

**Gabungan *Team Games Tournament* (TGT) Dan *Guide Note Taking* (GNT)
Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar**

Mila Amalia, S. Pd
milaamilia@gmail.com
MTs Darul Mukhlashin

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama penerapan gabungan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dan *guide note taking* (GNT). Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah penerapan gabungan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dan *guide note taking* (GNT). Jenis dari penelitian ini PTK dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini siswa kelas VIII di MTs Darul Mukhlashin. Dengan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa metode dokumentasi, observasi, wawancara dan tes. Adapun metode analisis datanya menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: TGT, GNT, aktivitas siswa, hasil belajar siswa

Abstrack

The purpose of the research is to describe the students activities in using mix of team games tournament (TGT) and guide note taking (GNT) learning model. To describe the students learning outcomes in using mix of team games tournament (TGT) and guide note taking (GNT) learning model. The kind of the research is PTK with qualitative and quantitative approach. The subjects of the research are students of class VIII at MTs Darul Mukhlashin. With the data collecting method that used in the research are documentation, observation, interview and test. The data analysis method that used is qualitative and quantitative. The results of the research there is increased activity and student learning outcomes.

Keywords: TGT, GNT, students activity, and students learning outcomes

PENDAHULUAN

(Heruman, 2010) menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang abstrak membuat matematika sulit dipelajari dan dipahami siswa, siswa cenderung memerlukan alat bantu berupa media untuk mengkonkritkan segala sesuatu yang abstrak dan yang dapat memperjelas apa yang akan di sampaikan oleh guru sehingga lebih cepat di pahami dan di mengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi abstrak, dan abstrak.

Menurut Fowler (dalam Muslich, 2009: 221), matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Selain itu (Wahyudin, 1999) menyatakan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang kurang diminati peserta didik karena di anggap sebagai pelajaran paling sulit. Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalannya (Mulyono, 2003). Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana.

Dalam pembelajaran matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru di pahami siswaperlu segera di beri penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori peserta didik, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Tujuan pembelajaran yang diinginkan tentu harus dicapai secara optimal. Untuk itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar agar pemahaman konsep siswa dalam belajar lebih baik, salah satu diantaranya adalah pendekatan pembelajaran. Supaya siswa dapat meningkatkan motivasi yang baik dan mencapai hasil yang maksimal seorang guru harus benar-benar tau dalam memilih cara mengajar yang sesuai dengan topik dan kondisi siswa ,sehingga siswa lebih tertarik, aktif dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan wawancara dengan beberapa narasumber,yaitu diperoleh informasi bahwa kondisi proses belajar disekolah

tempat penelitian selama ini khususnya pada pelajaran matematika siswa hanya sekedar mendengar, memperhatikan, mencatat, kemudian mengerjakan soal latihan, yang lebih aktif dalam berpikir adalah guru, sedangkan siswa hanya bertindak sebagai penerima materi. Kondisi seperti ini secara tidak langsung akan berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang kurang memuaskan serta kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika tidak dapat dilakukan dengan baik, Hasil belajar yang diperoleh siswa belum dapat memenuhi KKM yang sudah ditargetkan. Dimana KKM yang diterapkan yaitu dengan nilai ≥ 70 dan presentase ketuntas klasikalnya yaitu $\geq 85\%$.

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan tersebut maka guru harus betul-betul mengetahui cara yang bisa diterapkan dalam pembelajaran untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan penerapan metode yang tepat untuk siswa dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian saran yang dapat disampaikan peneliti untuk mengatasi masalah yang ada yaitu dengan menggunakan perpaduan model pembelajaran: *Team Games Tournament* (TGT) dan *Guide Note Taking* (GNT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. TGT menggunakan tournament permainan akademik dan terdiri dari komponen-komponen yaitu : presentasi kelas dan tim karena dengan adanya diselingi games maka siswa akan merasakan senang dan mempunyai rasa antusias untuk selalu bermain dalam belajar matematika tersebut. Sedangkan model pembelajaran *Guide Note Taking* (GNT) adalah merupakan strategi yang menggunakan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*). Sehingga siswa bukan hanya fokus dengan adanya game saja melainkan diajarkan untuk belajar aktif dalam pembelajarannya.

Melalui adanya penggabungan kedua model tersebut maka dapat membuat siswa tidak jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang terlaksana di dalam kelas, dengan berlangsungnya pembelajaran akan membuat siswa merasa senang terutama dengan adanya games dan aktif dalam membuat catatan yang penting dan melengkapi catatan-catatan yang kosong dari materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti menggunakan gabungan model pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan baik karena akan membangkitkan atau meningkatkan hasil siswa dalam belajarnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Gabungan *Team Games Tournament (TGT)* Dan *Guide Note Taking (GNT)* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar".

Menurut (Rusman, 2011) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. TGT adalah model pembelajaran dimana siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam turnamen mingguan sebagai pengganti kuis, siswa berkopetensi dengan anggota tim lain yang kemampuan awalnya sebanding (Hobri, 2009). Sedangkan TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2011). Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan di akhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah berkelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu setiap sekali seminggu pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain (Asma, 2006). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan TGT adalah pembelajaran dimana siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru dan kelompok yang dibuat tersebut terdiri dari 4-5 orang, setelah siswa selesai berdiskusi mereka harus memainkan pertandingan – pertandingan akademik dalam turnamen sebagai pengganti tes tulis untuk membandingkan kemampuan antar kelompok. Selanjutnya dalam penerapannya langkah pembelajaran TGT antara lain yaitu:

1. Presentasi Guru

Pada tahap ini guru menyiapkan soal-soal, lembar kerja siswa, alat dan bahan yang akan digunakan dalam turnamen yang disertai permainan. Disamping itu guru juga menyampaikan materi pelajaran, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik saat berkelompok dan saat game karena skor game menentukan skor kelompok.

2. Kelompok Belajar

Siswa dibagi atas beberapa kelompok dimana tiap kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

3. Permainan

Sebelum permainan dimulai guru harus mengarahkan aturan permainan agar tidak terjadi kesalahan saat permainan dimulai sehingga tidak menghabiskan waktu terlalu banyak. Permainan terdiri atas beberapa pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penjelasan guru dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Dalam satu permainan saat turnamen terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sesuai jumlah kelompok yang ada. Adapun aturannya sebagai berikut:

- a. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras dan memberi jawaban.
- b. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.

- c. Kelompok penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda kemudian mengecek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.

5. Penghargaan Kelompok

Setelah mengikuti turnamen, siswa-siswa kembali ke kelompok belajarnya masing-masing dengan membawa nilai yang telah diperoleh dari turnamen. Nilai kemudian dijumlahkan dan dibagi sesuai dengan jumlah anggota kelompok belajar. Nilai ini merupakan nilai rata-rata kelompok belajar. Kelompok belajar yang nilainya tinggi akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan bisa berupa pemberian ucapan selamat, pujian, sertifikat, alat-alat tulis, maupun yang lainnya. Pemberian penghargaan bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat lebih sungguh-sungguh dalam belajar kelompok.

Guide Note Taking (GNT) menurut (Silberman, 2012) merupakan pembelajaran dimana siswa harus menyediakan formulir atau lembar yang telah dipersiapkan. Lembar ini menginstruksikan siswa untuk membuat catatan sewaktu anda mengajar. Pembelajaran yang semacam ini lebih efektif ketimbang jika kita sekedar menyediakan buku pegangan yang lengkap. Ada bermacam metode untuk membuat catatan secara terarah. Yang paling sederhana diantaranya adalah mengisi bagian yang kosong. Kemudian (Suprijono, 2012) juga mendefinisikan *Guide Note Taking* (GNT) merupakan pembelajaran yang menggunakan suatu bagan, skema (handout) sebagai media yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika seorang guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah. Tujuan metode pembelajaran ini adalah agar metode ceramah yang dikembangkan oleh guru mendapat perhatian siswa, terutama pada kelas besar. Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Guide Note Taking* (GNT) adalah pembelajaran yang fungsinya mengarahkan siswa membuat catatan yang sistematis terhadap pembelajaran yang sedang dihadapi dengan cara mengisi bagian yang kosong dari bagan skema, formulir atau bentuk lainnya yang telah disiapkan guru. Selanjutnya dalam penerapannya GNT memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru memberi bahan ajar kepada siswa misalnya berupa LKS.
2. Guru menyampaikan materi ajar, disampaikan dengan metode ceramah.

3. Selama penyampaian materi berlangsung, guru meminta siswa untuk menyimak materi yang diberikan oleh guru dan siswa diminta untuk mengisi bagian-bagian yang kosong
4. Guru meminta siswa untuk menggaris bawahi LKS atau bahan ajar yang penting dari materi yang disampaikan oleh guru.
5. Setelah penyampaian materi dengan ceramah selesai, guru meminta kepada siswa untuk membacakan LKS-nya atau membimbing siswa untuk menyampaikan ide dan menyimpulkan dari materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan dari kedua model pembelajaran yang dipadukan dalam penelitian ini selanjutnya secara lebih jelas perpaduannya dilakukan setelah model GNT selesai dilakukan. Di awal pembelajaran model yang digunakan adalah GNT kemudian setelah berada pada tahap penyimpulan siswa diminta untuk berkelompok lalu ,mengikuti langkah pembelajaran sesuai dengan langkah TGT mulai dari langkah ke dua hingga langkah terakhir. Untuk langkah pertama dianggap sama dengan langkah keseluruhan dari GNT.

Dalam penerapannya kolaborasi model pembelajaran TGT dengan GNT memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

Kelebihan

1. Tidak hanya membuat siswa cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
3. Membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada siswa atau kelompok terbaik.
4. Membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen.
5. Cocok digunakan untuk kelas besar dan kecil.

6. Cocok untuk memulai pembelajaran sehingga perhatian siswa akan fokus pada istilah dan konsep yang akan dikembangkan dan yang akan berhubungan dengan mata pelajaran untuk dikembangkan menjadi konsep atau bagan pemikiran yang lebih ringkas
7. Siswa akan lebih aktif dalam menanggapi ceramah yang diberikan oleh guru dengan mendengarkan, melihat, memikirkan dan menulis.
8. Siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi informasi yang penting karena guru memberikan isyarat, kunci konsep, fakta atau hubungan agar siswa lebih mampu mendapatkan isi pelajaran

Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok.
3. Guru harus mempersiapkan dengan baik sebelum menerapkannya, membuat soal untuk setiap lomba, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi sampai terendah.
4. Siswa harus benar-benar fokus terhadap materi yang disampaikan
5. Guru harus benar-benar fokus untuk lebih menguasai materi dan teliti dalam penyampaian ceramahnya.
6. Guru-guru yang sudah terlanjur menggunakan metode pembelajaran lamasulit beradaptasi pada metode pembelajaran baru.
7. Jika digunakan sebagai metode pembelajaran pada setiap materi pelajaran, maka guru akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian dari sisi proses, dikatakan berhasil jika langkah-langkah dalam gabungan model *Team Games Tournamen dan Guide Note Taking* dapat diterapkan dengan baik dan dapat memecahkan masalah pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku belajar siswa yang positif, seperti meningkatnya motivasi, partisipasi, keberanian bertanya, berpendapat, serta meningkatnya interaksi belajar siswa, dan lain sebagainya. Indikator keberhasilan

dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil tes belajar siswa, hasil belajar matematika meningkat jika 85% dari jumlah siswa telah mencapai KKM dan nilai tes mencapai ≥ 70 . Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Darul Mmukhlashin Tegalsiwalan. Dengan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian untuk metode analisis data yang digunakan yaitu rumus 1 untuk menganalisis aktivitas siswa dan rumus 2 untuk menganalisis hasil belajar siswa :

$$1 \quad P = \frac{m}{N} \times 100\% \quad 2 \quad P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kolaborasi model pembelajaran TGT dan GNT ini berjalan cukup lancar, meskipun dalam pelaksanaannya kurang optimal karena keterbatasan waktu yang disediakan. Dalam melaksanakan siswa cukup antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung melalui kolaborasi model pembelajaran TGT dan GNT. Siswa juga saling bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Langkah pertama dalam kolaborasi model pembelajaran TGT dan GNT pada pertemuan pertama pra pelaksanaan siklus guru telah memberikan test prasyarat yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa dan kegiatanpun terlaksana dengan begitu tertib. Pada pelaksanaan siklus I guru memancing siswa dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sebagai usaha untuk memberikan gambaran berfikir awal pada siswa untuk mencari informasi diberbagai sumber yang dapat memperjelas pertanyaan guru. Dan setelah itu guru menjelaskan materi secara singkat dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang kurang dipahami. Selanjutnya guru mengumumkan daftar kelompok secara berpasang-pasangan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dari buku referensi dan mengembangkan pemahaman dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya, mengklarifikasi capaian solusi dan jawaban dari permasalahan

yang ada pada lembar kerja siswa. Kemudian guru memberikan siswa sebuah games dan setelah itu guru memberi tugas pada salah satu dari perwakilan kelompok untuk mempresentasikan pemecahan masalah yang sudah ditemukan sedangkan siswa yang lain menanggapi hasil dipresentasikan.

Dalam presentasi siswa masih terlihat malu bertanya mengemukakan pendapatnya. Maka dari itu guru selalu memberikan bimbingan atau memotivasi agar siswa tidak malu untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya dalam membahas permasalahan, Setelah presentasi selesai guru memberi penguatan atau meluruskan kesalah pahaman dan membimbing siswa untuk memberikan kesimpulan terhadap materi yang sudah dipelajari, Setelah itu guru mengakhiri pelajaran dan memberitahukan bahwa pertemuan selanjutnya adalah tes kemudian dilanjutkan dengan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada pembelajaran siklus I pertemuan 1 hasil analisis aktifitas siswa menunjukkan presentase sebesar 60% dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh presentase sebesar 90%. Sehingga jika di rata-rata akan diperoleh presentase sebesar 70%. Nilai rata-rata tersebut dapat di hitung dengan menjumlahkan presentase pada siklus I pertemuan 1 dengan presentase siklus I pertemuan 2 lalu hasilnya dibagi 2. Hasil yang diperoleh menunjukkan kriteria cukup.

Kemudian selanjutnya setelah siklus I pertemuan 1 dan 2 selesai dilaksanakan, peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan 5 soal ulangan sebagai tes akhir siklus dengan 2 soal berbobot mudah, 2 soal berbobot sedang, dan 1 soal berbobot sulit. Soal yang diberikan dalam bentuk uraian. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada tes akhir siklus I ini sebesar 60% artinya kurang dari 85%, sehingga dapat dikatakan untuk ketuntasan klasikal belum tuntas. Maka dari itu perlu dilakukan siklus lanjutan untuk mencapai target yang sudah direncanakan.

Pada siklus II pertemuan 1 langkah pertama yang dilakukan sama dengan pertemuan pada siklus I. Tapi pada siklus II ini siswa sudah tampak lebih aktif, dan siswa sudah mulai berani untuk menanggapi, bertanya dan mengemukakan pendapatnya dalam presentasi di depan semua siswa dan di depan guru. Pada siklus II, analisis hasil observasi aktifitas siswa menunjukkan presentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan di banding siklus I

yang awalnya pada hanya sebesar 70% pada siklus II meningkat menjadi 90%. Dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 20%.

Kemudian untuk hasil belajar, dari hasil analisis tes akhir siklus II terdapat 19 siswa yang tuntas dan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Ketuntasan klasikalnya mencapai 95% artinya penelitian dapat dihentikan karena target yang direncanakan sudah berhasil dicapai karena KKM yang diperoleh sudah lebih dari 85%. Sesuai dengan criteria awal dimana siswa dikatakan tuntas jika siswa telah memperoleh nilai sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditargetkan yaitu dengan nilai 70 dan presentase ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hal ini dikarenakan pada siklus I hasil belajar siswa belum diperoleh ketuntasan klasikal $\geq 85\%$. Dari hasil tes akhir siklus I diketahui presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh hanya sebesar 60% maka masih jauh dari yang ditargetkan yaitu 85%. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran siklus I belum tuntas, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar mereka adalah karena mereka kurang ada persiapan saat menghadapi test, dan nilai yang rendah kebanyakan diperoleh oleh siswa yang memang memiliki kemampuan rendah atau yang kurang aktif dan kurang perhatian terhadap penjelasan guru saat pelajaran berlangsung.

Kemudian untuk analisis hasil tes akhir pada siklus II diketahui hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas sehingga presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran siklus II sudah berhasil dan tuntas karena KKM yang diperoleh sudah lebih dari 85%, sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus selanjutnya. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa pada penelitian yang telah dilaksanakan diketahui terjadi peningkatan hasil belajar, pemahaman siswa dan aktifitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Dalam pelaksanaannya peneliti mendapatkan temuan-temuan yang beraneka ragam adapun temuan-temuan tersebut antara lain sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran di dalam kelas sebelum penelitian dan pada saat penelitian situasi kelas lebih hidup. (2) Siswa lebih senang dalam belajar dengan menggunakan kolaborasi model TGT dan GNT yang diterapkan oleh peneliti.

(3) Dengan adanya games siswa lebih bersemangat dalam memahami pembelajaran. (4) Siswa lebih komunikatif dalam menyampaikan pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya, dengan adanya tahapan presentasi pada model pembelajaran TGT dan GNT. (5) Pada tahap wawancara siswa sebelum dan setelah pelaksanaan siklus, jawaban siswa dengan Bahasa Indonesia yang kurang baik dan benar. (6) Observasi aktivitas guru oleh satu guru mata pelajaran matematika sebagai observer, karena tidak ada guru lain yang linier jurusan matematika atau mampu dalam bidang matematika. (7) Siswa yang awalnya hanya monoton terhadap penjelasan guru dengan kolaborasi model pembelajaran TGT dan GNT siswa lebih aktif untuk mengembangkan pemahamannya sendiri. (8) Siswa lebih mandiri dari sebelumnya meskipun siswa terbatas dalam mengembangkan pemahamannya pada tahap mencari sumber informasi dan investigasi. Karena tidak adanya fasilitas jaringan internet di tempat penelitian. Siswa memilih memanfaatkan buku referensi yang ada di sekolah. (9) Siswa lebih mudah bekerjasama dalam kelompok ketika ada sub materi yang kurang dimengerti. Meskipun masih ada siswa dalam mengerjakan LKS masih cenderung aktif siswa yang berkemampuan tinggi atau sedang, dari pada yang berkemampuan rendah. (10) Pengalaman siswa dalam bekerja kelompok dan presentasi di depan teman-teman dalam satu kelas membuat siswa lebih terstruktur dan lebih terarah dalam berkomunikasi dan berinteraksi terhadap sesama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, akhirnya peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Kolaborasi model pembelajaran TGT dan GNT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 70% dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 90% dengan kategori baik, adapun peningkatan aktivitas siswa sebesar 20%. (2) Kolaborasi model pembelajaran TGT dan GNT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,15 dengan persentase ketuntasan klasikal

sebesar 60 % sedangkan siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,85 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 95 %. Maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya. Melalui hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan (1) Bagi guru matematika hendaknya : (a) Model pembelajaran gabungan TGT dan GNT dapat dijadikan alternative pembelajaran matematika dan dapat dikembangkan pada banyak materi. (b) Dalam menerapkan kolaborasi model TGT dan GNT disarankan untuk memperhatikan tingkat kemampuan siswa yang pandai disebar merata dalam tiap kelompok agar pembelajaran efektif dan terjadi kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan hasil belajar masing-masing anggota kelompok. (c) Dalam membuat media siswa juga dilibatkan agar kreatifitasnya terbangun. (d) Dalam pembagian kelompok diskusi sebaiknya siswa dilibatkan langsung dalam pembentukan anggotanya. (e) Dalam proses pembelajaran gabungan TGT dan GNT perlu adanya perbaikan yaitu guru harus lebih memotivasi dan mendorong siswa untuk aktif sehingga terjalin komunikasi yang baik antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. (f) Dalam proses pembelajaran kolaborasi model TGT dan GNT yang dilakukan peneliti masih sangat jauh dari kesempurnaan sehingga bagi semua pihak yang ingin melakukan penelitian serupa dapat melakukan penelitian yang lebih baik dari pada peneliti. (2) Bagi siswa, siswa harus lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena dalam pembelajaran ini selain dengan bantuan media yang mampu memudahkan siswa memahami masalah, siswa juga dapat berkolaborasi dengan temannya untuk saling membantu memecahkan permasalahan. (3) Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*.

<http://suhadinet.wordpress.com>.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* Jakarta : PT Rineka Cipta

Budiono, Arifin Nur.2011. *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi*.
Jember : Pustaka Radja.

Darsono.2002.*Karya Ilmiah (Secara Umum Pengertian Pembelajaran)*. [http:
//WWW.library.um.id](http://WWW.library.um.id) < 5 Januari 2013 >

Dimyanti, Mudjiono.2009. *Hasil Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: PT Rineka
Cipta

Hamalik, Oemar.2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta :Bumu Asara

Hobri. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: CSS Jember

Purnawati, Sri.2009.*Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Metode TGT*
.Surakarta:UMS

Rohman, Fathur.2006. *Metode Analisis Data*. [http ://WWW. Skribd. com](http://WWW.Skribd.com)<23
April 2015 >

Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme
Guru*. Raja Grafindo Persada Pustaka: Jakarta

Slameto.2003. *Prinsip-Prinsip Belajar dan Faktor-Faktor
Yang Mempengaruhiny*.Makalah. Malang. Jurusan Matematika. Universitas
Muhamaddiyah Malang.

Slavin, Rober E.2008. *Pengertian Team Games Tournament (TGT)*Bandung :
Nusa Media.

Sudjana, Nana.2009. *Penilaian dan Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung :
PT Remaja Roydakarya.

Sugiono.2008.*Memahami Penelitian Kualitatif*.Bandung; CV Alfabeta.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi
Pustaka Publisher

_____.(1993). *Pengertian Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

_____.(2008) *Cooperatif Learning (Teori Riset dan praktik)*.
Bandung:Remaja Rosdakarya