanyaan disertai dengan jawabannya. Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik

melakukan percobaan untuk membuktikan informasi yang mereka peroleh. Berdasarkan percobaan tersebut kemudian ditarik kesimpulan tentang materi yang dibahas dengan bimbingan guru. Untuk lebih memotivasi peserta didik, guru memberikan penghargaan atas hasil yang telah dicapai oleh peserta didik. Penghargaan tersebut diberikan kepada peserta didik yang mau mempresentasikan hasil penemuannya didepan kelas. Hal tersebut sesuai dengan peranan guru dalam menciptakan kondisi yang mendukung yaitu motivator, fasilitator dan rewarder (Gulo,2005:86-87). Dari hasil observasi kegiatan guru pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata, yaitu untuk siklus I nilai rata-ratanya mencapai 2,4, untuk siklus II mencapai 3.0.

Hasil observasi kedua siklus tersebut menunjukkan kriteria baik. Pada siklus I guru mengalami beberapa kekurangan diantaranya adalah guru kurang memberi motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung, guru kurang membawa peserta didik mengaitkan materi dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari, tehnik bertanya yang dipunyai guru belum maksimal, pengelolaan kelas dan penglolaan waktu

kurang optimal. Berdasarkan kekurangan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II. Dari siklus II didapatkan hasil bahwa guru sudah memotivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung yaitu dengan cara mengaitkan materi dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Teknik bertanya dan pengelolaan kelas sudah baik, dan guru sudah dapat melakukan pengelolaan waktu dengan baik.

6) Hasil Refleksi

Pada kondisi awal proses pembelajaran berlangsung, terlihat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena berbagai factor, diantaranya disebabkan oleh proses pembelajaran yang disajikan oleh guru masih konvensional dengan kata lain guru belum melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan di siklus 1 dan dilaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yaitu guru berhasil lebih meningkatkan minat peserta didik yaitu memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara lebih membuka wawasan peserta didik untuk melihat fenomena

alam yang ada dan mengaitkan dengan materi yang diajarkan. Namun guru masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam beberapa hal, diantaranya masalah teknik bertanya, pengelolaan waktu dan pengelolaan kelas yang lebih baik.

Pada siklus II, proses pembelajaran lebih utuh yaitu peserta didik aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran, motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* meningkat, guru tidak lagi mendominasi pembelajaran melainkan berperan sebagai fasilitator. Hal – hal tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran bisa mencapai hasil yang optimal

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus 2 maka hasil refleksi selama kegiatan penelitian yang dimulai dari persiapan sampai pada pelaksanaan dianggap sudah berhasil, hal ini berdasarkan tingkat kemampuan siswa yang cukup baik. Karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai semua yaitu dari KKM sebesar 76 ditargetkan 100% peserta didik mencapai KKM, nilai rata-rata yang dicapai minimal 76, dan keaktifan

peserta didik minimal sebesar 85%, maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

4. SIMPULAN

Setelah dilakukan tindakan penelitian maka dapat disimpulkan 2) bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah pada materi Menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ternyata dapat meningkatkan minat, antusias, konsentrasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga terjadi peningkatan hasil belajar berupa naiknya nilai rata-rata kelas dan naiknya persentase ketuntasan belajar peserta didik secara individu maupun secara klasikal pada peserta didik di SMK Permata 2 Kota Bogor pada tahun pelajaran 2016/2017. Dengan demikian maka berdasarkan paparan penelitian di atas maka disimpulkan: 1) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(*TGT*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dalam materi Menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram, di kelas XII Administrasi Perkantoran 1 SMK Permata 2 Kota Bogor, tahun pelajaran 2016-2017

Proses peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram, dapat terjadi karena melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang meliputi keseriusan dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam proses belajar yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab pertanyaan, keseriusan dalam mengerjakan soal-soal tes. Begitupula dengan keaktifan gurunya yaitu guru mampu memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, guru selalu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, guru memiliki kemampuan teknik bertanya yang mumpuni, guru memiliki kemampuan

mengelola kelas dan mengelola waktu secara optimal.

- 3) Besar peningkatan hasil belajar yang dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) pada materi Menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram, yaitu jika dilihat kenaikan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I, terjadi kenaikan persentase ketuntasan sebesar 50,15%. % yaitu ketuntasan belajar pada pra siklus sebesar 37,5% menjadi 87,65%, sedangkan dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 12,35%. yaitu dari 87,65% menjadi 100%. terjadi kenaikan nilai rata-rata dari 77,61 menjadi 81, berarti kenaikan sebesar 3,39. Siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM dari siklus I sebanyak 12 orang atau sebesar 37,5% menjadi 28 orang atau sebesar 87,5% yang berarti kenaikannya sebesar 50%. Siswa yang memperoleh nilai belum mencapai KKM pada siklus I sebanyak 20 orang atau sebesar 62,5%, berkurang menjadi

sebanyak 4 orang atau 12,5%. Apabila dibandingkan antara hasil tes pada kondisi awal dengan hasil tes pada siklus II, akan terlihat perubahan yang lebih signifikan yaitu kenaikan rata-rata nilai dari 72,5 menjadi

81, berarti kenaikan sebesar 8,5. Siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM dari 12 orang atau sebesar 37,5% menjadi 32 orang atau sebesar 100%, berarti kenaikan sebanyak 20 orang atau sebesar 62,5%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai belum mencapai KKM yang semula sebanyak 20 orang atau sebesar 62,5% berkurang menjadi sebanyak 0 orang atau sebesar 0%, berarti terjadi penurunan sebanyak 20 orang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2011. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar dan Kalender Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Iru, La dan La Ode Safiun Arini. 2012. *Analisis penerapan pendekatan metode, strategi dan model-model pembelajaran*. Yogyakarta: multi presindo.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jannah, Raodatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Lie, Anita. 2014. *Coperative Learning*. Jakarta: Gramedia.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilawati, Wati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Insan Mandiri.
- Taniredja, Tukiran. 2011. *Modelmodel pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.