

Dilihat dari tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di atas, maka pembelajaran tipe ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) di akhir permainan. Sehingga timbul suatu permasalahan apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi persegi panjang dengan pertimbangan bahwa materi persegi panjang merupakan materi dasar yang dapat digunakan dalam mempelajari materi selanjutnya, yaitu pada materi dimensi tiga. Selain itu materi persegi panjang juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam pembuatan bingkai, menghitung luas suatu bangun yang berbentuk persegi panjang, menghitung suatu keliling lapangan yang berbentuk persegi panjang, dan sebagainya.

Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mampu memahami konsep-konsep matematika dengan mudah (khususnya pada materi persegi panjang). Karena model pembelajaran tipe ini didesain dengan menggunakan permainan akademik, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat proses belajar mengajar tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

(Teams Games Tournaments) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Persegi Panjang Di Kelas VII SMP Buana Waru”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada proses pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru?
3. Apakah terdapat perbedaan antara motivasi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru?
4. Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournaments*) terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru ?

2. Aktivitas siswa adalah sejumlah keterlibatan dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktivitas Siswa ini meliputi: mendengar/ memperhatikan secara aktif, bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama siswa atau antara siswa dengan guru, membaca/ memahami/ mengerjakan LKS, mempresentasikan hasil diskusi/ mengambil kesimpulan, melaksanakan tanggung jawab dalam kegiatan turnamen (membaca soal, menghitung waktu, menghitung perolehan skor), mengerjakan soal turnamen, perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa ini diukur dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran.
3. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak atau perbuatan seseorang⁹. Dalam hal ini penulis ingin mengetahui adanya pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang dikelas VII SMP Buana Waru yang dibuktikan secara statistik.
4. Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan¹⁰.

⁹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 664

¹⁰ Wina Sanjana, *op.cit.*, h. 239

- Bab pertama : Pendahuluan yang merupakan landasan awal penelitian meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.
- Bab kedua : Landasan teori yang meliputi: pertama, tinjauan mengenai model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari: pengertian model pembelajaran kooperatif, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, tujuan model pembelajaran kooperatif, dan fase-fase dalam model pembelajaran kooperatif. Kedua, tinjauan mengenai *Teams Games Tournaments* (TGT), yang terdiri dari: gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT, tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, aturan permainan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ketiga, tinjauan mengenai teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif, yang terdiri dari: Teori Piaget dan Teori Vygotsky. Keempat, tinjauan mengenai motivasi, yang terdiri dari: pengertian motivasi, macam-macam motivasi belajar, peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran, upaya meningkatkan motivasi belajar. Kelima tinjauan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, keenam tinjauan mengenai aktivitas siswa, ketujuh tinjauan mengenai skala pengukuran, kedelapan tinjauan mengenai keterkaitan

antara model pembelajaran kooperatif TGT terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian yang kesembilan tinjauan mengenai hipotesis penelitian.

Bab ketiga : Metodologi penelitian yang meliputi: jenis penelitian, populasi dan sample, variabel penelitian, rancangan penelitian, prosedur penelitian, perangkat pembelajaran, metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan metode analisis data.

Bab keempat : Laporan hasil penelitian yang meliputi: penyajian dan analisis data yang terdiri dari hasil pengamatan kemampuan guru dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Analisis hasil angket motivasi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan yang terdiri dari uji statistik non-parametrik dengan menggunakan uji tanda (*sign test*) untuk mengetahui perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan, serta uji tanda wilcoxon untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang.

Bab kelima : Pembahasan dan diskusi hasil penelitian. pembahasan meliputi: pembahasan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, dan data angket yang dianalisis

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas terstruktur, yang mana anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang siswa dengan struktur kelompok yang heterogen.¹

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentive kooperatif (*cooperative insentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan anggota kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentive kooperatif merupakan suatu yang

¹ Etin Soilhatin, dkk, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4

(*reward*), jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.⁴

Jadi model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok/ tim kecil, yaitu antara tiga sampai lima orang siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademis, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen) untuk menyelesaikan suatu masalah, suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Bukanlah sebuah kooperatif jika para siswa duduk bersama di dalam kelompok-kelompok kecil namun mereka menyelesaikan masalah secara individu dan hanya satu siswa yang menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas.⁵

2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Arends (1997) pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar

⁴ Wina Sanjana, , op.cit., h. 240

⁵ Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, , op.cit., h. 218

- b. Kelompok di bentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.⁶

3 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim dkk (2000) Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai 3 tujuan pembelajaran, antara lain :

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi kelompok bawah, sedangkan kelompok atas akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena memberikan pelayanan sebagai tutor.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu.

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi sosial, budaya untuk saling membantu

⁶ Trianto, op.cit., h. 47

Fase-fase tersebut menunjukkan alur pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kelancaran proses pembelajaran bukan hanya tanggung jawab guru saja, tetapi keaktifan siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga kerja sama antara guru dan siswa diperlukan agar pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

B. *Teams Games Tournaments (TGT)*

1. Gambaran Umum

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai materi yang diberikan maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

siswa tingkat menengah dua dan siswa tingkat bawah. Pada tabel kelompok akan dibentuk sebanyak delapan kelompok, yaitu kelompok A sampai dengan kelompok H. Kemudian setelah terbentuk kelompok untuk diskusi dari A sampai H guru memberi penomoran 1,2,3,4 dan 5 kepada setiap anggota kelompok untuk menentukan pada meja turnamen keberapa mereka akan bermain nanti. Penomoran ini berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, misalnya nomor satu untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, nomor dua untuk siswa yang memiliki kemampuan sedang, dan seterusnya.¹¹

b) Kelompok Untuk Turnamen.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan peserta turnamen adalah setiap tim dalam turnamen mempunyai peserta dengan kemampuan yang homogen. Berdasarkan contoh pada tabel pembentukan kelompok belajar, maka pembentukan kelompok turnamen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

¹¹ Ibid., h. 152

Tabel 2.3

Pembentukan kelompok turnamen

tingkat \ kelompok	Kelompok							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Atas	Meja Turnamen 1				Meja Turnamen 2			
	1	2	3	4	5	6	7	8
Menengah 1	Meja Turnamen 4				Meja Turnamen 3			
	16	15	14	13	12	11	10	9
Menengah 2	Meja Turnamen 5				Meja Turnamen 6			
	17	18	19	20	21	22	23	24
Bawah	Meja Turnamen 8				Meja Turnamen 7			
		31	30	29	28	27	26	25

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta pada masing-masing meja turnamen mempunyai kemampuan yang homogen. Peserta pada meja turnamen satu, anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat atas yaitu siswa dengan peringkat 1, 2, 3, dan 4. Peserta pada meja turnamen tiga, anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat menengah pertama, yaitu siswa dengan peringkat 9, 10, 11, dan 12. Peserta pada meja turnamen tujuh anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat bawah, yaitu siswa dengan peringkat 25, 26, 27, dan 28. Dengan demikian terlihat bahwa peserta pada masing-masing turnamen mempunyai kemampuan yang homogen. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kelompok pada turnamen ini diambil dari masing-masing kelompok dengan kemampuan yang sama (homogen) atau berdasarkan penomoran yang diberikan guru pada saat pembagian

- pertama, penantang ke dua, dan penantang ke tiga (jika satu meja turnamen untuk empat orang siswa). Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.
- d. Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.
- e. Tugas pembaca soal adalah:
- 1) Mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut.
 - 2) Membaca pertanyaan dengan keras.
 - 3) Mencoba untuk menjawab.
- f. Tugas penantang pertama adalah menantang jika ia mau menantang (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
- g. Tugas penantang ke-dua adalah boleh menantang jika penantang satu melewati, dan jika dia mau menantang. Begitu juga dengan penantang ke-tiga dan ke-empat.
- h. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati maka penantang terakhir memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.

- i. Jika pembaca menjawab salah maka tidak ada sanksi, namun jika penantang yang menjawab salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.
- j. Banyaknya kartu yang diperoleh setiap peserta menunjukkan banyaknya soal yang dapat dijawab dengan benar. kartu-kartu yang dimiliki setiap peserta dijadikan patokan penetapan nilai yang akan disumbangkan pada kelompoknya masing-masing.
- k. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan adalah tiga menit.
- l. Setelah semua kartu turnamen selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.
- m. Setiap siswa bermain dalam satu waktu dengan meja turnamen yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Kelebihan

- 1) Pengelompokan siswa secara heterogen dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi.
- 2) Dengan turnamen dapat menumbuhkan semangat berkompetisi, sportivitas dan rasa percaya diri.

tersebut. Kemudian memberikan kesempatan pada anak tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab setelah ia mampu mengerjakannya sendiri. Bantuan dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa itu belajar sendiri²¹.

Teori Vygotsky dalam pembelajaran kooperatif memiliki dua implikasi, sebagai berikut :

- a. Dengan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen, hal ini dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain yang lebih menguasai dalam memecahkan dan menangani tugas-tugas pada saat siswa bekerja menyelesaikan tugas dalam kelompoknya. Mereka saling mendiskusikan dan dapat saling memunculkan strategi-strategi dengan teman-temannya. Hal ini terkait dengan hakekat sosiokultural.
- b. Dengan diberikannya konsep, tugas atau soal yang sulit tetapi diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut, dapat membantu siswa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran atau pengetahuannya sendiri.²²

²¹ Nopem Kusumaningtyas Sumitro, *op.cit.*, h. 19-20

²² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 30

tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seorang berkeinginan untuk melakukan aktifitas belajar yang lebih giat dan semangat²⁶. Dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.²⁷

2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Dari sudut pandangnya, motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu itu sendiri, tanpa ada paksaan, dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri²⁸. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Karena seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktifitas belajar secara terus-menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam

²⁶ Hamzah B Uno, op.cit., h. 23

²⁷ M. Sobri Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Siswa*, <http://www.bruderfic.or.id/h-129/peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasi-siswa.html>.

²⁸ Moh Uzer Usman, op.cit., h.29

belajar. Keinginan ini dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif. Sehingga dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.

Jadi motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial²⁹.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan atau paksaan orang lain. Sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar³⁰. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*reside in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal-hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya³¹.

Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang diberikan, bukanlah suatu masalah bagi guru, karena didalam diri siswa tersebut ada motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, op.cit., h.116-117

³⁰ Moh Uzer Usman, loc.cit.

³¹ Syaiful Bahri Djamarah loc.cit

banyak terhadap pelajaran yang diberikan, sehingga gangguan yang ada di sekitarnya kurang dapat mempengaruhinya. Lain halnya dengan siswa yang tidak memiliki motivasi atau kurang motivasi dalam dirinya maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan³². Sehingga di sini gurulah yang harus memberi motivasi kepada anak didik, sehingga ia mau melakukan aktivitas belajar.

Motivasi ekstrinsik sangat erat kaitannya dengan konsep *Reinforcement* atau penguatan. Ada dua macam *Reinforcement* yaitu *Reinforcement positif* dan *Reinforcement negative*. *Reinforcement positif* merupakan sesuatu yang memperkuat hubungan stimulus respon atau sesuatu yang dapat memperbesar kemungkinan timbulnya suatu respon. Sedangkan *Reinforcement negative* merupakan sesuatu yang dapat memperlemah timbulnya respon atau memperkecil kemungkinan hubungan stimulus respon. Dan *Reinforcement* itu sendiri erat hubungannya dengan hadiah, hukuman, dan sebagainya. Untuk memperbesar peranan peserta didik dalam aktifitas belajar atau pembelajaran, maka *Reinforcement* atau penguatan yang diberikan dari seorang guru sangat diperlukan. Dan siswa akan terus berupaya

³²M. Sobri Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Siswa*, <http://www.bruderfic.or.id/h-129/peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasi-siswa.html>

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Buana Waru tahun ajaran 2008-2009

2. Sample

Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan cara random sampling (sampel acak) yang dipilih berdasarkan undian, yaitu dengan cara mengundi semua kelas VII yang terdiri dari lima kelas, yaitu kelas VII-A, VII-B, VII-C, VII-D, VII-E. Dengan cara ini diperoleh kelas VII-A yang terdiri dari 42 siswa terpilih sebagai kelas sampel. Alasan penulis mengambil cara ini karena penulis memperoleh informasi bahwa pembagian kelas tidak berdasarkan tingkat kepandaian siswa. Sehingga kelas-kelasnya bersifat homogen.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)

2. Variabel terikat (Y)

Variable terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru.

1. Tahap Persiapan

- a. Memilih materi yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian, materi yang diambil penulis pada penelitian ini adalah persegi panjang.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS).
- c. Memepersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari :
 - 1) Lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.
 - 2) Lembar pengamatan aktivitas siswa.
 - 3) Angket motivasi siswa.
- d. Membuat media pembelajaran yang berupa kelengkapan turnamen, seperti kartu soal beserta jawabannya, nomor undian dan lembar pencatat skor.
- e. Meminta izin kepada kepala sekolah yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian.
- f. Berkonsultasi dengan guru bidang studi matematika kelas VII-A mengenai:
 - 1) Hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran dan media yang akan digunakan.
 - 2) Waktu yang digunakan dalam penelitian.
 - 3) Yang bertindak sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran adalah peneliti, sedangkan guru bidang studi matematika kelas VII-A hanya bertindak sebagai observer.
 - 4) Perangkat pembelajaran dan siswa yang akan dijadikan sampel.

c. Kegiatan Inti

- 1) Memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari.
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah pada LKS
- 3) Meminta siswa untuk mengerjakan LKS secara berkelompok.
- 4) Membimbing dan mengarahkan tiap kelompok untuk menyelesaikan masalah di LKS
- 5) Meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasil kinerjanya
- 6) Menarik kesimpulan dari hasil diskusi bersama siswa.
- 7) Meminta siswa untuk mengambil posisi di meja turnamen
- 8) Memantau kegiatan selama turnamen berlangsung.
- 9) Meminta setiap kelompok menghitung perolehan hasil turnamen.

d. Penutup

- 1) Memberikan penghargaan pada tim yang memenangkan turnamen
- 2) Memberikan tugas lanjutan.
- 3) Menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

e. Pengelolaan Waktu

f. Suasana Kelas

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Siswa antusias
- 3) Guru antusias

Penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT dibedakan atas empat, yaitu: (1) kurang baik, (2) cukup baik, (3) baik, (4) sangat baik. Pengamatan hasil pengamatan diberikan pada setiap kategori pengamatan dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom-kolom yang tersedia.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

Adapun yang akan diamati adalah sebagai berikut :

a. Kategori aktivitas aktif siswa

- 1) Bertanya/ menjawab/ antar sesama siswa atau siswa dengan guru.
- 2) Membaca/ memahami/ mengerjakan LKS secara berkelompok..
- 3) Mempresentasikan hasil diskusi.
- 4) Melaksanakan tanggung jawab dalam kegiatan turnamen (membaca soal, menghitung waktu dan menghitung perolehan skor).
- 5) Mengerjakan soal turnamen.

b. Kategori aktivitas tidak aktif siswa

- 1) Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru secara aktif.
- 2) Perilaku yang tidak sesuai dengan kegiatan belajar mengajar (meninggalkan kelas, mengganggu teman dan seterusnya)

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan setiap lima menit dengan empat menit pengamat melakukan pengamatan dan satu menit

3) Menentukan tanda beda antara pasangan observasi.

Setelah hipotesis dan taraf nyata ditentukan maka langkah selanjutnya adalah menghitung selisih antara satu observasi dengan observasi lainnya secara sistematis, dan kemudian mencatat apakah perbedaan tersebut positif atau negatif. Tanda beda ini dihitung dengan memberi selisih ($Y_i - X_i$), dengan X_i adalah skor angket siswa sebelum diterapkannya TGT, sedangkan Y_i adalah skor angket siswa sesudah diterapkannya TGT.

4) Menghitung frekuensi tanda

Menghitung frekuensi tanda ialah menghitung tanda positif, tanda negatif dan nol.³

5) Untuk menguji hipotesis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Z_{hit} = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}}$$

Keterangan:

n_1 = Jumlah data positif

n_2 = Jumlah data negatif⁴

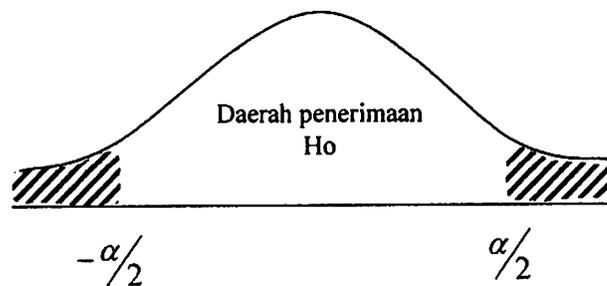
$$Z_{tab} = Z_{\alpha/2}$$

6) Menentukan kriteria hipotesis (daerah penolakan).

³ Supranto J, *Statistik Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2005), h. 324-325

⁴ Abdul Muhid, *Statistik Parametric Dan Non-Parametrik (Modul Analisis Data)*, (Surabaya: Fakultas Dakwah IAIN Supel, 2008), h. 112

Karena sampel penelitian ini menggunakan $n \geq 30$ maka statistik Z ini berdistribusi normal, sehingga untuk menentukan kriteria hipotesis atau pengujian digunakan daftar distribusi normal. Dengan daerah pengujian sebagai berikut :



$$H_0 \text{ diterima} = -Z_{\alpha/2} < Z < Z_{\alpha/2}$$

$$H_0 \text{ ditolak} = Z < -Z_{\alpha/2} \text{ atau } Z > Z_{\alpha/2}$$

7) kesimpulan⁵

b. Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Rank Test*)

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Namun sebelum diterapkannya langkah-langkah dalam uji peringkat bertanda Wilcoxon, maka yang harus dilakukan adalah :

- Memasukkan data skor angket tersebut kedalam tabel uji jenjang bertanda wilcoxon.

⁵ Ronald E Walpole, *Pengantar Statistika*, (Jakarta: Gramedia, 1995), h. 303

yang terkecil hingga nilai yang terbesar tanpa memperhatikan tanda. Jika terdapat selisih yang harga mutlaknya sama, maka nomor urut/ peringkat diambil dari rata-ratanya.

5) Pemberian tanda atas peringkat yang telah ditetapkan.

Langkah ini dilakukan dengan cara membubuhkan tanda positif atau negatif pada setiap peringkat untuk tiap-tiap beda atau selisih dengan tanda dari beda tersebut. Dengan beda 0 diabaikan.

6) Menjumlahkan peringkat

Langkah ini dilakukan dengan menjumlahkan semua peringkat yang bertanda positif (+) setelah itu menjumlahkan semua peringkat yang bertanda negatif (-). Yang paling kecil dari kedua hasil penjumlahan ini ditetapkan sebagai nilai hitung T .⁶

7) Untuk $n \geq 30$ maka T dianggap berdistribusi normal dengan rata-rata dan simpangan baku⁷ :

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

8) Kriteria pengujian/ statistik uji yang digunakan adalah :

$$Z_{hit} = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

⁶ Supranto J, *op.cit.*, h. 328-329

⁷ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 1992), h. 455

Tabel 4.1

Daftar Skor Angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi persegi panjang.

No	Nama Siswa	Skor Angket	
		Sebelum	Sesudah
1	Abdul Aziz	72	93
2	Abdul Chamid	65	78
3	Andri Supriyanto	75	75
4	Anting Malika Bulgis	66	76
5	Auliyah Rosyidah	65	65
6	Beni Prayago	88	71
7	Davied Surya Nugraha Putra	92	82
8	Dedi Nur Hadi Dwiyanto	73	70
9	Emilda Nurul Ilma	73	77
10	Fajaruddin	65	68
11	Fandi Achmad	76	75
12	Farhan Ihza Mahendra	80	81
13	Fondra Febrianto Putra	69	79
14	Istiqomariah	54	82
15	Ja'far Topan Dwi Saputro	83	75
16	Lailiyatul Aziza	65	69
17	Linda Widya Sumarno	59	82
18	Malik Abdul Aziz	65	75
19	Ma'rifatul Chikmiyah	86	84
20	Mila Nur Janna	71	66
21	Muhammad Abdul Basir	67	82
22	Muhammad Firman Dwi C	78	80
23	Muhammad Irfan Afandi	65	78
24	Muhammad Dzikri	85	74
25	Muhammad Kautsar	84	78
26	Muhammad Misbaqul Munir	73	84
27	Muhammad Nuril Huda	70	78
28	Nila Alfiriska	69	73
29	Nora Emiliyah	79	65
30	Nur Afifah	82	96
31	Nur Zulfah Zahrani	79	91
32	Nurul Lailiyah	87	85
33	Nurul Maslihah	73	77
34	Putri Megawati	56	69
35	Qorina Akalia	79	80
36	Setyo Wahyu Angga	86	83

	<p>pembelajaran.</p> <p>2. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Mengingatnkan siswa kembali pada pelajaran sebelumnya yang merupakan konsep awal dari materi yang dipelajari.</p>	3	4	3,5			
	<p>b. Kegiatan inti</p> <p>1. Memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari.</p> <p>2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah pada LKS</p> <p>3. Meminta siswa untuk mengerjakan LKS secara berkelompok.</p> <p>4. Membimbing dan mengarahkan tiap kelompok untuk menyelesaikan masalah di LKS</p> <p>5. Meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasil kinerjanya</p> <p>6. Menarik kesimpulan dari hasil diskusi bersama siswa.</p> <p>7. Meminta siswa untuk mengambil posisi di meja turnamen</p> <p>8. Memantau kegiatan selama turnamen berlangsung.</p> <p>9. Meminta setiap kelompok menghitung perolehan hasil turnamen.</p>	4	4	4	3,5		
	<p>c. Penutup</p> <p>1. Memberikan penghargaan pada tim yang memenangkan turnamen</p> <p>2. Memberikan tugas lanjutan.</p> <p>3. Menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</p>	4	4	4	3,67		
		3	3	3			
		4	4	4			

turnamen berlangsung. Hal ini juga dilakukan guru dengan baik. Pada tahap ini guru berkeliling dari satu meja turnamen ke meja turnamen yang lain untuk memantau aktivitas siswa selama turnamen berlangsung. Pada tahap penutup kemampuan guru secara keseluruhan “baik” dengan nilai rata-rata 3,67.

Kategori ketiga yaitu pengelolaan waktu secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3. Sedangkan pada kategori keempat yaitu suasana kelas secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3,5.

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat rata-rata hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) sebesar 3,49 yang berarti “baik”.

Hasil dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada lampiran III.

B. Analisis Data Aktivitas Siswa

Dari sepuluh kelompok yang dibentuk dikelas VII-A SMP Buana Waru diambil dua kelompok yaitu kelompok satu dan kelompok dua. Alasan peneliti mengambil dua kelompok dari sepuluh kelompok adalah karena didalam kelompok tersebut sudah mewakili dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Data hasil analisis pengamatan aktivitas siswa untuk setiap pertemuannya dapat dilihat pada lampiran III.

84,38%. Untuk aktivitas yang paling dominan adalah bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama siswa atau antara siswa dengan guru dengan rata-rata 27,5%. Untuk aktivitas membaca/ memahami/ mengerjakan LKS dengan rata-rata 20,21%. Sedangkan untuk aktivitas mempresentasikan hasil diskusi dengan rata-rata 0,83%. Hal ini dikarenakan hanya beberapa siswa saja yang mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kinerjanya sedangkan siswa yang lain memberi tanggapan dan bertanya apabila terdapat jawaban yang berbeda dengan kelompoknya.

Untuk aktivitas mengambil kesimpulan bersama guru dengan rata-rata 7,71%. Untuk aktivitas melaksanakan tanggung jawab dalam kegiatan turnamen yang meliputi membaca soal, menghitung waktu dan menghitung skor turnamen dengan rata-rata 13,96%. Sedangkan pada aktivitas mengerjakan soal turnamen mendapat rata-rata 14,165%.

Aktivitas tidak aktif pada kedua pengamatan dengan nilai rata-rata 15,62%. Hal ini karena pada kedua pengamatan ada beberapa siswa yang diamati melakukan aktivitas/ kegiatan lain yang tidak relevan dalam kegiatan pembelajaran seperti bersenda gurau, mengganggu teman, mengerjakan tugas lain dan lain-lain sebanyak 2,29%. Untuk aktivitas mendengarkan/ memperhatikan secara aktif mendapat rata-rata 13,34%. Hal ini karena siswa banyak beraktivitas sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas jumlah rata-rata hasil pengamatan aktivitas aktif sebesar 84,38% sedangkan untuk aktivitas tidak aktif sebesar 15,62%. Yang

No absen	Y _i Sesudah	X _i Sebelum	(a) (Y _i -X _i)	(b) Peringkat tanpa memperhatikan tanda	(c) Peringkat bertanda	
					Positif	Negatif
4	76	66	+10	22,5	+22,5	
5	65	65	0	Abaikan	-	-
6	71	88	-17	35,5		-35,5
7	82	92	-10	22,5		-22,5
8	70	73	-3	9		-9
9	77	73	+4	13	+13	
10	68	65	+3	9	+9	
11	75	76	-1	2,5		-2,5
12	81	80	+1	2,5	+2,5	
13	79	69	+10	22,5	+22,5	
14	82	54	+28	40	+40	
15	75	83	-8	19,5		-19,5
16	69	65	+4	13	+13	
17	82	59	+23	38,5	+38,5	
18	75	65	+10	22,5	+22,5	
19	84	86	-2	6		-6
20	66	71	-5	16,5		-16,5
21	82	67	+15	34	+34	
22	80	78	+2	6	+6	
23	78	65	+13	30	+30	
24	74	85	-11	26		-26
25	78	84	-16	18		-18
26	84	73	+11	26	+26	
27	78	70	+8	19,5	+19,5	
28	73	69	+4	13	+13	
29	65	79	-14	32,5		-32,5
30	96	82	+14	32,5	+32,5	
31	91	79	+12	28	+28	
32	85	87	-2	6		-6
33	77	73	+4	13	+13	
34	69	56	+13	30	+30	
35	80	79	+1	2,5	+2,5	
36	83	86	-3	9		-9
37	89	84	+5	16,5	+16,5	
38	70	74	-4	13		-13
39	72	71	+1	2,5	+2,5	
40	89	72	+17	35,5	+35,5	
41	94	71	+23	38,5	+38,5	
42	69	58	+11	26	+26	
Total					+604	-216

$$\begin{aligned}
 \mu_T &= \frac{n(n+1)}{4} & \sigma_T &= \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}} \\
 &= \frac{40(40+1)}{4} & &= \sqrt{\frac{40(40+1)(2(40)+1)}{24}} \\
 &= 410 & &= \sqrt{\frac{40(41)(82)}{24}} \\
 & & &= \sqrt{5466,67} = 73,94
 \end{aligned}$$

h. Kriteria pengujian/ statistik uji yang digunakan adalah :

$$Z_{hit} = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Dengan nilai: $T = 216$, $\mu_T = 410$, $\sigma_T = 73,94$, maka nilai

$$\begin{aligned}
 Z_{hit} &= \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} \\
 &= \frac{216 - 410}{73,94} \\
 &= \frac{-194}{73,94} = -2,6
 \end{aligned}$$

Z_{tabel} dapat dihitung pada tabel Z, dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua sisi (0,05 dibagi 2 menjadi 0,025), maka luas kurva normal adalah $0,5 - 0,025 = 0,475$. Karena uji dua sisi, maka tabel Z untuk luas 0,475 maka didapat nilai $Z_{tabel} = 1,96$ dan $-1,96$

Selanjutnya pada kegiatan inti kemampuan guru secara keseluruhan “baik” dengan nilai rata-rata 3,5. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan guru pada saat memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari dengan baik. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah pada LKS dengan baik, meminta siswa untuk mengerjakan LKS secara berkelompok dengan sangat baik, membimbing dan mengarahkan tiap kelompok untuk menyelesaikan masalah di LKS dengan sangat baik yaitu dengan cara berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain, serta ketika ada kelompok yang membutuhkan bantuan dari guru, maka guru tidak segan-segan untuk memberikan bantuan pada kelompok yang membutuhkan. Kemudian meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasil kinerjanya dengan baik, namun dalam hal ini guru masih belum mampu membahas hasil kinerja siswa karena keterbatasan waktu.

Guru sudah sangat baik dalam meminta siswa untuk mengambil posisi di meja turnamen, yang mana dalam meja-meja turnamen ini terdiri dari siswa yang berkemampuan sama atau homogen. Pada tahap ini meja turnamen telah dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai dengan menempelkan nomor-nomor pada setiap meja dengan jarak yang sedikit berjauhan antara satu meja turnamen dengan meja turnamen yang lain. Selain itu guru telah menginformasikan terlebih dahulu kepada siswa di meja mana mereka akan bermain nanti. Sehingga pada saat menempatkan siswa kedalam meja

turnamen guru hanya memberi instruksi kepada siswa untuk berpindah tempat dari kelompok diskusi ke meja turnamen.

Setelah meminta siswa untuk mengambil posisi di meja turnamen maka selanjutnya guru memantau kegiatan selama turnamen berlangsung. Hal ini juga dilakukan guru dengan baik. Pada tahap ini guru berkeliling dari satu meja turnamen ke meja turnamen yang lain untuk memantau aktivitas siswa selama turnamen berlangsung, namun karena banyaknya meja turnamen yang ada maka hanya beberapa kelompok saja yang diperhatikan. Kemudian guru meminta setiap kelompok menghitung perolehan hasil turnamen dengan baik.

Pada tahap penutup kemampuan guru secara keseluruhan “baik” dengan nilai rata-rata 3,67. Pada tahap ini tidak ada peningkatan antara pengamatan pertama dan pengamatan kedua, karena pada tahap ini guru selalu memberi penghargaan kepada tim yang memperoleh predikat sebagai *Super Team*, *Great Team*, dan *Good Team* dengan memberikan sertifikat dan hadiah. Guru juga memberikan tugas lanjutan dan menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Kategori ketiga yaitu pengelolaan waktu secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3. Pengelolaan waktu pada saat pembelajaran berlangsung terdapat sedikit kekurangan waktu, khususnya pada saat siswa mengerjakan LKS dan pada saat pelaksanaan *games tournaments*. Pada kedua tahap ini membutuhkan waktu yang relatif lama dari yang telah direncanakan.

Kategori keempat yaitu suasana kelas secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3,5. Pada kategori ini terdapat peningkatan antara pengamatan pertama dengan pengamatan kedua. Hal ini mungkin dikarenakan penerapan TGT baru pertama kali diterapkan dan siswa masih belum terbiasa dengan permainan tersebut. Sedangkan pada penerapan TGT yang kedua siswa mulai terbiasa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak terlepas dari keantusiasan guru dalam mengelola pembelajaran yang berpusat pada siswa. Karena apabila guru tidak antusias dalam mengelola pembelajaran maka siswa tidak akan mengerti tentang apa yang akan mereka dapatkan setelah proses pembelajaran berakhir.

Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat rata-rata hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) sebesar 3,49 yang berarti “baik”. Sesuai dengan kriteria yang telah dikemukakan pada bab III, maka kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah efektif.

2. Aktivitas siswa

Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa aktivitas aktif selama diterapkannya rencana pembelajaran pertama dan rencana pembelajaran kedua dengan rata-rata 84,38%. Sedangkan untuk aktivitas yang paling dominan

adalah bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama siswa atau antara siswa dengan guru dengan rata-rata 27,5%. Pada tahap ini terjadi peningkatan antara penerapan pada RPP-1 dan penerapan pada RPP-2 yaitu dari 24,5% menjadi 30,42%. Hal ini dikarenakan pada penerapan RPP-1 siswa belum terbiasa bertanya kepada guru jika terdapat materi yang belum mereka pahami, mungkin ini terjadi karena yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sehingga siswa harus beradaptasi terlebih dahulu. Begitu juga pada saat diskusi kelompok ada beberapa siswa yang diteliti mengerjakan LKS secara individual dari pada diskusi dengan teman satu kelompoknya padahal fungsi utama dari suatu tim/ kelompok adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar. Pada penerapan RPP-2 siswa lebih antusias dalam pembelajaran khususnya pada saat bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru pada saat guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. Selain itu siswa siswa juga lebih memahami arti dari belajar kelompok, yaitu siswa yang berkemampuan tinggi sebagai tutor bagi siswa yang berkemampuan rendah dan siswa yang berkemampuan rendah aktif bertanya kepada siswa yang berkemampuan tinggi.

Untuk aktivitas membaca/ memahami/ mengerjakan LKS dengan rata-rata 20,21%. Pada tahap ini terjadi sedikit penurunan antara penerapan pada RPP-1 dan penerapan RPP-2 yaitu dari 20,42% menjadi 20%. Hal ini karena pada RPP-1 siswa yang diamati lebih terfokus untuk membaca, memahami dan mengerjakan LKS dari pada penerapan RPP-2. Pada dasarnya aktivitas

membaca, memahami dan mengerjakan LKS ini merupakan rangkaian dari belajar kelompok, yang mana didalam aktivitas belajar ini terdapat aktivitas siswa berupa diskusi kelompok, membaca, memahami dan mengerjakan LKS. Sehingga pada aktivitas mengerjakan LKS tidak terlepas dari diskusi siswa dalam menjawab masalah secara berkelompok. Pada penerapan RPP-2 ini siswa lebih terfokus untuk mengerjakan LKS dengan berdiskusi antar anggota dalam satu kelompok dibandingkan dengan penerapan pada RPP-1 yang terfokus mengerjakan LKS namun dalam hal berdiskusi masih kurang.

Untuk aktivitas mempresentasikan hasil diskusi dengan rata-rata 0,83%. Hal ini dikarenakan hanya beberapa siswa saja yang mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kinerjanya sedangkan siswa yang lain memberi tanggapan dan bertanya apabila terdapat jawaban yang berbeda dengan kelompoknya.

Untuk aktivitas mengambil kesimpulan bersama guru dengan rata-rata 7,71%. Pada aktivitas ini terjadi sedikit peningkatan yaitu dari 7,5% menjadi 7,92%. Hal ini dikarenakan guru selalu mengajak siswa untuk mengambil kesimpulan dari materi yang telah dipelajari baik setelah menyajikan materi maupun setelah diskusi kelompok.

Sedangkan untuk aktivitas melaksanakan tanggung jawab dalam kegiatan turnamen yang meliputi membaca soal, menghitung waktu dan menghitung skor turnamen dengan rata-rata 13,96%. Pada aktivitas ini mengalami penurunan yaitu dari 15% menjadi 12,92%. Sedangkan pada

aktivitas mengerjakan soal turnamen mendapat rata-rata 14,165%. Pada aktivitas ini mengalami kenaikan dari 13,75% menjadi 14,58%. Kedua aktivitas ini merupakan bagian dari *games* turnamen. Pada penerapan RPP-1 untuk aktivitas tanggung jawab dalam kegiatan turnamen mengalami kenaikan namun dalam mengerjakan soal turnamen mengalami penurunan. Hal ini dikarenakan siswa masih bingung dengan peraturan dalam permainan TGT sehingga mereka lebih banyak diam dan menunggu teman satu kelompoknya menjawab dari pada mengerjakan soal turnamen atau menjadi penantang. Pada penerapan RPP-2 untuk aktivitas tanggung jawab dalam kegiatan turnamen mengalami penurunan namun dalam mengerjakan soal turnamen mengalami kenaikan. Hal ini dikarenakan pada penerapan RPP-2 ini siswa sudah mengerti aturan dari permainan TGT dibandingkan pada penerapan RPP-1. Sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencoba menjadi penantang dengan mencoba mengerjakan soal turnamen.

Untuk aktivitas tidak aktif pada kedua pengamatan dengan nilai rata-rata 15,62%. Hal ini karena pada kedua pengamatan ada beberapa siswa yang diamati melakukan aktivitas/ kegiatan lain yang tidak relevan dalam kegiatan pembelajaran seperti bersenda gurau, mengganggu teman, mengerjakan tugas lain dan lain-lain sebanyak 2,29%. Untuk aktivitas mendengarkan/ memperhatikan secara aktif mendapat rata-rata 13,34%. Hal ini karena siswa banyak beraktivitas sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Berdasarkan analisis diatas dapat dilihat dapat dilihat bahwa aktivitas yang paling dominan adalah bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama siswa atau antara siswa dengan guru. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana siswa belajar berdiskusi dalam satu kelompok dengan menggunakan LKS untuk menuntaskan materi dan adanya turnamen disetiap akhir tatap muka, selain itu menunjukkan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih menitikberatkan pada siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran.

3. Data Angket Motivasi

Data angket motivasi dianalisis dengan menggunakan uji non-parametrik yaitu dengan menggunakan:

a. Uji tanda (*sign test*)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh Z_{hitung} sebesar 2,21 dan dari tabel Z didapatkan nilai $Z_{tabel} = 1,96$ dengan taraf nyata atau taraf signifikan sebesar 0,05 atau 5%. Hal ini berarti $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) yang diajukan bahwa tidak terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

sudah termasuk aktivitas siswa aktif. Meskipun pada saat mempresentasikan hasil diskusi masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan waktu yang kurang mencukupi untuk melaksanakan presentasi kelas, selain itu hanya beberapa saja yang mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas sedangkan kelompok yang lain hanya menanggapi jika terdapat jawaban yang berbeda. Sedangkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3,49. Hal ini dikarenakan guru sudah mempersiapkan segala sesuatunya sebelum penelitian dilaksanakan. Baik untuk instrumen maupun perangkat pembelajaran.

Dilihat dari proses pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan “baik” ditinjau dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT. Maka tidak menutup kemungkinan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa termotivasi untuk belajar dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari data angket yang telah dianalisis dengan menggunakan uji tanda dan uji peringkat bertanda wilcoxon membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Hal ini juga terlihat dari keantusiasan siswa selama mengikuti pembelajaran

kooperatif tipe TGT meskipun yang bertindak sebagai guru pada saat itu adalah peneliti sendiri.

Namun tidak semua penelitian sempurna seperti yang telah direncanakan akan tetapi terdapat beberapa kekurangan dan kendala-kendala yang peneliti rasakan selama penelitian dilaksanakan. Misalnya jumlah siswa yang banyak yaitu 42 siswa membuat suasana kelas menjadi tidak terkondisikan. Dalam kegiatan turnamen, awalnya banyak siswa yang kurang memahami tentang tata cara permainan TGT sehingga membuat suasana kelas yang ramai dengan siswa yang bertanya kesana kemari. Hal ini mungkin dikarenakan TGT baru pertama kali diterapkan sehingga siswa masih bingung dan harus beradaptasi terlebih dahulu terhadap model pembelajaran yang baru mereka ketahui. Akan tetapi pada pertemuan selanjutnya siswa sudah paham tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan penghargaan berupa sertifikat dan hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Sehingga dengan penghargaan ini siswa lebih termotivasi untuk lebih baik dari hari ke hari. Baik kelompok yang mendapatkan penghargaan maupun kelompok yang tidak mendapatkan penghargaan. Karena angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar.

Generalisasi dari penelitian ini masih terbatas, artinya hasil penelitian ini tidak bisa berlaku di setiap tempat dan kondisi bagi penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), disebabkan tempat penelitian ini merupakan SMP yang bukan representasi (wakil/ contoh) dari semua jenis SMP yang ada di Waru. Di samping itu statistik yang digunakan adalah statistik non-parametrik, di mana statistik ini digunakan untuk data yang tidak berdistribusi normal, jumlah data sedikit atau tidak mencerminkan populasi yang sebenarnya dan datanya berbentuk data nominal dan ordinal, sehingga metode analisis data statistiknya tidak memerlukan suatu parameter tertentu.

pengetahuan tentang metode dan strategi pembelajaran. Karena metode dan strategi pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena tidak adanya motivasi belajar maka secara tidak langsung aktivitas belajar akan terhambat.

2. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya mengutamakan keaktifan siswa. Karena keaktifan siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut termotivasi untuk belajar.
3. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena model pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan model pembelajaran yang monoton atau dengan kata lain guru hanya menerapkan satu model pembelajaran saja. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini misalnya, siswa tidak hanya dituntut untuk aktif dalam diskusi kelompok tetapi siswa juga dituntut aktif dalam dalam *games tournaments*. Sehingga dengan adanya *games tournaments* ini siswa lebih termotivasi lagi untuk meningkatkan kemampuan dirinya demi kemajuan kelompok.
4. Guru hendaknya mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena dalam pembelajaran ini terdapat dua hal yang menarik, yaitu bentuk evaluasi yang berupa permainan dan *reward* diakhir permainan, sehingga dengan hal-hal yang menarik ini dapat meningkatkan motivasi

