

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG

Oleh :
Suparni, S.Si., M.Pd

Abstract

The background of this research is the lack of understanding in mathematics concepts and creativity Students. They have difficulty when solving geometry problems. This due by lack of learning model chosen with the material presented. The problems in this study is whether the model of cooperative learning Teams Games Tournament (TGT) will be able to increase the understanding concept and creativity of students learning in material geometry. The purpose of this study is to describe an improved understanding of the concept and creativity in learning geometry.

This research is a classroom action research, conducted on 23 students of class VIII-A MTs.S. Pondok Pesantren Dar Al-Maarif Basilam Baru. The understanding of the concept collected using test and the creativity of students collected using observation sheets .

This study was done by two cycles and each cycle consisting of two meetings. Based on test data and observations we concluded that the application of learning models Teams Games Tournament proven to improve students' understanding of concepts and creativity in the learning of mathematics, especially geometry material.

Keywords. TGT, understanding concepts, creativity, geometry

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu dari investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategi bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh karena itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1995 alenia ke-IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang handal tentunya diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek diantaranya melalui belajar Matematika. Karena hakikat pendidikan Matematika adalah membantu siswa agar berpikir kritis, bermalar efektif, efisien, bersikap ilmiah, disiplin, bertanggung jawab, dan percaya diri.

Matematika memiliki struktur keterkaitan yang kuat dan jelas satu dengan yang lainnya serta pola pikir yang bersifat deduktif dan konsisten. Selain itu Matematika merupakan alat bantu yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan atau situasi yang sifatnya abstrak menjadi konkrit melalui bahasa dan ide Matematika serta penggeneralisasian untuk memudahkan pemecahan masalah.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan seorang guru yang profesional dalam menyampaikan materi pelajaran di depan kelas, serta mampu menguasai kelas dengan baik, sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang kondusif. Setiap siswa mempunyai kemampuan berfikir yang berbeda, sehingga dengan kemampuan dan keahlian tersebut seorang guru dapat memilih model yang tepat agar siswa dapat menguasai pelajaran sesuai target yang ditempuh dalam kurikulum.

Studi pendahuluan yang dilakukan di MTs.S. Pondok pesantren Dar Al-Ma'arif Basilam Baru terlihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hanya siswa yang aktif saja yang terlihat dapat maju dan berkembang, sementara siswa yang tidak aktif hanya menerima begitu saja penjelasan materi dari guru guru. Mereka kebanyakan tidak paham akan materi yang telah disampaikan guru. Kejadian ini sudah sering terjadi terutama pada matapelajaran matematika untuk materi-materi yang tergolong sulit. Salah satu materi bahasan yang tergolong sulit untuk dipahami adalah materi bangun ruang. Materi ini menghendaki kemampuan daya tilik ruang siswa yang kuat untuk dapat memahami isi dari pelajaran ini. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan atau bermasalah dengan materi ini. Diperlukan strategi yang tepat dalam menyampaikan materi ini. Salah satu strategi yang dianggap akan dapat mengatasi permasalahan ini adalah penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

Pemahaman konsep dan kreativitas belajar Matematika siswa sangat berkaitan, karena apabila siswa sudah mengerti akan konsep maka sikap kekreativitaspun akan dapat berkembang atau meningkat pada diri mereka. Perlu diterapkan model pembelajaran atau metode yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan pemahan konsep dan kreativitas siswa tersebut. Salah satu

model pembelajaran yang dikembangkan dan dianggap dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam hal ini adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa, sehingga siswa lebih memahami pelajaran, karena siswa ikut serta dalam memecahkan masalah dan berinteraksi didalam kelas tersebut. Salah satu model pendekatannya yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengikutsertakan siswa dalam memecahkan masalah dan meningkatkan pemahaman konsep, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹ Dengan menggunakan *teams games tournament* (TGT), pemahaman konsep dan kreativitas belajar siswa akan mengalami peningkatan karena dalam model ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Siswa diajak untuk melakukan suatu permainan yang menyenangkan melalui sebuah *tournament* akademik, dengan begitu siswa akan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan serta terciptalah kreativitas belajar siswa yang baik.

Bertolak dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Efektifitas **Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas VIII MTs. S. Pondok Pesantren Dar Al-Ma'Arif Basilam Baru**".

Selanjutnya rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *team's games tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas belajar Matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VIII MTs. S. Pondok Pesantren Basilam Baru?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman dan kreativitas belajar matematika siswa setelah mereka belajar menerapkan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

LANDASAN TEORI

¹ Robert E. Slavin, *cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm.163-165.

Belajar dan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, mengandung dua kegiatan yaitu belajar dan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjukkan apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.² Seperti pendapat Gagne dan Piaget yang dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono berpendapat:

“Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar seseorang memiliki keterampilan pengetahuan, sikap dan nilai. belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan melalui pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Sedangkan menurut Piaget pengetahuan dibentuk oleh individu. Individu akan secara terus menerus melakukan interaksi dengan lingkungan. Lingkungan pasti akan mengalami perubahan, individu terus berinteraksi dengan lingkungan maka intelek individu semakin berkembang”.³

Menurut teori *behavioristik*, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.⁴ Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

Adapun menurut Skinner yang dikutip oleh Asri Budiningsih belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.⁵

Pembelajaran menurut konsep komunikasi adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Guru berperan sebagai komunikator, siswa sebagai komunikasikan, dan materi yang dikomunikasikan berisi pesan, berupa ilmu pengetahuan. Dalam komunikasi banyak arah dalam pembelajaran, peran-peran tersebut bisa berubah, yaitu antara guru dengan siswa dan sebaliknya,

² Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Padang: Quantum Teaching), hlm. 30.

³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.10.

⁴ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 20.

⁵ *Ibid.*, hlm.9.

serta antara siswa dengan siswa. Pola interaksi antara guru dengan siswa pada hakikatnya adalah hubungan antar dua pihak yang setara, yaitu interaksi antara dua manusia yang tengah mendewasakan diri meskipun yang satu telah ada pada tahap yang seharusnya lebih maju dalam aspek akal, moral, maupun emosional.⁶

Pembelajaran Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa latin, *manthanenin* atau *manthema* yang berarti "belajar atau hal yang dipelajari," sedang dalam bahasa belanda, Matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.⁷ Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan dan aplikasi Matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan.

Selanjutnya menurut James dan James yang dikutip oleh Erman Suherman dalam kamus Matematikanya mengatakan bahwa Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.⁸

Pembelajaran Matematika merupakan suatu proses belajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan pada saat pembelajaran Matematika sedang berlangsung.

Pembelajaran Matematika bukan hanya sekedar *transfer of knowledge*, yang bermakna bahwa siswa adalah objek belajar, namun hendaknya dalam pembelajaran Matematika siswa adalah subyek belajar. Jadi seseorang dikatakan belajar Matematika apabila pada diri seseorang tersebut terjadi kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat

⁶Erman Suherman dkk. *Common Text Book Startegi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Jica- Universitas Pendidikan Indonesia, 2001), hlm.9.

⁷*Ibid.*, hlm. 184.

⁸ Erman Suherman, *Op. Cit.*, hlm.18.

mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan Matematika. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu suatu konsep Matematika menjadi tahu konsep Matematika, dan dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat Matematika memiliki beberapa unit satu sama lain saling berhubungan, maka yang penting kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah Matematika. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa Matematika merupakan salah satu jenis materi ilmu ide abstrak. Jenis materi ilmu ide abstrak ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan materi ilmu lainnya.

Suherman mengatakan bahwa, karakteristik pembelajaran Matematika di sekolah yaitu:

- a) Pembelajaran Matematika adalah berjenjang (bertahap, yaitu bahan kajian Matematika diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dimulai dari hal yang konkrit dilanjutkan ke hal yang abstrak, dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks, atau bisa dikatakan dari konsep yang mudah menuju konsep yang lebih sukar).
- b) Pembelajaran Matematika mengikuti metode spiral, yaitu dalam setiap memperkenalkan konsep atau bahan yang baru perlu memperhatikan konsep atau bahan siswa sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari dan sekaligus untuk mengingatkan kembali pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran Matematika. Metode spiral bukanlah mengajarkan konsep hanya dengan pengulangan atau perluasan saja tetapi harus ada peningkatannya.
- c) Pembelajaran Matematika menekankan pola pikir deduktif, yaitu dengan memperhatikan pernyataan umum kemudian ke pernyataan khusus.
- d) Pembelajaran Matematika menganut kebenaran konsisten, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya, sehingga bersifat tetap dan tidak berubah.⁹

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran Matematika seharusnya memiliki iklim belajar yang kondusif dan mampu merangsang perkembangan ataupun daya pikir siswa dimulai dari hal yang konkrit ke abstrak dan harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa. Untuk itu guru sebagai profesional yang mampu mengarahkan perubahan tersebut harus mampu menciptakan suatu iklim yang memperhatikan semua aspek perkembangan siswa sehingga pembelajaran

⁹*Ibid.*, hlm.65.

Matematika dianggap suatu pelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk selalu dipelajari.

Pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward.¹⁰ Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok 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.¹¹

Pernmainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang di tulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin pada kelompoknya.¹²

1) Kriteria Model Pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

a) *Team*

Team terdiri empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja dalam akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari *team* ini adalah memastikan bahwa semua anggota *team* benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, *team* berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya.

b) *Games*

*Games*nya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di

¹⁰Istarani, *Op. Cit.*, hlm. 238.

¹¹Rusman, *Op. Cit.*, hlm.223.

¹²Rusman, *Op. Cit.*, hlm.224.

kelas dan pelaksanaan kerja *team*. *Games* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili *team* yang berbeda. *Games*nya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

c) *Tournament*

Tournament adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan *teams* telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kerja kegiatan. Pada *tournament* pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja *tournament*- tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor *team* mereka melakukan yang terbaik.

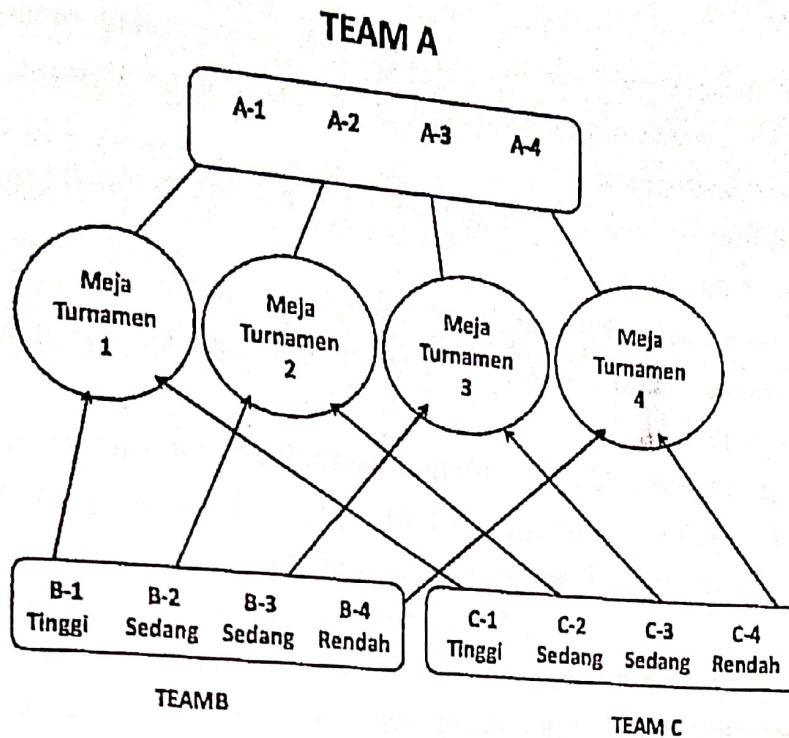
Setelah *tournament* pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada *tournament* terakhir. Pemenang pada tiap meja "naik tingkat" ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5): skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan skor yang paling rendah "diturunkan" dengan cara, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

d) Rekognisi *teams*

Skor dihitung berdasarkan skor *tournament* anggota *teams* dan *teams* tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.¹³

Gambar 1 Penempatan Pada Meja *Tournament*

¹³ Robert E. Slavin. *Op. Cit.*, hlm. 144-167.



2) Pembentukan Group TGT ,

a) Persiapan

Materi kurikulum untuk TGT adalah yang sudah dirancang oleh guru. Guru menyiapkan kartu-kartu bernomor dengan indeks nomor berwarna dari satu sampai tiga puluh untuk tiap tiga orang anak dalam kelas terbesar.

b) Menempatkan siswa ke dalam meja *tournament*

Pertama, buatlah kopian lembar penempatan meja *tournament*. Pada lembar tersebut, tuliskan daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja *tournament* akan mempunyai tiga peserta, tunjukkan tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja *tournament* akan beranggotakan empat peserta. Penentuan nomor meja hanya untuk diketahui guru saja dan meja-meja tersebut diberi nama meja biru, merah, hijau dan lainnya.

c) Cara memulai permainan *teams games tournament* (TGT)

1. Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja *tournament* dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja *tournament*.
2. Acaklah nomor-nomorinya supaya para siswa tidak mengetahui mana meja "atas" dan meja "bawah".
3. Mintalah salah satu siswa untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.
4. Mulailah permainan, Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama.

Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu tersebut, si pembaca boleh memberikan jawabannya dari soal tersebut tanpa dikenai sanksi. kemudian siswa yang berada di sebelah kiri (penantang pertama) pembaca, punya opsi untuk menantang dari jawaban si pembaca dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya kedalam kotak apabila jawaban yang mereka berikan salah. Kemudian penantang kedua memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban yang salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan ke dalam boks.

Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang ke dua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang ke dua. Permainan berlanjut, seperti sebelumnya. Sampai periode kelas berakhir. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk game 1, kemudian para siswa mengocok kartu lagi dan memainkan *game* kedua sampai akhir periode kelas, dan mencatat nomor kartu-kartu yang dimenangkan pada *game* 2 pada lembar skor, selanjutnya mereka mengisi nama, *team*, dan skor mereka pada lembar skor permainan.

d) **Menentukan skor team**

Memeriksa poin-poin *tournament* yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin *tournament* dari tiap siswa tersebut kelembar rangkuman teamnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota *team*, dan bagilah dengan jumlah anggota *team* yang bersangkutan.

e) **Merekognisi Team**

Ada tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata *team*.

Kriteria (rata-rata *team*) penghargaan

40 *team* baik

45

team sangat baik

50

team super

3) Membuat Lembar Kegiatan dan Kuis Untuk TGT

- (a) Buatlah lembar jawaban untuk tiap pelajaran. Sebuah lembar kegiatan adalah serangkaian soal, latihan atau materi lainnya yang bisa menjadi bahan latihan atau penilaian diri para siswa yang secara langsung dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan (TGT).
- (b) Buatlah lembar permainan/kuis dan lembar jawaban permainan untuk tiap unit, jumlah soal dalam permainan/kuis harus tiga puluh, karena ini adalah nomor kartu yang digunakan dalam permainan TGT.

3. Pemahaman Konsep dan Kreativitas siswa

a. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep berasal dari kata paham dan konsep. Pemahaman berasal dari kata paham, yang menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diartikan sebagai pengetahuan banyak, pendapat aliran, mengerti benar.¹⁴ Adapun pemahaman adalah proses atau cara perbuatan memahami atau memahamkan.

Pemahaman akan tumbuh dan berkembang jika ada proses berpikir yang sistematis dan jelas. Sehingga seyogianya seorang pengajar tidak mempersulit yang mudah, melainkan sebaliknya harus mempermudah yang sulit.

Adapun menurut Skemp dalam sumarno (1987), pemahaman dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Pemahaman instrumental, diartikan sebagai pemahaman konsep atau prinsip tanpa kaitan dengan yang lainnya dan dapat menerapkan rumus dalam

¹⁴ Ahmad Susanto *Op. Cit.*, hlm.208.

perhitungan sederhana. Dalam hal ini, hanya hafal rumus dalam perhitungan sederhana.

- b) Pemahaman relasional, yaitu suatu skema atau struktur yang dapat digunakan pada penyelesaian masalah yang lebih luas, dapat mengaitkan suatu konsep atau prinsip dengan konsep lainnya dan sifat pemakaiannya lebih bermakna. Siswa yang memiliki pemahaman instrumental baru berada pada tahap *knowing how to* dan tidak menyadari proses yang dilakukannya. Adapun siswa yang memiliki pemahaman relasional dapat mengerjakan suatu perhitungan secara sadar dan mengerti proses yang dilakukannya.¹⁵

b. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.¹⁶

Harris menyatakan dalam artikelnya yang dikutip dari Ahmad Susanto bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan, sikap, dan proses. Kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada. Kreativitas sebagai sikap adalah kemampuan diri untuk melihat perubahan dan kebaruan, suatu keinginan untuk bermain dengan ide-ide dan kemungkinan-kemungkinan, kefleksibelan pandangan, sifat menikmati kebaikan, dan mencari cara-cara untuk memperbaikinya. Adapun kreativitas sebagai proses adalah suatu kegiatan yang terus-menerus memperbaiki ide-ide dan solusi-solusi, dengan membuat perubahan yang bertahap dan memperbaiki karya-karya sebelumnya.

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Siklus I

¹⁵*Ibid.*, hlm. 211.

¹⁶*Ibid.*, hlm.99.

Hasil Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus I Pertemuan-1

No	Jenis aktivitas yang di amati	Jumlah Siswa Yang aktif	Persentase Siswa Yang aktif
1	Siswa aktif dalam permainan tournament akademik.	15 siswa	65 %
2	Siswa dapat menyebutkan unsur-unsur dari bangun ruang prisma.	17 siswa	73 %
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari permainan tournament akademik tersebut.	14 siswa	60 %
4	Siswa berani mengajukan jawabannya sendiri ketika games berlangsung sehingga suasana permainan tersebut menjadi aktif.	15 siswa	65 %
5	Adanya kreativitas siswa di dalam menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan bangun ruang prisma.	11 siswa	47 %
6	Siswa menemukan dengan sendiri bentuk lain dari bangun ruang prisma.	8 siswa	34 %

Hasil Observasi kreativitas Siswa pada Siklus I Pertemuan-2

No	Jenis aktivitas yang di amati	Jumlah Siswa Yang aktif	Persentase Siswa Yang aktif
1	Siswa aktif dalam permainan tournament akademik.	16 siswa	69 %
2	Siswa dapat menyebutkan unsure-unsur dan luas serta volume dari bangun ruang prisma	17 siswa	73 %
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari permainan tournament akademik	15 siswa	65 %

	tersebut.		65 %
4	Siswa berani mengajukan jawabannya sendiri ketika games berlangsung sehingga suasana permainan tersebut menjadi aktif.	15 siswa	
5	Adanya kreativitas siswa di dalam menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan bangun ruang prisma.	13 siswa	56 %
6	Siswa menemukan dengan sendiri bentuk lain dari bangun ruang prisma.	12 siswa	52 %

Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus I Pertemuan-2

Kategori	Nilai rata-rata
Tes kemampuan awal	65 %
Tes pemahaman belajar siswa pertemuan-1	67,39 %
Tes pemahaman belajar siswa pertemuan-2	70,86 %

Siklus II

Peningkatan Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus II Pertemuan-1

Kategori	Nilai Rata-Rata
Tes kemampuan awal	65 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus I pertemuan-I	67,39 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus I pertemuan-2	70,86 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus II pertemuan-I	75,21 %

Hasil Observasi kreativitas Siswa pada Siklus I Pertemuan-2

N	Jenis aktivitas	Jumlah Siswa	Persentase
---	-----------------	--------------	------------

o	yang di amati	Yang aktif	Siswa Yang aktif
1	Siswa aktif dalam permainan tournament akademik.	18 siswa	78 %
2	Siswa dapat menyebutkan unsur-unsur dari bangun ruang prisma dan limas.	20 siswa	86 %
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari permainan tournament akademik tersebut.	17 siswa	73 %
4	Siswa berani mengajukan jawabannya sendiri ketika games berlangsung sehingga suasana permainan tersebut menjadi aktif.	19 siswa	82 %
5	Adanya kreatifitas siswa di dalam menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan bangun ruang prisma limas.	17 siswa	73 %
6	Siswa menemukan dengan sendiri bentuk lain dari bangun ruang prisma dan limas.	17 siswa	73

Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa pada Siklus II Pertemuan-2

Kategori	Nilai Rata-Rata
Tes kemampuan awal	65 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus I pertemuan-1	67,39 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus I pertemuan-2	70,86 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus II pertemuan-1	75,21 %
Tes pemahaman belajar siswa siklus II pertemuan-2	80,21 %

Hasil Observasi kreativitas Siswa pada Siklus I Pertemuan-2

N	Jenis aktivitas yang di amati	Jumlah Siswa	Persentase
---	-------------------------------	--------------	------------

o		Yang aktif	Siswa Yang aktif
1	Siswa aktif dalam permainan tournament akademik.	19 siswa	82 %
2	Siswa dapat menyebutkan unsur-unsur, jarring-jaring, luas dan volume dari bangun ruang limas.	20 siswa	86 %
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari permainan tournament akademik tersebut.	19 siswa	82 %
4	Siswa berani mengajukan jawabannya sendiri ketika games berlangsung sehingga suasana permainan tersebut menjadi aktif.	20 siswa	86 %
5	Adanya kreatifitas siswa di dalam menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan bangun ruang limas.	18 siswa	78 %
6	Siswa menemukan dengan sendiri bentuk lain dari bangun ruang limas.	18 siswa	

Peningkatan Pemahaman siswa di kelas VIII-A MTs.S. P. P. Dar Al-Ma'Arif Basilam Baru

	Sebelum siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
Nilai rata-rata kelas	5	7,39	70,86	75,2 1	80,2 1
Persentase Ketuntasan belajar Siswa (%)	34,78	47,2	65,21	78,2	82,0

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, data di lapangan menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajar *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas belajar matematika siswa di kelas VIII-A MTs.S. Pondok pesantren Dar Al-ma'arif Basilam baru. Peningkatan pemahaman konsep dan kreativitas dapat dilihat dari hasil pemahaman tes setiap akhir pertemuan. Hasil penelitian ini membuktikan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa sebagai berikut. Berdasarkan hasil tes pemahaman belajar siswa yang semakin meningkat dari sebelum tindakan sebesar 65 menjadi 67,39 (siklus I pertemuan-1) dan 70,86 (siklus I pertemuan-2). Sedangkan pada siklus II pertemuan-1 ini rata-rata kelas yang ditemukan adalah 75,21 menjadi meningkat menjadi 80,21 dengan artian persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 82,60% siswa yang tuntas dan 17,4% siswa yang belum tuntas. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil tersebut sudah meningkat (lebih dari 80% siswa yang tuntas), maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan hasil pemahaman belajar matematika siswa telah tercapai.

Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas atau sudah melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu sebelum tindakan ada 65% setelah ada tindakan menjadi 80,21%.

Dengan demikian, pemahaman belajar matematika siswa kelas VIII-A MTs.S. Pondok pesantren Dar Al-Ma'arif Basilam baru yang dicapai melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sudah melebihi 80% dari nilai rata-rata sebelum tindakan sesuai rencana dan tujuan yang ingin dicapai peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, Padang: Quantum Teaching, 2008.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Daryanto. *Belajar dan Mengajar*, Bandung: Yrama Widya, 2010.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Erman Suherman dkk. *Common Text Book Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: Jica- Universitas Pendidikan Indonesia, 2001.
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2011.
- Marsigit. *Matematika SMP Kelas VIII*, Bogor: Yudhistira, 2008.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Rasyid, dkk, *unsur-unsur dari prisma*, (<http://unsur-unsur> prisma, di akses 22 februari 2014, pukul 14.00 WIB.
- Robert E. Slavin, *cooperaitve Learning*, Bandung: Nusa Media, 2005.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*, Bandung: Rajawali Pers, 2010.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan, terj, Triwibowo B.S*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2010.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Syaiful, 2013 *kelebihan dan kekurangan model TGT*, ([http://syaiful08.wordpress.com/kelebihan dan kekurangan TGT/](http://syaiful08.wordpress.com/kelebihan-dan-kekurangan-TGT/)), di akses 22 februari 2014, pukul 14.00 WIB.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*, Surabaya: bumi Aksara, 2010.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung: Kencana Prenada Media, 2006.
- Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, Bandung: CV. Yrama Widya, 2011.