

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING* (CTL) DI MTs. AT TAUHID**

SKRIPSI

Oleh :
LAYLI FATIMATUN NADHIROH
NIM D74213070



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
DESEMBER 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Layli Fatimatun Nadhiroh
NIM : D74213070
Jurusan/Program Studi : PMIPA / Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 26 Desember 2019

Yang membuat pernyataan



Layli Fatimatun Nadhiroh

NIM. D742130970

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : LAYLI FATIMATUN NADHIROH

NIM : D74213070

Judul : PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN
PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
(CTL) DI MTs AT TAUHID

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 26 Desember 2019

Pembimbing I



Maunah Setvawati, M.Si.
NIP. 197411042008012008

Pembimbing II



Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Layli Fatimatun Nadhiroh** ini telah dipertahankan di
depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 27 Desember 2019
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dewan,

H. H. Mas'ud, M. Ag, M. Pd. I.

NIP. 1231993031002

Tim Penguji

Penguji I

Aning Widayanti, S.Si.M.Pd

NIP. 198012072008012010

Penguji II,

Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002

Penguji III,

Maunah Selyawati, M. Si.

NIP. 197411042008012008

Penguji IV,

Dr. Sutini, M.Si

NIP. 197701032009122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Layli Fatimatun Nadhiroh
NIM : D74213070
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ PMIPA
E-mail address : laylifa19@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*

TOURNAMENT (TGT) DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING

AND LEARNING (CTL) DI MTs. AT TAUHID

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Januari 2020

Penulis

(Layli Fatimatun Nadhiroh)
nama terang dan tanda tangan

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL)
DI MTs. AT TAUHID**

Oleh: Layli Fatimatun Nadhiroh

ABSTRAK

Guru merupakan faktor utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar, sehingga dibutuhkan guru yang kreatif dan mampu mengelola kelas dengan baik. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat memberikan pengalaman belajar dan pengalaman intelektual bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-C MTs At Tauhid Surabaya pada sub pokok bahasan SPLDV pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengamatan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, metode angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL, metode tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang diterapkan.

Dari analisis data di peroleh hasil sebagai berikut: aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif karena memperoleh rata-rata 3,69. Aktivitas siswa memperoleh prosentase 95,32% untuk kategori aktif, begitu juga dengan respon positif siswa memperoleh prosentase sebesar 96,67%. Adapun ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan dapat dikatakan tuntas dengan prosentase ketuntasan belajar keseluruhan sebesar 88%.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament*, pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Batasan Penelitian	5
F. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Model Pembelajaran Kooperatif	9
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	9
2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	10
3. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif	11
4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	12
5. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	13
6. Kelebihan dan Kekurangan	14
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	16
1. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	16
2. Langkah-langkah Pembelajaran TGT	18
3. Kelebihan dan Kekurangan TGT	19
C. Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) ...	20
1. Pengertian CTL	20
2. Komponen Pembelajaran CTL	22

D.	Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT dengan Pendekatan CTL	26
E.	Aktivitas Guru	29
F.	Aktivitas Siswa	30
G.	Respon Siswa	30
H.	Hasil Belajar	31
BAB III	METODE PENELITIAN	33
A.	Jenis Penelitian	33
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
C.	Subjek Penelitian	33
1.	Populasi	33
2.	Sampel	33
D.	Rancangan Penelitian	34
E.	Prosedur Penelitian	34
F.	Perangkat Pembelajaran	35
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	35
2.	Lembar Kerja Peserta Didik	36
G.	Instrumen Penelitian	36
1.	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	36
2.	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	36
3.	Lembar Angket	36
4.	Soal Tes Hasil Belajar	37
H.	Metode Pengumpulan data	37
1.	Metode Pengamatan	37
2.	Metode Angket	37
3.	Metode Tes	38
I.	Teknik Analisis Data	38
1.	Analisis Data Validasi Perangkat Pembelajaran	38
2.	Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa	40
3.	Analisis Data Angket Respon Siswa	41
4.	Analisis Data Hasil Belajar	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN	43
A.	Deskripsi Data	43
1.	Data Perangkat Pembelajaran	43
2.	Data Aktivitas Guru	46
3.	Data Aktivitas Siswa	50
4.	Data Respon Siswa	51

5. Data Hasil Tes Belajar Siswa	53
B. Analisis Data	54
1. Data Perangkat Pembelajaran	54
2. Data Aktivitas Guru	59
3. Data Aktivitas Siswa	60
4. Data Respon Siswa	61
5. Data Hasil Tes Belajar Siswa	63
BAB V HASIL PENELITIAN	65
A. Deskripsi Data	65
1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran	65
2. Aktivitas Guru	65
3. Aktivitas Siswa	67
4. Respon Siswa	68
5. Hasil Tes Belajar Siswa	68
B. Diskusi Hasil Penelitian	69
BAB VI PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	13
Tabel 2.2	Penghargaan Kelompok	18
Tabel 2.3	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT	18
Tabel 3.1	Pola One Shoot-Case Study	34
Tabel 3.2	Daftar Nama Validator	38
Tabel 3.3	Kriteria Kevalidan Perangkat Pembelajaran	39
Tabel 3.4	Kriteria Keefektifan Guru	40
Tabel 3.5	Kriteria Respon Siswa	41
Tabel 4.1	Data Hasil Validasi RPP	43
Tabel 4.2	Data Hasil Validasi LKPD	45
Tabel 4.3	Data Aktivitas Guru	46
Tabel 4.4	Data Aktivitas Siswa	50
Tabel 4.5	Data Respon Siswa	52
Tabel 4.6	Data Tes Hasil Belajar Siswa	53
Tabel 4.7	Analisis Data Kevalidan RPP	54
Tabel 4.8	Analisis Data Kevalidan LKPD.....	57
Tabel 4.9	Analisis Data Aktivitas Guru	59
Tabel 4.10	Analisis Kategori Aktivitas Siswa	60
Tabel 4.11	Analisis Data Respon Siswa	61
Tabel 4.12	Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	RPP	77
Lampiran 1.2	LKPD	93
Lampiran 1.3	Lembar Validasi RPP	97
Lampiran 1.4	Lembar Validasi LKPD	101
Lampiran 1.5	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	104
Lampiran 1.6	Lembar Validasi Aktivitas Siswa.....	107
Lampiran 1.7	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	110
Lampiran 1.8	Lembar Validasi Respon Siswa	113
Lampiran 1.9	Lembar Angket Respon Siswa	118
Lampiran 1.10	Soal Tes Hasil Belajar Siswa	120
Lampiran 1.11	Kunci Jawaban Tes Belajar Siswa	124
Lampiran 2.1	Hasil Validasi RPP	127
Lampiran 2.2	Hasil Validasi LKPD	136
Lampiran 2.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	145
Lampiran 2.4	Hasil Validasi Aktivitas Siswa.....	151
Lampiran 2.5	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	160
Lampiran 2.6	Hasil Validasi Respon Siswa	166
Lampiran 2.7	Contoh Pengisian Angket Respon Siswa	178
Lampiran 2.8	Contoh Pengisian LKPD	180
Lampiran 2.9	Contoh Pengisian Pengerjaan Tes Belajar	184
Lampiran 3.1	Surat Tugas	185
Lampiran 3.2	Surat Izin Penelitian	186
Lampiran 3.3	Surat Keterangan Penelitian	187
Lampiran 3.3	Lembar Konsultasi Bimbingan	188
Biodata Penulis	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Bruner, belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur abstrak yang ada di matematika serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika.¹ Para pendidik harus menguasai materi pada pelajaran matematika yang akan disampaikan kepada siswa karena hal tersebut menjadi salah satu syarat yang mendasar agar terlaksana suatu pembelajaran matematika yang baik. Namun penguasaan seorang siswa terhadap materinya belumlah cukup untuk memberikan pengalaman belajar dan pengalaman intelektual bagi siswa.²

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan peranan guru yang kreatif dan mampu mengelola kelas dengan baik sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa dalam sebuah pembelajaran. Guru merupakan faktor utama dan penting, yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan siswa dalam belajar.³ Menyikapi betapa pentingnya peranan guru dalam suatu pembelajaran, maka seorang guru harus kreatif dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan saat mengajar di kelas. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat maka setiap materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik.⁴ Banyak pilihan model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik yang bervariasi yang dapat digunakan dalam

¹ Elly Susanti, *Proses Koneksi Produktif dalam Penyelesaian Masalah Matematika*, (Surabaya: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Islam, 2013), hal 3.

² Agus Prasetyo, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hal 10.

³ Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rodakarya, 2015), hal 39.

⁴ Sukma Choirun Nisa, Masriyah, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Pendekatan Kontekstual dalam Menyelesaikan Masalah Matematika", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika MATHEdunesa*, 8:2, (2019), hal 429.

pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika. Siswa akan menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa akan lebih mudah untuk dibimbing dan diarahkan oleh guru untuk mengkonstruksi konsep matematika. Untuk mendukung hal tersebut, guru dapat memanfaatkan model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang telah dikembangkan. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁵ Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi hubungan antara siswa yang satu dengan yang lain.⁶ Model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi berbagai macam tipe. Akan tetapi peneliti hanya akan melaksanakan penelitian pada tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

TGT merupakan salah satu pembelajaran model kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan melaksanakan turnamen sebagai ganti dari kuis.⁷ Siswa akan bekerjasama dengan kelompoknya untuk memaksimalkan pembelajarannya baik untuk dirinya sendiri maupun anggota kelompok. Dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT ini, siswa akan tertarik dan menumbuhkan minatnya dalam belajar matematika, sehingga pembelajaran kooperatif tipe TGT inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mohamad Syafi'I dan Yeni Yulianti yang menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran model

⁵Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), hal 50.

⁶Sarbia, Busnawir, Muhammad Sudia, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Berdasarkan Self Regulated Learning Siswa SMP", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8:1, (Juli, 2019) hal 88.

⁷Mohamad Nur, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: UNESA Uiversity Press, 2011), hal 40

kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.⁸ Hal ini terlihat dari hasil penelitian, didapatkan rata-rata keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I sebesar 69%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 79%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91%. Selain itu hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan.⁹

Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diperlukan pula suatu pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.¹⁰

Melalui CTL siswa dapat belajar lebih berorientasi karena guru berperan sebagai pembimbing selama pembelajaran berlangsung, maka konsep pada pelajaran tersebut bisa dipahami dengan mudah oleh siswa.¹¹ Dengan menggunakan pendekatan CTL pula siswa belajar bekerjasama, mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilannya sehingga akan memberikan pengalaman belajar dan pengalaman intelektual bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan proses pembelajaran dengan siswa MTs At Tauhid pada tahun ajaran 2019/2020 kelas VIII C yang berjumlah 25, peneliti melihat masih banyak siswa yang kurang semangat dalam proses pembelajaran matematika. Pembelajaran

⁸Mohamad Syafi'I, Yuni Yulianti, "Penerapan Pembelajaran Aktif dan Menarik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Materi Turunan Fungsi di SMAN 1 Leuwiliang", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4:1 (maret, 2019), hal 28.

⁹Ibid, hal 28.

¹⁰Mulyono, *Strategi Pembelajaran menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hal 41.

¹¹Yuni Sri Uminingsih, Nurita Apridiana Lestari, "Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry dengan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis", *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8:2, (Juli, 2019), hal 743.

tersebut berlangsung hanya menggunakan pembelajaran tradisional, dimana siswa sebagai penerima secara pasif, belajar secara individual, dan banyak siswa yang terlihat bosan. M.Saleh dkk dalam penelitiannya juga menyatakan bahwasanya pembelajaran yang dilaksanakan secara individual menyebabkan lambatnya berkembang pengetahuan dan pengalaman seseorang.¹² Sehingga dengan masyarakat belajar seperti yang terdapat pada komponen pendekatan CTL akan berpengaruh pada pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. M.Saleh dkk juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran CTL terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 10 Pekanbaru.¹³ Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) di MTs. At Tauhid”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran selama pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL?
3. Bagaimana respon siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL?

¹²M. Saleh, Leo Adhar Effendi, Putri Wahyuni, “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 10 Pekanbaru”, *AKSIOMATIK*, 7:3 (September, 2019), hal 101.

¹³Ibid, hal 104.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran selama pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.
4. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.

D. Manfaat Penelitian

Adapun yang diharapkan oleh peneliti dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan perangkat pembelajaran yang dapat diterapkan dalam suatu proses pembelajaran.
2. Manfaat Bagi Siswa
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran.
3. Manfaat Bagi Peneliti
Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam suatu proses pembelajaran.
4. Manfaat Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian atau artikel terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.

E. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini pembelajaran matematika yang akan diajarkan hanya dibatasi pada sub pokok bahasan SPLDV.

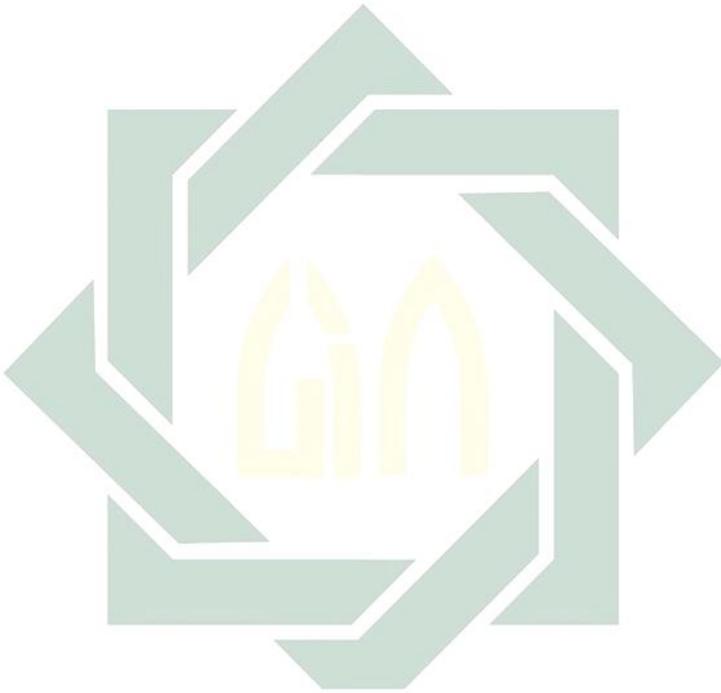
F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah tafsir dalam penelitian ini, peneliti memberikan definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan melaksanakan turnamen sebagai ganti dari kuis.
2. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Asas yang digunakan adalah konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata.
3. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Pendekatan CTL adalah pembelajaran yang mengutamakan siswa dalam kelompok belajar untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata serta menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan melaksanakan turnamen sebagai ganti dari kuis.
4. Aktivitas Guru adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan setiap tahap pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelum melakukan pembelajaran. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Aktivitas guru dikatakan efektif apabila nilai rata-rata dari observer berada pada interval skor kategori “baik” atau “sangat baik”.
5. Aktivitas Siswa adalah keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Aktivitas siswa dikatakan aktif, jika persentase siswa yang aktif lebih besar dari persentase siswa yang pasif.

6. Respon Siswa adalah tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Respon siswa dikatakan positif, jika 75% atau lebih siswa yang merespon positif terhadap pembelajaran yang diterapkan.
7. Hasil Belajar Siswa adalah suatu data yang mencantumkan hasil/skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa pada soal evaluasi dan dilakukan setelah melakukan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar jika mendapatkan nilai \geq nilai ketuntasan minimal.





Nb: Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) secara etimologi mempunyai arti belajar bersama antara dua orang atau lebih, sedangkan CL dalam artian yang lebih luas memiliki definisi yang antara lain adalah belajar bersama yang melibatkan antara 4 – 5 orang, yang bekerja bersama menuju kelompok kerja dimana tiap anggota bertanggungjawab secara individu sebagai bagian dari hasil yang tak akan bisa dicapai tanpa adanya kerjasama antar kelompok.¹ Menurut Parker pembelajaran kooperatif adalah suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik mencapai tujuan bersama.² Menurut Johnson & Johnson pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.³

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁴ Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya

¹Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hal 131.

²Muslimin Ibrahim dkk, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: UNESA University Press, 2005), hal2

³Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 17

⁴Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal 49.

dalam mempelajari materi pelajaran.⁵ Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu.⁶

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menempatkan siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 6 anak dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda-beda untuk mempelajari suatu materi dengan bekerjasama dan bertanggungjawab untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim Bafadal pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik:⁷

- a. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Sedangkan menurut Eveline dan Nara memaparkan beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:⁸

⁵Ika Agustin Adityawati, Muhari, Nasution, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* Pada Subtema Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5:3, (September, 2019).

⁶Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal 56.

⁷Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal 50.

⁸Ibid, hal 51.

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Ada beberapa macam tipe-tipe pembelajaran kooperatif diantaranya adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Numbered Head Together (NHT)*, dan *Think Pair Share (TPS)*.⁹

3. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lundgren unsur-unsur dasar yang perlu ditanamkan kepada siswa agar pembelajaran kooperatif dapat lebih efektif adalah sebagai berikut:¹⁰

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam” atau “berenang” bersama.
- b. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- d. Para peserta didik harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok.
- e. Para siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.

⁹Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 70.

¹⁰T.G. Ratumanan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Surabaya: UNESA-University Press, 2004), hal 131.

- g. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sedangkan menurut Johnson & Johnson dan Sutton, terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif, yaitu:¹¹

- a. Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa.
- b. Interaksi antara siswa yang semakin meningkat.
- c. Tanggung jawab individual.
- d. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil.
- e. Proses kelompok.

4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran, yaitu:¹²

a. Hasil Belajar Akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar, disamping itu juga dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung

¹¹Trianto, Op. Cit., hal 60.

¹²Muslimin Ibrahim, Op. Cit., hal 7-9.

satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi, keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

5. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah dalam pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Tahap ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Tahap terakhir pembelajaran kooperatif melalui presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

Enam langkah utama atau tahapan yang menggunakan pembelajaran kooperatif ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif¹³

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan

¹³Ibid, hal 10.

	demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan.¹⁴ Adapun kelebihan dari pembelajaran kooperatif, antara lain:

- a. Siswa tidak perlu bergantung pada guru tetapi dapat memperoleh pengetahuan dari siswa lain.
- b. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
- c. Dapat membantu memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.

¹⁴Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hal 247-249.

- d. Suatu strategi belajar yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial siswa.
- e. Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik.
- f. Menumbuhkan kerjasama, berfikir kritis, dan kemauan membantu teman.

Sedangkan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif menurut Sharan dan Johnson diantaranya sebagai berikut:¹⁵

- a. Mempunyai motivasi yang tinggi.
- b. Meningkatkan kemampuan akademik.
- c. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- d. Membentuk hubungan persahabatan.
- e. Meningkatkan motivasi siswa memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik,
- f. Membantu para siswa untuk menghargai pokok pikiran atau pendapat orang lain.

Menurut Slavin keuntungan lain yang diperoleh dari penerapan pembelajaran kooperatif, diantaranya berikut ini:¹⁶

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk bersama-sama berhasil.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- e. Interaksi antarsiswa juga membantu meningkatkan perkembangan kognitif yang nonkonservatif menjadi konservatif.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

¹⁵H. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 43.

¹⁶Jamil Suprihatiningrum, *strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2017), hal 201.

- a. Memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih banyak, terutama jika belum terbiasa.
- b. Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistematis.
- c. Jika siswa belum terbiasa dan menguasai belajar kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal.¹⁷

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan melaksanakan turnamen sebagai ganti dari kuis.¹⁸ Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward.¹⁹

Menurut Slavin TGT merupakan model pembelajaran untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.²⁰ Pembelajaran kooperatif TGT adalah suatu pembelajaran di mana setelah kehadiran guru melakukan presentasi kelas, siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru pada lembar kerja.²¹ Dalam TGT siswa akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi kajian.²²

¹⁷Ibid, hal 202.

¹⁸Mohamad Nur, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: UNESA University Press, 2011), hal 40

¹⁹Trianto, Op. Cit., hal 83

²⁰Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal 197.

²¹Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 79-80.

²²Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hal 140.

Secara umum pembelajaran kooperatif tipe TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswanya berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.²³ Artinya, semua anggota kelompok tersebar ke meja turnamen yang berbeda. Skor yang diperoleh setiap siswa dalam permainan akademik dicatat dan dijumlahkan untuk menentukan skor kelompok. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan kepada tim yang menang.²⁴

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²⁵

a. Pembentukan kelompok (*Teams*)

Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas suku, ras, jenis kelamin, maupun kemampuan kognitif. Heterogenitas anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa untuk saling membantu sesama yang belum menguasai materi, dan juga mengajarkan tanggungjawab pemahaman kelompok.

b. *Games Tournament*

Setiap meja turnamen berasal dari anggota kelompok yang berbeda. Permainan dilangsungkan secara akademik diawali dengan pembacaan aturan permainan.

c. Penghargaan kelompok

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok turnamen kembali ke kelompok asal, dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok turnamen.

²³Agus Setiawan, "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Serdang Tahun Pelajaran 2015/2016", *Prosiding Seminar Nasional MSENCo*, (IAIN Raden Intan Lampung, 2016), hal 374.

²⁴Jamil Suprihatiningrum, Op. Cit., hal 210.

²⁵Ibid, hal 211-212.

Tabel 2.2
Penghargaan Kelompok²⁶

No	Kriteria (skor rata-rata kelompok)	Penghargaan
1	$40 \leq x < 45$	Kelompok Baik
2	$45 \leq x < 50$	Kelompok Hebat
3	$x \geq 50$	Kelompok Super

2. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Secara runtut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi Guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok Belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; dan (4) Penghargaan Kelompok.²⁷

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah pembelajaran kooperatif TGT dirangkum pada tabel berikut ini.

Tabel 2.3
Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT²⁸

No	Langkah-langkah	Keterangan
1	Presentasi	Guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari dan mengingatkan kembali materi prasyarat kepada siswa.
2	Belajar Kelompok	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (disebut kelompok belajar). Tiap kelompok beranggotakan 3 s.d 6 siswa. Anggota tiap kelompok harus memiliki kemampuan akademik yang heterogen.

²⁶Mohamad Nur, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: UNESA-University Press, 2011), hal 52.

²⁷Trianto, Op. Cit., hal 84.

²⁸Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 80-81.

		Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan.
3	Turnamen	<p>Turnamen adalah pengganti dari kuis untuk mengevaluasi kemampuan akademik siswa yang telah dipahami oleh setiap anggota pada saat kegiatan belajar kelompok.</p> <p>Kelompok turnamen harus homogen kemampuannya sehingga siswa yang pandai akan melawan siswa yang pandai, sebaliknya siswa yang kurang pandai juga akan melawan siswa yang kurang pandai.</p> <p>Setiap peserta di meja turnamen mengerjakan soal sesuai aturan turnamen.</p>
4	Penghargaan	<p>Setelah turnamen selesai, semua peserta menghitung skor yang diperoleh dalam turnamen sesuai aturan yang telah ditentukan.</p> <p>Setiap peserta turnamen kembali ke kelompok belajarnya, kemudian menjumlahkan skor masing-masing anggota kelompoknya untuk diambil skor rata-rata kelompok.</p> <p>Kelompok yang memenuhi kriteria tertentu berhak mendapatkan penghargaan.</p>

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam setiap penerapan model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Adapun kelebihan yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:²⁹

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan dalam kelompoknya.
- b. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pelajaran, karena guru menjanjikan sebuah *reward* atau penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
- d. Pembelajaran terasa menyenangkan karena kegiatan berupa permainan atau turnamen.

Selain kelebihan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kekurangan, diantaranya:

- a. Kegiatan membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok dengan model ini.
- c. Guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik sebelum diterapkan.

C. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

1. Pengertian *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.³⁰ Menurut Kokom Komalasari *contextual teaching and learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik

²⁹Aris Shoimin, *86 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hal 207-208.

³⁰Wina Sanjaya, *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal 109.

dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.³¹

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.³² Dengan pendekatan *contextual teaching and learning*, akan terjalin suasana belajar yang mengutamakan kerjasama, saling menunjang, menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan bergairah, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, *sharing* dengan teman, guru kreatif, siswa aktif dan kritis.³³ Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil.³⁴

CTL menekankan pada berpikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisisan, dan pensintesisan informasi dan data dari berbagai sumber dan pandangan.³⁵ Dalam proses pembelajaran kontekstual, setiap guru perlu memahami tipe belajar dalam dunia siswa, artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa. Sehubungan dengan hal itu, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan bagi setiap guru manakala

³¹Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal 7.

³²Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: Uin-Maliki Press, 2012), hal 41.

³³La Hasan, Anwar Bey, Hasnawati, "Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kendari", *Jurnal penelitian Pendidikan Matematika*, 7:3, (September, 2019), hal 31.

³⁴Mulyono, Op. Cit., hal 41.

³⁵Trianto, Loc. Cit., hal 105.

menggunakan pendekatan CTL, diantaranya sebagai berikut:³⁶

- a. Siswa dalam pembelajaran kontekstual dipandang sebagai individu yang sedang berkembang.
- b. Setiap anak memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan.
- c. Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah diketahui.
- d. Belajar bagi anak adalah proses menyempurnakan skema yang telah ada (asimilasi) atau proses pembentukan skema baru (akomodasi).

2. **Komponen Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)**

Pendekatan kontekstual melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran produktif, yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian otentik.³⁷ Komponen/asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL.³⁸ Penjelasan dari asas-asas tersebut adalah sebagai berikut:

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme (*Constructivism*) merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Manusia harus mengonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.³⁹ Dengan dasar tersebut, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengonstruksi dan bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuannya dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

³⁶Wina Sanjaya, Op. Cit., hal 116-117.

³⁷Depdiknas, *Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) SMP*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Depdiknas, 2007), hal 26.

³⁸Elaine B Johnson, *Contextual Teaching Learning*, (Jakarta: MLC, 2007), hal 90.

³⁹Trianto, Op. Cit., hal 113.

b. Menemukan (*Inquiri*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.⁴⁰ Secara umum proses *inquiri* dapat dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:⁴¹

1. Merumuskan masalah.
2. Mengajukan hipotesis.
3. Mengumpulkan data.
4. Menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan.
5. Membuat kesimpulan.

Penerapan proses *inquiri* dalam proses pembelajaran CTL dimulai dari adanya kesadaran siswa akan masalah yang jelas yang ingin dipecahkan. Sehingga siswa didorong untuk menemukan masalah.⁴²

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inquiry, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.⁴³ Dalam proses pembelajaran melalui CTL, guru tidak hanya menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri. Dalam suatu pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya sangat berguna untuk:⁴⁴

1. Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
2. Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.
3. Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu yang diinginkan.

⁴⁰Ibid, hal 114.

⁴¹Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 154.

⁴²Ibid, hal 154.

⁴³Trianto, Op. Cit., hal 115.

⁴⁴Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 155.

4. Memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan.
5. Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain.⁴⁵ Guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cakap menangkap mendorong temannya yang lambat, seterusnya. Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.⁴⁶

e. Pemodelan (*Modeling*)

Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model. Modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.⁴⁷ Dalam kelas CTL, kegiatan *modelling* tidak dapat menjadikan guru satu-satunya model dalam belajar, tetapi dapat juga memanfaatkan siswa yang dianggap memiliki kemampuan untuk memperagakan atau mendemonstrasikan sesuatu di depan kelas kepada teman-temannya, seorang ahli yang didatangkan di kelas, media belajar, dan lain-lain.⁴⁸

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari, dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang

⁴⁵Ibid, hal 155.

⁴⁶Trianto, Op. Cit., hal 116.

⁴⁷Ibid, hal 117.

⁴⁸Dharma Kesuma dkk, *Contextual Teaching and Learning: Sebuah Panduan Awal dalam Pengembangan PBM*, (Bandung: RAHAYASA Research and Training, 2010), hal 67.

telah dilaluinya.⁴⁹ Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan dari pengetahuan sebelumnya.⁵⁰

Pada akhir pembelajaran, guru menyisakan waktu sejenak agar siswa melakukan refleksi pembelajaran hari itu. Realisasinya berupa:⁵¹

1. Pernyataan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya.
2. Catatan atau jurnal di buku siswa.
3. Kesan dan saran siswa mengenai pembelajaran.
4. Diskusi.
5. Hasil karya.

g. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar.⁵² Penilaian ini diperlukan juga untuk mengetahui apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa.⁵³

Penilaian autentik menilai pengetahuan dan keterampilan (*performance*) yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya guru, tetapi bisa juga teman lain atau orang lain. Karakteristik penilaian autentik:⁵⁴

1. Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.
2. Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif.
3. Yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta.
4. Berkesinambungan.

⁴⁹Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 156.

⁵⁰Trianto, Op.Cit., hal 118.

⁵¹Ibid, hal 118.

⁵²Dharma Kesuma dkk, Op. Cit., hal 69.

⁵³Agus Prasetyo, Op. Cit., hal 156.

⁵⁴Trianto, Op. Cit., hal 119.

5. Terintegrasi.
6. Dapat digunakan sebagai *feedback*.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat menjadi salah satu alternatif pilihan bagi seorang guru dalam mengajarkan materi di sekolah.⁵⁵

Berdasarkan *Center for Occupational Research and Development (CORD)* penerapan pembelajaran kontekstual digambarkan sebagai berikut:⁵⁶

- a. *Relating*, belajar dikaitkan dengan konteks pengalaman dunia nyata. Konteks merupakan kerangka kerja yang dirancang guru untuk membantu siswa agar yang dipelajari bermakna.
- b. *Experiencing*, belajar adalah kegiatan “mengalami” siswa berproses secara aktif dengan hal yang dipelajari dan berupaya melakukan eksplorasi terhadap hal yang dikaji, berusaha menemukan dan menciptakan hal baru dari apa yang dipelajari.
- c. *Applying*, belajar menekankan pada proses mendemonstrasikan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks pemanfaatannya.
- d. *Cooperating*, belajar merupakan proses kolaboratif dan kooperatif melalui belajar kelompok, komunikasi interpersonal atau hubungan intersubjektif.
- e. *Transferring*, belajar menekankan pada terwujudnya kemampuan memanfaatkan pengetahuan dalam situasi atau konteks baru.

D. Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Pendekatan CTL merupakan pembelajaran yang mengutamakan siswa dalam kelompok belajar untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata serta

⁵⁵Agus prasetyo, Op.Cit., hal 157.

⁵⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002) hal 83-84.

menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan melaksanakan turnamen sebagai ganti dari kuis.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL meliputi beberapa kegiatan berikut:

1. Pendahuluan

Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Langkah 1 (Presentasi)

- a. Guru membuka pelajaran dan menyiapkan siswa baik fisik maupun psikis
- b. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya.
- c. Guru memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
- d. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran kegiatan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Kegiatan Inti

Fase 2: Menyajikan informasi

- a. Guru menjelaskan materi yang akan didiskusikan.
- b. Guru menyampaikan informasi tentang LKPD yang akan digunakan.
- c. Guru memberikan kesempatan bertanya tentang masalah yang disajikan. (**Bertanya**)

Fase 3: Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar

Langkah 2 (Belajar Kelompok)

- d. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kelompok yang beranggotakan 3-6 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen. (**Massyarakat Belajar**)
- e. Guru mengorganisasikan masing-masing kelompok untuk siap belajar dan bekerja.

Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar

- f. Guru membagikan LKPD kepada tiap-tiap kelompok.

- g. Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakukan kegiatan pada LKPD. (*Menemukan*)
- h. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang kejelasan masalah yang disajikan di LKPD. (*Bertanya*)
- i. Guru mengondisikan setiap kelompok untuk berdiskusi dengan anggotanya.
- j. Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dengan cara berkeliling melihat pekerjaan kelompok siswa, jika terdapat kesulitan guru memberikan pertanyaan pertunjuk, motivasi, dan saran tanpa memberikan jawaban. (*Konstruktivisme*)

Fase 5: Evaluasi

- k. Guru memanggil nama kelompok dan meminta salah satu anggotanya untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKPD. (*Pemodelan*)
- l. Guru memberikan umpan balik atas presentasi perwakilan anggota kelompok.

Langkah 3 (Turnamen)

- m. Guru mengorganisasikan siswa untuk menempati meja turnamen serta mengamati dan membimbing jalannya turnamen. Dengan aturan turnamen sebagai berikut:
 - 1) Para peserta menempati meja turnamen sesuai daftar yang telah ditentukan oleh guru.
 - 2) Setelah peserta menempati posisinya masing-masing dilanjutkan pengundian disetiap meja turnamen untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen putaran pertama apakah sebagai pembaca soal, penantang 1, penantang 2, penantang 3, dan penantang 4 (satu meja untuk 5 peserta).
 - 3) Untuk putaran selanjutnya kedudukan peserta dilakukan secara bergantian menurut arah jarum jam hingga turnamen selesai.
 - 4) Tugas dari pembaca soal adalah membacakan soal dan membacakan kunci jawaban setelah penantang selesai mengerjakan soal serta menghitung waktu pengerjaan soal.

- 5) Penantang menjawab soal secara tertulis dilembar jawaban yang disediakan.
- 6) Penantang yang menjawab benar diharuskan mengambil bintang dan banyaknya bintang yang diperoleh setiap peserta menunjukkan banyaknya soal yang mampu dijawab dengan benar.
- 7) Bintang-bintang yang dimiliki setiap peserta dijadikan patokan penetapan nilai yang akan disumbangkan pada kelompoknya masing-masing.
- 8) Setiap peserta kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan hasil turnamen. Setiap hasil turnamen yang diperoleh setiap anggota kelompok dirata-rata.

Fase 6: Pemberian penghargaan

Langkah 4 (Penghargaan)

- n. Guru memberikan penghargaan kelompok belajar sebagai kelompok baik, kelompok hebat, atau kelompok super sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. (*Penilaian Nyata*)
3. Penutup
- a. Guru membuat kesimpulan bersama-sama siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.
 - b. Guru menunjuk salah satu siswa untuk merrefleksikan keseluruhan pembelajaran yang dilakukan. (*Refleksi*)
 - c. Guru memberi informasi terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

E. Aktivitas Guru

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan setiap tahap pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelum melakukan pembelajaran. Menurut Ali, terdapat beberapa syarat yang perlu dimiliki oleh seorang guru, diantaranya mampu menguasai materi, mampu menerapkan prinsip-prinsip psikologis dalam pembelajaran, mampu menyelenggarakan proses pembelajaran

yang baik, serta mampu melakukan penyesuaian diri dalam berbagai situasi baru yang akan dihadapi.⁵⁷

Adapun kriteria aktivitas dalam mengelola pembelajaran yaitu: dikatakan sangat baik jika berada pada interval $4,40 < \bar{x} \leq 5,00$; baik jika berada pada interval $3,50 < \bar{x} \leq 4,40$; cukup baik jika berada pada interval $2,60 < \bar{x} \leq 3,50$; kurang baik jika berada pada interval $1,70 < \bar{x} \leq 2,60$; dan tidak baik jika berada pada interval $0,00 < \bar{x} \leq 1,70$.

F. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Kegiatan yang dimaksud adalah mendengarkan penjelasan guru, memahami masalah, menyelesaikan masalah, melakukan diskusi, mengajukan pendapat, menjawab pertanyaan guru, dan menarik kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Kegiatan siswa yang diamati dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu aktivitas aktif dan aktivitas pasif. Aktivitas siswa dikatakan efektif jika persentase aktivitas siswa yang aktif lebih besar daripada aktivitas siswa yang pasif.

G. Respon Siswa

Menurut Bimo, respon adalah cara untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu adalah dengan menggunakan angket, karena angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden untuk mengetahui fakta-fakta atau opini-opini.⁵⁸ Sedangkan menurut Hamalik, respon merupakan gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam lingkungan sekitar.⁵⁹

⁵⁷Atmim Lana Fauziyah, Skripsi: "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model PBL Strategi SQRQCQ Untuk Melatih Literasi Matematis Siswa", (Surabaya: UINSA,2018) hal 27.

⁵⁸Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Yogyakarta: UGM, 1986), hal 65.

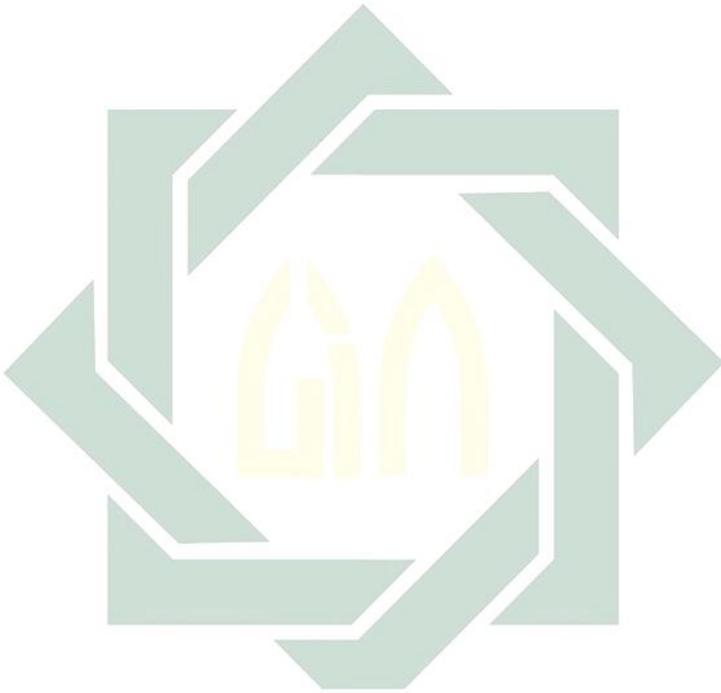
⁵⁹Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hal 73.

Dalam penelitian ini, respon siswa didefinisikan sebagai tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL yang diterapkan oleh peneliti dengan mengisi angket yang diberikan. Adapun kriteria respon siswa dalam pembelajaran yaitu: setuju dengan interval respon siswa $\geq 75\%$, kurang setuju dengan interval $50\% \leq$ respon siswa $< 75\%$, dan tidak setuju jika interval respon siswa $< 50\%$.

H. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa di dalam penelitian ini adalah suatu data yang mencantumkan hasil/skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa pada soal evaluasi dan dilakukan setelah melakukan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.



Nb: Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar, ditujukan unruk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.¹ Menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena dalam penelitian ini menggambarkan suatu keadaan dalam penerapan dan hasil pembelajaran menggunakan metode kuantitatif karena data yang terkumpul akan dianalisis dengan cara menghitung nilai rata-rata kemudian dikonversikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan.

B. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan hanya satu kali pertemuan di MTs At Tauhid Surabaya yang beralamat di Sidoresmo II/37 Kelurahan Jagir Kecamatan Wonokromo Kota Surabaya pada tahun ajaran 2019-2020.

C. Subyek penelitian

1. Populasi

Populasi pada dasarnya adalah suatu elemen atau individu yang ada dalam wilayah penelitian atau keseluruhan subyek penelitian.² Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII MTs At tauhid Surabaya sebanyak empat kelas yaitu VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.³ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini

¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal 72.

²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal 246.

³Ibid, hal 220.

adalah dengan menggunakan *Random Sampling* dan subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII C sebanyak 25 siswa di MTs At Tauhid Surabaya.

D. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan *One Shoot-Case Study*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan suatu perlakuan tertentu kepada subjek yang diikuti dengan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut.

Tabel 3.1

Pola *One Shoot-Case Study*⁴

Perlakuan	Hasil Belajar
$X \rightarrow O$	

Keterangan:

- X = Perlakuan, yaitu penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.
 O = Hasil setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini memiliki prosedur penelitian tertentu. Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu:⁵

1. Sebelum melakukan penelitian, persiapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:
 - a. Menentukan sekolah yang akan diteliti.
 - b. Meminta izin pada guru bidang studi matematika tentang materi yang akan digunakan dalam penelitian dan lamanya waktu penelitian.
 - c. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi:

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal 83.

⁵M Ainun Najib, Skripsi: "Efektivitas pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Dengan Menyisipkan Musik Instrumental". (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), hal 23

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran.
2. Lembar kerja peserta didik.
- d. Menyusun dan menyiapkan lembar instrumen penelitian yang meliputi:
 1. Lembar pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.
 2. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
 3. Lembar angket respon peserta didik.
 4. Lembar soal tes hasil belajar.
 5. Lembar kunci soal tes hasil belajar.
2. Pelaksanaan pada penelitian ini pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya satu kali pertemuan. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran matematika. Peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL dan pengamatan dilakukan oleh guru bidang studi matematika disekolah tersebut. Pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Menerapkan pembelajaran matematika di kelas VIII pada sub pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.
 - b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.
 - c. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.
 - d. Memberikan lembar soal tes hasil belajar.
 - e. Memberikan lembar angket respon peserta didik.

F. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan persiapan guru dalam mengajar untuk setiap pertemuan. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, model dan metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber pembelajaran, dan penilaian. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini disusun

oleh peneliti dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

2. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik merupakan lembar kerja yang mendukung kegiatan peserta didik untuk menemukan konsep dengan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri. Lembar kerja peserta didik ini disusun oleh peneliti dengan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Lembar pengamatan aktivitas guru ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran selama penerapan pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan ini ini disusun oleh peneliti dengan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

2. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lembar pengamatan aktivitas peserta didik ini digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama penerapan pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan ini disusun oleh peneliti dengan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

3. Lembar angket

a. Angket validitas perangkat pembelajaran.

Lembar angket validitas perangkat pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Lembar angket validitas ini disusun oleh peneliti dengan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

b. Angket respon peserta didik.

Lembar angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Lembar angket respon ini disusun

oleh peneliti dengan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

4. Soal tes hasil belajar.

Soal tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan Pendekatan CTL. Lembar soal tes hasil belajar ini disusun oleh peneliti dengan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

H. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan

Pengamatan digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL. Data aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan data aktivitas siswa diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Metode Angket

Data angket respon siswa diperoleh dengan cara memberikan lembar angket respon kepada siswa setelah penerapan pembelajaran. Sedangkan angket validitas perangkat pembelajaran diperoleh dengan cara memberikan angket validitas kepada dosen dan guru bidang studi tersebut.

Validator yang berperan dalam penelitian ini adalah mereka yang mengerti dalam penyusunan perangkat pembelajaran dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Adapun validator tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Keterangan
1	Dr. Suparto, M.Pd	Dosen jurusan PMIPA UIN Sunan Ampel Surabaya
2	Aning Widayanti, M.Si	Dosen jurusan PMIPA UIN Sunan Ampel Surabaya
3	Aisyah, S.Pd	Guru bidang studi matematika di MTs At Tauhid Surabaya

3. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL, yaitu tes akhir. Data hasil tes belajar ini di peroleh dengan cara memberikan soal tes diakhir pelajaran.

I. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah menganalisis data yang terkumpul tersebut, yaitu:

1. Analisis Data Validasi Perangkat Pembelajaran

Analisis data hasil validasi perangkat pembelajaran dilakukan dengan mencari rata-rata tiap kategori dan rata-rata tiap aspek dalam lembar validasi, hingga akhirnya didapatkan rata-rata total penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁶

a. Mencari rata-rata tiap kategori dari semua validator

$$RK_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

RK_i : rata-rata kategori ke- i

V_{ji} : skor hasil penilaian validator ke- j terhadap kategori ke- i

n : banyaknya validator

⁶Ibid, hal 26.

- b. Mencari rata-rata tiap aspek dari semua validator

$$RA_i = \frac{\sum_{j=1}^n RK_{ji}}{n}$$

Keterangan:

RA_i : rata-rata aspek ke- i

RK_{ji} : rata-rata kategori ke- j terhadap aspek ke- i

n : banyaknya kategori dalam aspek ke- i

- c. Mencari rata-rata total validator

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n RA_i}{n}$$

Keterangan:

RTV : rata-rata total validitas

RA_i : rata-rata aspek ke- i

n : banyaknya aspek

Untuk menentukan kategori kevalidan suatu perangkat diperoleh dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori kevalidan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Pengkategorian Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Interval Skor	Kategori Kevalidan
$4 \leq RTV \leq 5$	Sangat valid
$3 \leq RTV < 4$	Valid
$2 \leq RTV < 3$	Kurang valid
$1 \leq RTV < 2$	Tidak valid

Rata-rata total hasil penelitian validator terhadap perangkat pembelajaran meliputi RPP dan LKPD. Perangkat dikatakan valid jika interval skor pada semua rata-rata berada pada kategori “valid” atau “sangat valid”.

2. Analisis Data Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

a. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

x_i : Data ke- i , dengan $i = 1, 2, 3, \dots$

n : banyaknya aspek yang diamati

Setelah dicari rata-rata nilai aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran tiap aspek, selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kategori berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Keefektifan Guru Mengelola Pembelajaran

Kategori	Keterangan
$4,40 < \bar{x} \leq 5,00$	Sangat baik
$3,50 < \bar{x} \leq 4,40$	Baik
$2,60 < \bar{x} \leq 3,50$	Cukup baik
$1,70 < \bar{x} \leq 2,60$	Kurang baik
$0,00 < \bar{x} \leq 1,70$	Tidak baik

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif, jika aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,00 atau lebih.

b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

$$R_p = \frac{J_f}{b_k}$$

Keterangan:

R_p : banyaknya rata-rata aktivitas siswa

J_f : banyaknya aktivitas yang teramati

b_k : banyaknya anggota kelompok yang hadir

3. Analisis Data Angket Respon Siswa

Data tentang respon peserta didik diperoleh dari angket dan dianalisis dengan cara:

Persentase respon siswa =

$$\frac{\sum \text{siswa yang merespon positif tiap indikator ke } i}{\sum \text{siswa yang merespon}} \times 100\%$$

Tabel 3.5

Kriteria Respon Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Persentase Respon Siswa	Kriteria
1	Respon siswa $\geq 75\%$	Setuju
2	$50\% \leq \text{Respon siswa} < 75\%$	Kurang setuju
3	Respon siswa $< 50\%$	Tidak setuju

4. Analisis Data Hasil Belajar

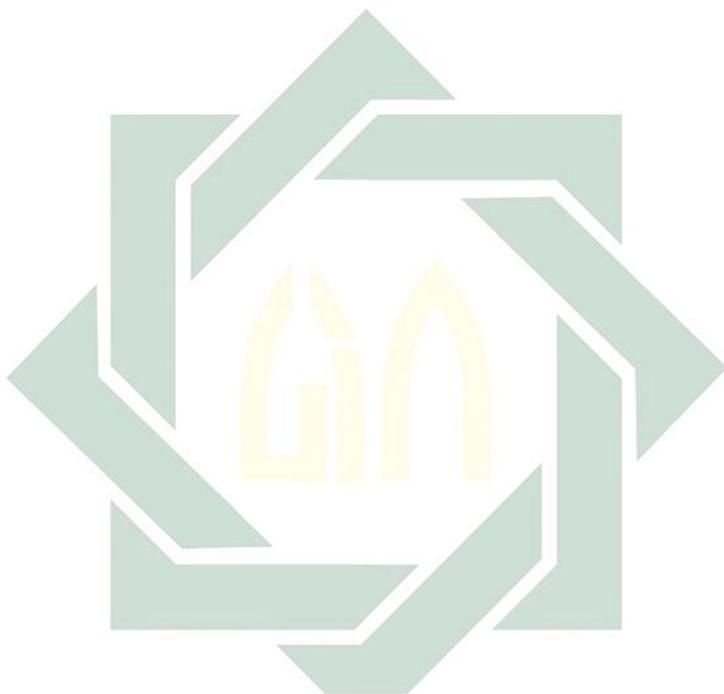
Data yang digunakan dalam analisis ini adalah data dari hasil tes yang diberikan kepada siswa kelas VII A MTs At Tauhid Surabaya yang diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL.

Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai siswa yang diperoleh dengan mengerjakan soal tes hasil belajar yang diberikan setelah berakhirnya proses pembelajaran. Peserta didik dianggap tuntas belajar jika mendapatkan nilai \geq nilai ketuntasan minimal.

Untuk menghitung persentase ketuntasan kelas terhadap hasil belajar bisa menggunakan cara berikut:

Persentase ketuntasan belajar siswa =

$$\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$



Nb: Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan di paparkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini meliputi data validasi perangkat pembelajaran yang terdiri dari data validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Selain RPP dan LKPD diperoleh data dari hasil penelitian antara lain data hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran, data pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, data respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan, dan data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran ini. Data yang telah didapatkan ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis data sesuai dengan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

A. Deskripsi Data

1. Data Perangkat Pembelajaran

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian validator terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diterapkan meliputi beberapa aspek yaitu ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, waktu, model pembelajaran, dan bahasa. Hasil validasi terhadap RPP yang diterapkan disajikan dalam tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1
Data Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator		
		1	2	3
Ketercapaian Indikator dan Tujuan Pembelajaran	Menuliskan Kompetensi Inti (KI) sesuai kebutuhan dengan lengkap	3	4	4
	Menuliskan Kompetensi Dasar (KD) sesuai kebutuhan dengan lengkap	3	3	4

	Ketepatan penjabaran indikator yang diturunkan dari kompetensi dasar	3	4	4
	Kejelasan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator	3	4	4
Materi	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4	4	4
	Kebenaran konsep yang ditulis, dihubungkan dengan ketercapaian indikator	4	4	4
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4	4	4
	Mencerminkan pengorganisasian materi pembelajaran	4	4	4
	Tugas mendukung konsep	4	4	4
Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	Penyusunan model pembelajaran sesuai dengan indikator	4	4	4
	Langkah-langkah pembelajaran ditulis secara lengkap pada RPP sesuai dengan langkah model kooperatif tipe TGT	4	4	5
	Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe TGT memuat pendekatan CTL	4	4	5
	Langkah-langkah pembelajaran memuat dengan jelas peran guru dan peran siswa	4	4	5
Waktu	Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan oleh guru	4	4	4
	Pembagian waktu disetiap langkah/kegiatan dinyatakan dengan jelas	4	4	5
Model Pembelajaran	Kesesuaian waktu disetiap langkah/kegiatan	3	4	4
	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa	3	3	4
	Membimbing siswa untuk berdiskusi	3	4	4

	Membimbing siswa dan memberikan arahan dalam pemecahan masalah	3	3	4
	Mengarahkan siswa untuk mencari kesimpulan	3	3	4
Bahasa	Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4
	Ketepatan struktur kalimat	4	3	4
	Kalimat tidak mengandung arti ganda	4	4	4

b. Lembar Kerja Peserta Didik

Penilaian validator terhadap lembar kerja peserta didik (LKPD) yang diterapkan meliputi beberapa aspek antara lain yaitu, petunjuk, KD dan indikator, penyajian, kelayakan isi soal, dan bahasa. Hasil validasi terhadap LKPD yang diterapkan disajikan dalam tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Data Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator		
		1	2	3
Petunjuk	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	4	4	5
KD dan Indikator	Mencantumkan Kompetensi Dasar (KD) sesuai di RPP	4	4	4
	Mencantumkan Indikator sesuai di RPP	4	4	5
Penyajian	Desain LKPD sesuai dengan jenjang kelas	4	4	4
	Adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa dalam belajar	4	4	4
	Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	4	4	4
	Pewarnaan yang menarik dan memperjelas konten LKPD	4	3	4

Kelayakan Isi	LKPD memuat latihan soal yang menunjang pencapaian KD	3	4	4
	Soal yang diberikan memuat permasalahan yang sesuai untuk perkembangan anak SMP	4	4	5
	Adanya kejelasan urutan kerja	4	4	5
Bahasa	LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4
	Kalimat Soal tidak mengandung arti ganda	4	4	4

2. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan dengan menggunakan lampiran lembar pengamatan aktivitas guru. Pengamatan aktivitas guru ini dilakukan pada saat guru melaksanakan pembelajaran oleh observer, yaitu Aisyah (guru di MTs At tauhid) dan Roissatur Rosidah (guru di MTs At tauhid). Hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Data Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Observer		Rerata Aspek	Rerata per Kegiatan
		1	2		
PENDAHULUAN					
1	Guru mengucapkan salam	4	4	4	3,75
2	Guru memulai pelajaran dengan memimpin berdoa bersama	4	4	4	
3	Guru mengabsen siswa	4	4	4	
4	Guru memberikan motivasi kepada siswa akan pentingnya mempelajari persamaan	3	4	3,5	

	linier dua variabel untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya dengan memberikan pertanyaan sebagai berikut: “Andi membeli 2 buku + 1 pensil = 5.500 Rani membeli 2 buku + 2 pensil = 7000 Berapa harga 1 pensil dan 1 buku?”				
5	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari	4	4	4	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran kegiatan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan	3	3	3	
KEGIATAN INTI					
1	Guru menjelaskan materi yang akan didiskusikan	4	3	3,5	3,71
2	Guru menyampaikan informasi tentang LKPD yang akan digunakan	4	4	4	
3	Guru memberikan kesempatan bertanya tentang masalah yang disajikan	4	4	4	
4	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 siswa	4	4	4	

	dengan kemampuan akademik yang heterogen				
5	Guru mengorganisasikan masing-masing kelompok untuk siap belajar dan bekerja	4	3	3,5	
6	Guru membagikan LKPD yang berisi permasalahan mengenai persamaan linier dua variabel	3	4	3,5	
7	Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakukan kegiatan pada LKPD	3	4	3,5	
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang kejelasan masalah yang disajikan di LKPD	3	3	3	
9	Guru mengondisikan setiap kelompok untuk berdiskusi dengan anggotanya	4	3	3,5	
10	Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dengan cara berkeliling melihat pekerjaan kelompok siswa, jika terdapat kesulitan guru memberikan pertanyaan petunjuk, motivasi, dan 4saran tanpa memberikan jawaban.	4	4	4	
11	Guru meminta salah satu anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKPD	4	4	4	

12	Guru memberikan umpan balik atas presentasi perwakilan anggota kelompok	4	3	3,5	
13	Guru mengorganisasikan siswa untuk menempati meja turnamen	4	4	4	
14	Guru mengamati dan membimbing jalannya turnamen	4	4	4	
15	Guru mengorganisasikan siswa untuk kembali ke kelompok belajarnya dan menghitung skor dari turnamen	3	4	3,5	
16	Guru memberikan penghargaan kelompok belajar sebagai kelompok baik, kelompok hebat, atau kelompok super sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.	4	4	4	
PENUTUP					
1	Guru membuat kesimpulan bersama-sama siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan hari ini	3	3	3	3,60
2	Guru menunjuk salah satu siswa untuk merefleksikan keseluruhan pembelajaran yang dilakukan pada hari ini	4	3	3,5	
3	Guru memberikan informasi terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya	4	3	3,5	

4	Guru memimpin siswa berdoa	4	4	4	
5	Guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas	4	4	4	

3. Data Aktivitas Siswa

Data mengenai aktivitas siswa diambil dari pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat selama pembelajaran yang menggunakan model ini berlangsung. Pengamatan hanya ditujukan pada 2 kelompok saja, yang terdiri dari 5 orang siswa heterogen dan telah ditentukan sebelumnya. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan lampiran dan pengamatan ditujukan pada dua kelompok belajar. Hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Data Aktivitas Siswa

O	S	Bentuk Pengamatan Aktivitas Siswa								Jumlah
		a	b	c	d	e	f	g	h	
O ₁	S2 ₁	2	2	3	1	4	3	1	0	16
	S2 ₂	2	4	1	1	3	4	1	0	16
	S2 ₃	2	4	1	0	4	2	0	3	16
	S2 ₄	2	5	0	1	3	4	1	0	16
	S2 ₅	2	3	1	1	4	3	0	2	16
	S3 ₁	2	4	1	2	3	3	1	0	16
	S3 ₂	2	4	1	2	4	2	1	0	16
	S3 ₃	2	5	0	2	4	0	1	2	16
	S3 ₄	2	4	1	2	3	3	0	1	16
	S3 ₅	2	3	1	2	3	3	1	1	16
O ₂	S2 ₁	2	3	2	1	4	3	1	0	16
	S2 ₂	2	3	2	1	3	3	1	1	16
	S2 ₃	2	5	0	1	4	3	0	1	16
	S2 ₄	2	4	1	1	4	3	1	0	16
	S2 ₅	2	5	0	1	3	4	0	1	16
	S3 ₁	2	4	1	1	3	4	1	0	16
	S3 ₂	2	5	0	1	4	3	1	0	16

	S3 ₃	2	4	1	1	4	2	1	1	16
	S3 ₄	2	5	0	1	3	4	0	1	16
	S3 ₅	2	3	1	1	3	4	1	1	16
Jumlah										
	O ₁	20	38	10	14	35	27	7	9	160
	O ₂	20	41	8	10	35	33	7	6	160
	O ₁ dan O ₂	40	79	18	24	70	60	14	15	320

Keterangan:

O_{1,2} : Observer 1, dan 2

S_{ij} : Subjek kelompok ke-*i* siswa ke-*j*

a : Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran

b : Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru atau teman

c : Mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman

d : Membaca/memahami masalah yang berkaitan dengan masalah sistem persamaan linier dua variabel di LKPD

e : Menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban dari masalah sistem persamaan linier dua variabel

f : Menyampaikan pendapat/ide kepada teman/guru

g : Menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep

h : Perilaku yang tidak relevan dengan KBM (percakapan yang tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas, mengganggu teman dalam kelompok, melamun dan lain sebagainya)

4. Data Respon Siswa

Untuk memperoleh pendapat siswa terhadap komponen pembelajaran model kooperati tipe *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) digunakan pengisian lembar angket respon siswa. Lembar tersebut diberikan setelah pembelajaran selesai. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Data Respon Siswa

No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) menarik dan menyenangkan bagi saya	20	5	0	0
2	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan mendorong saya untuk lebih giat belajar	10	15	0	0
3	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan mendorong saya terlibat aktif dalam belajar kelompok	6	18	1	0
4	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan membuat saya mengalami banyak pengalaman belajar	7	18	0	0
5	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan memberikan saya pengalaman belajar untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari	2	20	3	0
6	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan didukung LKPD membiasakan saya untuk memahami masalah nyata dan menyajikan dalam bentuk model matematis	4	19	2	0
7	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL membantu saya untuk mengekspresikan ide secara lisan dan berpendapat	10	14	0	1

8	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL membiasakan saya untuk mengekspresikan ide-ide matematika menyelesaikan masalah nyata	7	15	3	0
9	Guru memberikan suasana yang mendukung untuk belajar	16	9	0	0
10	Guru mengajar dengan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti	14	11	0	0
11	Guru mengajar dengan menggunakan suara yang nyaring dan jelas	11	14	0	0
12	Guru memberikan arahan atau pertanyaan dengan jelas dan mudah dimengerti	15	10	0	0

Keterangan:

SS : Sangat setuju TS : Tidak setuju

S : Setuju STS : Sangat tidak setuju

5. Data Hasil Tes Belajar Siswa

Untuk memperoleh data hasil tes hasil belajar siswa, digunakan soal tes hasil belajar. Soal tes belajar siswa dapat dilihat pada lampiran. Data hasil dari tes belajar dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Tes Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AS	80	Tuntas
2.	AAMM	90	Tuntas
3.	DAP	65	Tidak Tuntas
4.	FA	100	Tuntas
5.	ILA	85	Tuntas
6.	IIF	90	Tuntas
7.	LL	75	Tuntas
8.	MNDA	78	Tuntas

9.	NS	85	Tuntas
10.	NAZ	72	Tuntas
11.	NSM	78	Tuntas
12.	PAH	65	Tidak Tuntas
13.	RTS	75	Tuntas
14.	SSA	80	Tuntas
15.	SA	92	Tuntas
16.	SAN	78	Tuntas
17.	SR	78	Tuntas
18.	TH	70	Tuntas
19.	UK	80	Tuntas
20.	VIZ	68	Tidak Tuntas
21.	AFH	72	Tuntas
22.	ANF	75	Tuntas
23.	ISM	75	Tuntas
24.	LN	80	Tuntas
25.	MAD	95	Tuntas
Rata-Rata		79,24	

B. Analisis Data

1. Data Perangkat Pembelajaran

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 4.7
Analisis Data Kevalidan RPP

Aspek Penilaian	Kategori	RK_i	RA_i
Ketercapaian Indikator dan Tujuan Pembelajaran	Menuliskan Kompetensi Inti (KI) sesuai kebutuhan dengan lengkap	3,67	3,59
	Menuliskan Kompetensi Dasar (KD) sesuai kebutuhan dengan lengkap	3,33	
	Ketepatan penjabaran indikator yang diturunkan dari kompetensi dasar	3,67	

	Kejelasan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator	3,67	
Materi	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4	4
	Kebenaran konsep yang ditulis, dihubungkan dengan ketercapaian indikator	4	
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4	
	Mencerminkan pengorganisasian materi pembelajaran	4	
	Tugas mendukung konsep	4	
Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	Penyusunan model pembelajaran sesuai dengan indikator	4	4,18
	Langkah-langkah pembelajaran ditulis secara lengkap pada RPP sesuai dengan langkah model kooperatif tipe TGT	4,3	
	Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe TGT memuat pendekatan CTL	4,3	
	Langkah-langkah pembelajaran memuat dengan jelas peran guru dan peran siswa	4,3	
	Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan oleh guru	4	
Waktu	Pembagian waktu disetiap langkah/kegiatan dinyatakan dengan jelas	4,3	3,98
	Kesesuaian waktu disetiap langkah/kegiatan	3,67	

Model Pembelajaran	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa	3,33	3,39
	Membimbing siswa untuk berdiskusi	3,67	
	Membimbing siswa dan memberikan arahan dalam pemecahan masalah	3,3	
	Mengarahkan siswa untuk mencari kesimpulan	3,3	
Bahasa	Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3,89
	Ketepatan struktur kalimat	3,67	
	Kalimat tidak mengandung arti ganda	4	
Rata-rata total validitas (RTV) RPP			3,84

Keterangan:

RK_i : rata-rata kategori ke- i

RA_i : rata-rata aspek ke- i

Data validasi rencana pelaksanaan pembelajaran oleh para validator tersaji pada tabel 4.1, kemudian dihitung rata-rata setiap kategori dan aspeknya seperti yang terdapat pada tabel 4.7.

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa aspek ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,59 yang artinya dalam kategori valid. Setiap kategori yang terdapat dalam aspek penilaian ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran telah dipenuhi.

Aspek materi memperoleh rata-rata skor 4 yang berarti dalam kategori valid. Setiap kategori yang terdapat dalam aspek materi telah sesuai dengan tingkatan siswa dan telah mencerminkan pengorganisasian materi pembelajaran.

Aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,18 yang berarti dalam kategori valid. Setiap kategori yang terdapat dalam aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran ditulis dalam RPP sesuai dengan indikator dan logis.

Aspek waktu memperoleh rata-rata skor 3,98 yang berarti dalam kategori valid. Hal ini berarti pembagian waktu disetiap kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan jelas dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Aspek model pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,39 yang berarti dalam kategori valid. Hal ini berarti kegiatan dalam pembelajaran sesuai dengan fase atau langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran yang digunakan.

Aspek Bahasa memperoleh rata-rata skor 3,89 yang berarti termasuk dalam kategori valid. Hal ini berarti bahasa yang digunakan baik dan benar serta kalimat terstruktur sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan data tabel 4.7 diketahui bahwa rata-rata total validitas sebesar 3,84. Setelah mencocokkan rata-rata total validitas dengan kategori kevalidan perangkat pembelajaran yang terdapat pada tabel 3.2, maka RPP yang dibuat termasuk dalam kategori valid.

b. Lembar Kerja Peserta Didik

Tabel 4.8
Analisis Data Kevalidan LKPD

Aspek Penilaian	Kategori	RK_i	RA_i
Petunjuk	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	4,33	4,33
KD dan Indikator	Mencantumkan Kompetensi Dasar (KD) sesuai di RPP	4	4,17
	Mencantumkan Indikator sesuai di RPP	4,33	
Penyajian	Desain LKPD sesuai dengan jenjang kelas	4	3,92
	Adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa dalam belajar	4	

	Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	4	
	Pewarnaan yang menarik dan memperjelas konten LKPD	3,67	
Kelayakan Isi	LKPD memuat latihan soal yang menunjang pencapaian KD	3,67	4,11
	Soal yang diberikan memuat permasalahan yang sesuai untuk perkembangan anak SMP	4,33	
	Adanya kejelasan urutan kerja	4,33	
Bahasa	LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
	Kalimat Soal tidak mengandung arti ganda	4	
Rata-rata total validitas (RTV) LKPD			4,11

Keterangan:

KK_i : rata-rata kategori ke-i

KA_i : rata-rata aspek ke-i

Data validasi lembar kerja peserta didik oleh para validator tersaji pada tabel 4.2, kemudian dihitung rata-rata setiap kategori dan aspeknya seperti yang terdapat pada tabel 4.8.

Pada tabel 4.8 pada aspek petunjuk memperoleh rata-rata skor 4,33 yang berarti termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang digunakan dalam LKPD jelas.

Aspek KD dan indikator memperoleh rata-rata skor 4,17 yang berarti termasuk dalam kategori valid. Hal ini berarti KD dan indikator dicantumkan pada LKPD serta sesuai dengan RPP yang digunakan dalam pembelajaran.

Aspek penyajian memperoleh rata-rata skor 3,92 yang berarti dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan penyajian LKPD yang didesain oleh peneliti sesuai dengan jenjang kelas, terdapat ilustrasi gambar yang

cukup membantu siswa dalam belajar serta penggunaan huruf dan pewarnaan yang jelas dan menarik.

Aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata skor 4,11 yang berarti termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan LKPD yang didesain oleh peneliti memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian KD, serta soal yang diberikan memuat permasalahan yang sesuai dengan perkembangan anak SMP.

Aspek Bahasa memperoleh rata-rata skor 4 yang berarti termasuk dalam kategori valid. Hal ini berarti bahasa yang digunakan baik dan tidak mengandung arti ganda.

Berdasarkan tabel 4.8, didapatkan rata-rata total penilaian validator terhadap LKPD yang didesain peneliti sebesar 4,11. Setelah mencocokkan rata-rata total dengan kategori kevalidan pada tabel 3.2, maka LKPD yang didesain termasuk kategori valid.

2. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran yang diperoleh pada tabel 4.3, maka dilakukan analisis data sebagai berikut.

Tabel 4.9
Analisis Data Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

No	Kegiatan	Rata-rata
1	Pendahuluan	3,75
2	Inti	3,71
3	Penutup	3,60
Rata-rata Total Penilaian		3,69

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh rata-rata penilaian pada kegiatan pendahuluan menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sebesar 3,75, rata-rata penilaian aktivitas guru pada kegiatan inti sebesar 3,71, dan rata-rata penilaian pada kegiatan penutup sebesar 3,60.

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan baik jika memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,00 atau lebih seperti yang tersaji pada tabel 3.3. Rata-rata total penilaian aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran yang diamati adalah 3,69. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran termasuk baik.

3. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil data pengamatan aktivitas siswa yang diperoleh pada tabel 4.3 maka dilakukan analisis data sebagai berikut:

Tabel 4.10
Kategori Aktivitas Siswa

No	Kategori	Bentuk Aktivitas	Persentase	Jumlah Persentase tiap Kategori
1	Aktif	a	12,5 %	95,32%
		b	24,68%	
		c	5,63%	
		d	7,5%	
		e	21,88%	
		f	18,75%	
		g	4,38%	
2	Pasif	h	4,68%	4,68%
Total jumlah persentase				100%

Berdasarkan deskripsi di atas, a-g merupakan bentuk aktivitas aktif dan h merupakan aktivitas pasif. Pada tabel 4.7 diperoleh persentase aktivitas siswa pada kegiatan a (berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran) sebesar 12,5%. Bentuk aktivitas b (mendengarkan/memperhatikan

penjelasan guru atau teman) mendapatkan persentase 24,68%. Aktivitas ini mendapatkan presentasi yang tinggi. Bentuk aktivitas c (mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman) mendapatkan persentase 5,63%. Bentuk aktivitas d (membaca/memahami masalah yang berkaitan dengan masalah sistem persamaan linier dua variabel di LKPD) mendapatkan persentase 7,5%. Bentuk aktivitas e (menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban dari masalah sistem persamaan linier dua variabel) mendapatkan persentase 21,88%. Bentuk aktivitas f (menyampaikan pendapat/ide kepada teman/guru) mendapatkan persentase 18,75%. Bentuk aktivitas g (menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep) mendapatkan persentase 4,38%. Bentuk aktivitas h (perilaku yang tidak relevan dengan KBM (percakapan yang tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas, mengganggu teman dalam kelompok, melamun dan lain sebagainya)) mendapatkan persentase 4,68%.

4. Respon Siswa

Berdasarkan hasil data respon siswa yang diperoleh pada tabel 4.4 maka dilakukan analisis data sebagai berikut

Tabel 4.11
Analisis Data Respon Siswa

No	Pernyataan	Persentase RPD (%)			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) menarik dan menyenangkan bagi saya	80	20	0	0
2	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan mendorong saya untuk lebih giat belajar	40	60	0	0
3	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan mendorong saya terlibat	24	72	4	0

	aktif dalam belajar kelompok				
4	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan membuat saya mengalami banyak pengalaman belajar	28	72	0	0
5	Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan memberikan saya pengalaman belajar untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari	8	80	12	0
6	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan didukung LKPD membiasakan saya untuk memahami masalah nyata dan menyajikan dalam bentuk model matematis	16	76	8	0
7	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL membantu saya untuk mengekspresikan ide secara lisan dan berpendapat	40	56	0	4
8	Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL membiasakan saya untuk mengekspresikan ide-ide matematika menyelesaikan masalah nyata	28	60	12	0
9	Guru memberikan suasana yang mendukung untuk belajar	64	36	0	0
10	Guru mengajar dengan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti	56	44	0	0

11	Guru mengajar dengan menggunakan suara yang nyaring dan jelas	44	56	0	0
12	Guru memberikan arahan atau pertanyaan dengan jelas dan mudah dimengerti	60	40	0	0
Rata-rata Keseluruhan		40,67	56	3	0,33

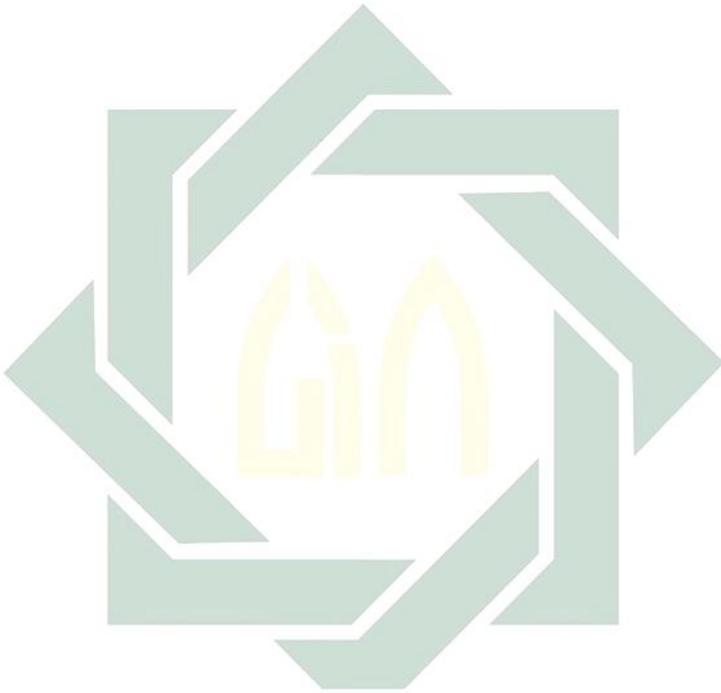
Berdasarkan tabel 4.8 di atas, diketahui bahwa rata-rata persentase respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang merespon SS (Sangat Setuju) sebesar 40,67%, siswa yang merespon S (Setuju) sebesar 56%, siswa yang merespon TS (Tidak Setuju) sebesar 3%, dan peserta yang merespon STS (Sangat Tidak Setuju) 0,33% atau hanya ada satu yang merespon STS. Sehingga respon siswa dikatakan positif terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL karena respon positif lebih dari 70%.

5. Hasil Tes Belajar Siswa

Tabel 4.12
Analisis Data Hasil Tes Soal Siswa

No	Keterangan	Banyak Siswa	Persentase
1	Tuntas	22	88%
2	Tidak Tuntas	3	12%

Berdasarkan tabel 4.6, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 70 atau juga bisa dikatakan tuntas dalam belajarnya sebanyak 22 dari 25 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam belajarnya sebanyak 3 dari 25 siswa. Sehingga persentase ketuntasan kelas sebesar 88%.



Nb: Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kevalidan perangkat Pembelajaran

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 3,84 yang berarti rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah valid atau dalam kategori layak untuk digunakan. Meskipun demikian masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut atau penyesuaian-penyesuaian jika RPP akan diterapkan pada kondisi lain.

b. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik yang didesain oleh peneliti dalam penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan 4,11 yang berarti lembar kerja tersebut adalah valid atau dalam kategori layak untuk digunakan.

2. Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbagi dalam beberapa kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, aspek yang diamati meliputi mengucapkan salam, memulai pelajaran dengan memimpin doa, mengabsen siswa, memberikan motivasi akan pentingnya mempelajari persamaan linier dua variabel untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan. Dari keenam aspek tersebut, guru mendapat nilai rata-rata 3,75 yang berarti termasuk dalam baik sehingga dapat dikatakan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran efektif.

Pada aspek kegiatan inti, kegiatan yang diamati meliputi kemampuan guru menjelaskan materi yang akan didiskusikan, menyampaikan informasi tentang LKPD, memberikan kesempatan bertanya, membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen, mengorganisasikan masing-masing kelompok untuk siap belajar dan bekerja, membagikan LKPD mengenai persamaan linier dua variabel, meminta setiap kelompok melakukan kegiatan pada LKPD, memberikan kesempatan bertanya, mengondisikan setiap kelompok, membimbing kelompok dengan berkeliling yang jika terdapat kesulitan guru memberikan pertanyaan petunjuk tanpa memberi jawaban, meminta salah satu anggota kelompok untuk menjawab, memberikan umpan balik, mengorganisasikan siswa menempati meja turnamen, mengamati dan membimbing jalannya turnamen, mengorganisasikan siswa untuk kembali ke kelompok belajarnya dan menghitung skor dari turnamen, serta memberikan penghargaan kelompok belajar sebagai kelompok baik, hebat, dan super sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dari keenam belas aspek yang diamati memperoleh rata-rata skor kegiatan tersebut sebesar 3,71 yang berarti termasuk dalam baik sehingga dapat dikatakan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran efektif.

Pada kegiatan penutup aspek yang diamati yaitu guru membuat kesimpulan bersama siswa, menunjuk salah satu siswa untuk merefleksikan keseluruhan pembelajaran, memberikan informasi terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, memimpin siswa berdoa, serta mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas. Dari kelima aspek yang diamati oleh observer, kegiatan tersebut memperoleh rata-rata skor sebesar 3,60 yang berarti termasuk dalam baik sehingga dapat dikatakan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran efektif.

Berdasarkan tabel 4.9, kita ketahui bahwa penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,69 yang

berarti termasuk dalam baik sehingga dapat dikatakan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran efektif.

3. Aktivitas Siswa

Berdasarkan deskripsi di atas, a-g merupakan bentuk aktivitas aktif dan h merupakan aktivitas pasif. Pada tabel 4.7 diperoleh persentase aktivitas siswa pada kegiatan a (berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran) sebesar 12,5%, sehingga dapat diartikan bahwa seluruh siswa melakukan proses berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran.

Bentuk aktivitas b (mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru atau teman) mendapatkan persentase 24,68%. Aktivitas ini mendapatkan presentasi yang tinggi, sehingga dapat diartikan bahwa siswa mendengarkan penjelasan guru dan teman dengan baik.

Bentuk aktivitas c (mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman) mendapatkan persentase 5,63%. Hasil persentase menunjukkan bahwa siswa cukup aktif menanyakan kepada guru mengenai hal-hal yang kurang dipahami yang berhubungan dengan materi serta mengajukan pertanyaan terhadap teman untuk saling berbagi informasi.

Bentuk aktivitas d (membaca/memahami masalah yang berkaitan dengan masalah sistem persamaan linier dua variabel di LKPD) mendapatkan persentase 7,5%. Hasil dari persentase penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa cukup sering membaca dan memahami permasalahan yang terdapat di LKPD.

Bentuk aktivitas e (menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban dari masalah sistem persamaan linier dua variabel) mendapatkan persentase 21,88%. Hasil persentase menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban dari masalah yang diberikan oleh pendidik.

Bentuk aktivitas f (menyampaikan pendapat/ide kepada teman/guru) mendapatkan persentase 18,75%. Hasil persentase menunjukkan bahwa siswa aktif dalam menyampaikan pendapat/ide kepada teman ataupun guru.

Bentuk aktivitas g (menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep) mendapatkan persentase 4,38%. Aktivitas ini juga tergolong aktivitas aktif yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Dari hasil persentase menunjukkan bahwa siswa mampu menarik kesimpulan dari permasalahan yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran.

Bentuk aktivitas h (perilaku yang tidak relevan dengan KBM (percakapan yang tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas, mengganggu teman dalam kelompok, melamun dan lain sebagainya)) mendapatkan persentase 4,68%. Hasil persentase menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang masih melakukan hal yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran.

4. Respon Siswa

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata persentase respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang merespon SS (Sangat Setuju) sebesar 40,67%, siswa yang merespon S (Setuju) sebesar 56%, siswa yang merespon TS (Tidak Setuju) sebesar 3%, dan peserta yang merespon STS (Sangat Tidak Setuju) 0,33% atau hanya ada satu yang merespon STS. Sehingga persentase keseluruhan respon positif siswa sebesar 96,67%. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL dapat dikatakan positif karena respon positif lebih dari 70%.

5. Hasil Tes Belajar Siswa

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian, diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai lebih atau sama dengan 70 yang berarti tuntas dalam belajarnya sebanyak 22 siswa dari 25, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa. Hal ini sesuai dengan yang telah ditetapkan pada bab 3, siswa dikatakan tuntas dalam belajarnya apabila siswa memperoleh nilai dari tes yang diberikan sebesar 70 atau lebih.

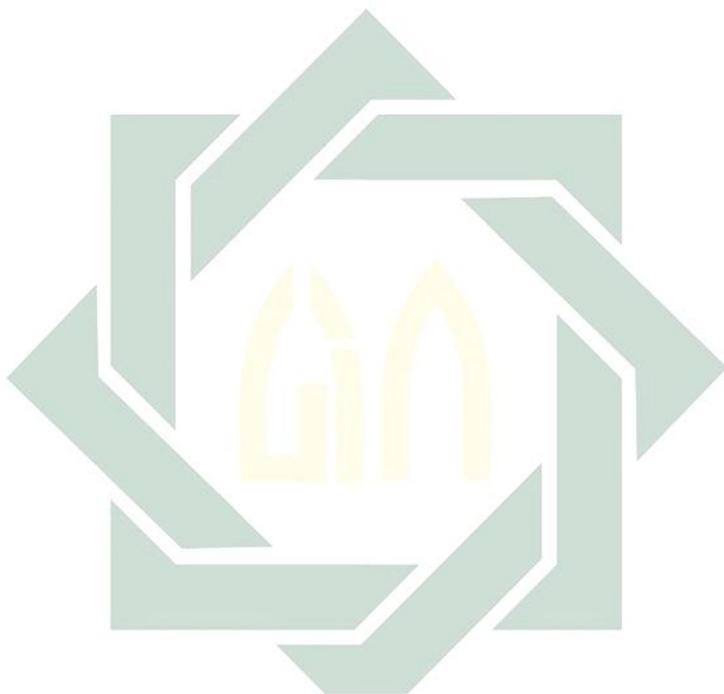
Siswa yang tuntas atau yang mendapat nilai lebih dari 70 dikarenakan mereka lebih mempersiapkan diri

untuk memahami materi yang dipelajari. Siswa yang tidak tuntas dalam kurang dari 70 yaitu DAP, PAH, dan FIZ. Ketiga siswa ini kemampuan dalam mengerjakan soal individu lebih lambat dari yang lainnya, sehingga masih ada soal yang belum terselesaikan dengan baik.

B. Diskusi Hasil Penelitian

Dari analisis data hasil penelitian, peneliti mendapat kesimpulan bahwasanya pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran matematika, khususnya pada sub pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel. Pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan kelas sebesar 88%. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL, siswa lebih aktif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dengan berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Selain itu, pada saat turnamen siswa sangat antusias untuk mendapatkan skor yang akan disumbangkan pada kelompok belajarnya. Siswa juga dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari dari masalah yang diberikan.

Dari hasil penelitian juga dapat kita ketahui bahwa aktifitas siswa tergolong aktif. Hal ini dibuktikan dengan lembar pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua observer, selain itu banyak respon siswa yang merasa senang dengan pembelajaran model kooperatif ini.



Nb: Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data penelitian, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh rata-rata keseluruhan pengamatan aktivitas guru sebesar 3,69. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran disini termasuk efektif.
2. Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa jumlah persentase aktivitas siswa aktif adalah 95,32%, sedangkan jumlah persentase aktivitas siswa pasif adalah 4,68%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dikatakan efektif karena jumlah persentase aktivitas siswa aktif lebih besar dibanding aktivitas siswa pasif.
3. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah positif, karena rata-rata persentase pada setiap kategori lebih besar dari 80%.
4. Hasil analisis tes akhir menunjukkan bahwa 22 siswa kelas VIII-C dikatakan tuntas dalam belajarnya, sedangkan 3 siswa lainnya tidak tuntas dalam belajarnya. Secara keseluruhan, persentase ketuntasan kelas sebesar 88%

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan peneliti, adapun saran-saran yang perlu diperhatikan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) khususnya pada pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa aktivitas dan respon siswa positif. Sehingga pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL bisa menjadi alternatif untuk kegiatan pembelajaran.
2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi yang lain, misalnya lingkaran.

3. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan CTL membutuhkan waktu yang relatif banyak. Sehingga guru harus bisa menggunakan waktu dengan baik dan maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Depdiknas. *Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) SMP*. Jakarta: Pusat Kurikulum Depdiknas, 2007.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Fauziyah, Atmim Lana, Skripsi: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model PBL Strategi SQRQCQ Untuk Melatih Literasi Matematis Siswa”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- Ibrahim, Muslimin dkk. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA University Press, 2005.
- Ika Agustin Adityawati. Muhari, Nasution, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* Pada Subtema Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol 5, No 3, September, 2019.
- Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Isjoni, H, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching Learning*. Jakarta: MLC, 2007.

- Kesuma, Dharma dkk. *Contextual Teaching and Learning: Sebuah Panduan Awal dalam Pengembangan PBM*. Bandung: RAHAYASA Research and Training, 2010.
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2011.
- La Hasan, Anwar Bey, Hasnawati. "Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kendari". *Jurnal penelitian Pendidikan Matematika*. Vol 7, No 3. September, 2019.
- M. Saleh, Leo Adhar Effendi, Putri Wahyuni, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 10 Pekanbaru", *AKSIOMATIK*, 7:3 (September, 2019).
- Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rodakarya, 2015.
- Mulyono. *Strategi Pembelajaran menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012.
- Najib, M Ainun, Skripsi: "Efektivitas pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Dengan Menyisipkan Musik Instrumental". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Nisa, Sukma Choirun dan Masriyah, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Pendekatan Kontekstual dalam Menyelesaikan Masalah Matematika", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika MATHEdunesa*, Vol 8, No 2, 2019.
- Nur, Mohamad. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA University Press, 2011.
- Prasetyo, Agus. "*Strategi Pembelajaran Matematika*". Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.

- Ratumanan, T.G. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: UNESA-University Press, 2004.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006.
- Sarbia, Busnawir dan Muhammad Sudia “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Berdasarkan Self Regulated Learning Siswa SMP”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8:1, Juli, 2019.
- Setiawan, Agus. “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Serdang Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Prosiding Seminar Nasional MSENCo*. IAIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Sihabudin. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sumantri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015.
- Suprihatiningrum, Jamil. *strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2017.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.
- Susanti, Elly, “*Proses Koneksi Produktif dalam Penyelesaian Masalah Matematika*”. Surabaya: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Islam, 2013.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.

Walgito, Bimo. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: UGM, 1986.

Yuni Sri Uminingsih, Nurita Apridiana Lestari. "Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry dengan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis", *Inovasi Pendidikan Fisika*. Vol 8, No 2. Juli, 2019.

