

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA
DI SMP**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

SUCI SEKARWATI

NIM F15111030



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA
DI SMP**

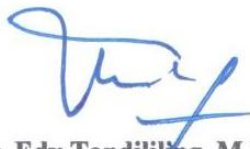
ARTIKEL PENELITIAN

SUCI SEKARWATI

NIM F15111030

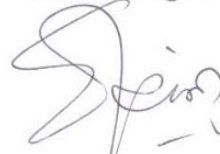
Disetujui,

Pembimbing I



Dr. Edy Tandililing, M.Pd
NIP. 19570901 198603 1 003

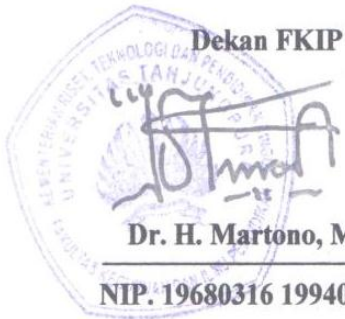
Pembimbing II



Erwina Oktavianty, M.Pd
NIP.19841018 200801 2 002


Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 19680316 1994031 014

Ketua Jurusan P.MIPA



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 19660401 199102 1 001

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA DI SMP

Suci, Edy, Erwina

Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Untan Pontianak

Email : sucisekarwati@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII H MTs Negeri 2 Pontianak pada materi cermin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian ini berjumlah 36 siswa. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas melalui dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa terjadi peningkatan dari 66,67% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II dan aktivitas belajar siswa dari 67,58% pada siklus I menjadi 75,22% pada siklus II. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Aktivitas Belajar, Teams Games Tournament*

Abstract : This aims of this research to improve the activity and results student learning at class VIII H MTs 2 Pontianak on the mirror material with *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model. The subject of this researches are about 36 students. The research method applied was classroom action research through two cycles, and each cycle has four stages, namely, planning, conducting, observation and reflection. The results showed that the activity and student learning outcomes an increase of 66.67% in the first cycle to 75% in the second cycle and learning activities of students of 67.58% in the first cycle to 75.22% in the second cycle. *Teams Games Tournament* (TGT) type Cooperative learning model to be used as an alternative to increase the activity and student learning outcomes

Keywords : *Learning Activity, Teams Games Tournament*

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. (Trianto, 2012). Menurut Depdiknas dalam Trianto (2012:138) secara khusus tujuan pembelajaran IPA adalah menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah, serta menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA, dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen,, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. (Trianto, 2012). Fisika merupakan salah satu mata pelajaran IPA yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini dapat dilihat

dari hasil ulangan siswa yang tidak mencapai standar nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai siswa mencapai KKM 75 atau di atasnya. Berdasarkan hasil ulangan harian pada tahun ajaran 2013/2014 ada 7 orang siswa dari 34 siswa atau jika dipersentasekan sekitar 20,58% saja siswa yang memenuhi standar ketuntasan.

Hasil perbincangan bersama guru mata pelajaran IPA kelas VIII MTs Negeri 2 Pontianak, diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan pada materi pemantulan cahaya pada cermin. Siswa masih kesulitan dalam menggambarkan bayangan pada cermin dengan menggunakan tiga sinar istimewa, menerapkan persamaan cermin datar, cekung dan cembung pada soal saja siswa masih ada yang keliru sehingga sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75

Sedangkan aktivitas siswa di kelas VIII MTs Negeri 2 Pontianak masih terlihat rendah. Hal tersebut didapat berdasarkan hasil perbincangan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII MTs Negeri 2 Pontianak.

Aktivitas dan hasil belajar ini akan ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran. Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan (Wartono,2004).

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis bersama guru menyusun tindakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pengajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain dalam belajar. Ada berbagai macam tipe pembelajaran kooperatif salah satunya TGT (*Teams Games Tournament*). (Nur, 2011). Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut teori belajar konstruktivisme dan memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang diancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, dosamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin,2008).

Selain itu aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping itu juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin,2008).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII H MTs Negeri 2 Pontianak pada materi cermin dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan secara kolaborasi oleh peneliti dengan guru IPA di MTs. Negeri 2 Pontianak.. Subjek penelitian ini adalah VIII H terdiri dari 36 siswa dengan 20 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Model PTK yang digunakan pada penelitian ini adalah PTK model Kemmis & Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto : 2010) penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan spiral berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam PTK ini dilaksanakan oleh guru dan penulis ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, dengan demikian instrumen yang digunakan adalah tes, lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) oleh guru. Instrumen penelitian, yaitu soal tes dan rencana pelaksanaan pembelajaran divalidasi oleh tiga orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen Untan dan 1 orang guru MTs. Negeri 2 Pontianak dengan hasil validasi bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid dan dapat digunakan dilapangan. Berdasarkan hasil uj coba soal diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong sedang dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,517.

Nilai tes akhir siswa dapat ditentukan dengan pedoman penskoran. Nilai yang didapatkan setiap butir soal dijumlahkan untuk mendapatkan nilai akhirnya. Kemudian dari nilai tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata siswa setiap siklus dan dapat ditentukan juga jumlah persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (tuntas). Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan oleh 2 orang teman sejawat yang saling berbagi tugas dalam mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi aktivitas belajar siswa ini diisi dengan cara memberi nilai sesuai dengan rubrik penilaian. Dari data yang didapatkan dapat ditentukan persentase rata-rata aktivitas siswa di kelas. Untuk penilaian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* oleh guru pada materi cermin diamati oleh guru mata pelajaran

dengan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* oleh guru.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Siklus I untuk materi cermin datar dan cembung, siklus II untuk materi cermin cekung dengan masing masing 1 kali pertemuan setiap siklus. Tahapan PTK yang dilakukan, yaitu : (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

Tahap perencanaan tindakan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan, antara lain : (1) Melakukan observasi dan wawancara di MTs. Negeri 2 Pontianak; (2) Merumuskan masalah yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara; (3) Tes yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa tiap siklus yang dilakukan diakhir tiap siklus, soal tes berupa essay; (4) Lembar Observasi yang digunakan yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa; (5) Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai penugasan kelompok

Tahap pelaksanaan tindakan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan adalah menerapkan tindakan sesuai dengan langkah-langkah model *teams games tournament* yang telah dibuat, antara lain : (1) Presentasi guru, guru membuka pelajaran dengan menyampaikan apersepsi awal dan memotivasi siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.; (2) Guru mengorganisasikan siswa dalam beberapa kelompok, kemudian guru membagikan LKS untuk di diskusikan bersama kelompok masing-masing.; (3) Guru mengarahkan siswa untuk menempati meja turnamen dalam kelompok turnamen. Guru menjelaskan peraturan turnamen. Kemudian guru membagi 1 set kartu soal, lembar jawaban, kunci jawaban dan format skor turnamen pada tiap meja kepada pembaca pertama setelah pengundian; (4) Siswa melakukan turnamen sebagai wakil dari kelompok. Guru memantau berlangsungnya turnamen dan memastikan semua siswa memahami prosedur permainan tersebut. Kemudian guru mengevaluasi hasil turnamen; (5) Guru memindahkan skor masing-masing siswa ke dalam skor kelompok kemudian dijumlahkan; (6) Guru mengumumkan kelompok yang masuk dalam kriteria dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang masuk dalam kriteria tersebut.

Pengamatan

Observer melakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* oleh guru.

Refleksi

Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan membahas hasil dan dampak tindakan. Guru dan penulis melakukan refleksi untuk membahas faktor-faktor yang menjadi kendala dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I kemudian mendiskusikan tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan dalam siklus II.

Berdasarkan dari hasil refleksi siklus I dan II, indikator keberhasilan tindakannya adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa di kelas dikatakan meningkat apabila rata-rata persentase lebih dari sama dengan 65%. Sedangkan tingkat keberhasilan hasil belajar adalah jika 65% siswa di kelas mencapai nilai di atas KKM (75).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan diikuti oleh 36 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Kegiatan belajar mengajar dilakukan penulis sebagai guru pengajar yang dibantu 2 teman sejawat dan guru mata pelajaran sebagai observer. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan selama 2 x 40 menit, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi cermin datar dan cermin cembung Rancangan pembelajaran siklus I dirancang dan dilaksanakan guru dengan langkah-langkah yang disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang secara keseluruhan memaparkan kegiatan guru dan siswa serta realisasinya. Sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan tes akhir siklus I.

Data aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Indikator	Skor Total	Persentase
Memperhatikan pada saat guru menjelaskan	89	82,40%
Bertanya kepada guru	65	60,18 %
Bertanya kepada teman	67	62,03 %
Membuat catatan	71	65,74%
Rata-Rata	73	67,58%

Data hasil belajar siswa pada materi cermin datar dan cermin cembung diperoleh dengan melakukan tes pada akhir siklus I. Dari 36 siswa diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Nilai Tes Hasil Belajar Siswa pada Materi Cermin Datar dan Cermin Cembung dalam Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	24	66,67 %
Tidak Tuntas	12	33,33 %
Jumlah	36	100 %

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi cermin datar dan cermin cembung (siklus I) adalah 75,2. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I dan pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat serta guru mata pelajaran, diperoleh gambaran secara umum bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran pada materi cermin datar dan cermin cembung menggunakan Membuat catatan tentang materi pelajaran pada saat guru menjelaskan materi atau pada saat diskusi dengan baik. Didapatkan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 67,58% dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa di kelas sebesar 66,67 %.

Jika ditinjau dari observasi aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I baik (80,56 % relevan). Terdapat 19,44 % aktivitas siswa yang tidak relevan, hal demikian menunjukkan adanya kendala-kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa kendala yang dihadapi pada siklus I, antara lain : (1) Guru masih kesulitan untuk mengatur siswa dalam kelompoknya, sehingga masih ada siswa yang sibuk sendiri; (2) Tahap presentasi di kelas, guru masih terlihat kaku saat menyampaikan materi; (3) Tahap tim belajar, saat pelaksanaan percobaan siswa masih terlihat bingung mengikuti prosedur kerja.

Data aktivitas belajar dan hasil belajar yang didapatkan sudah memenuhi indikator keberhasilan siklus dan akan ditingkatkan lagi pada siklus II sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa bisa lebih baik lagi. Oleh karena itu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut : (1) Mempertahankan kinerja yang sudah terlaksana dengan baik pada siklus I; (2) Guru harus lebih tegas saat mengatur siswa dalam kelompok masing-masing; (3) Guru lebih merata dalam membimbing siswa saat pelaksanaan percobaan

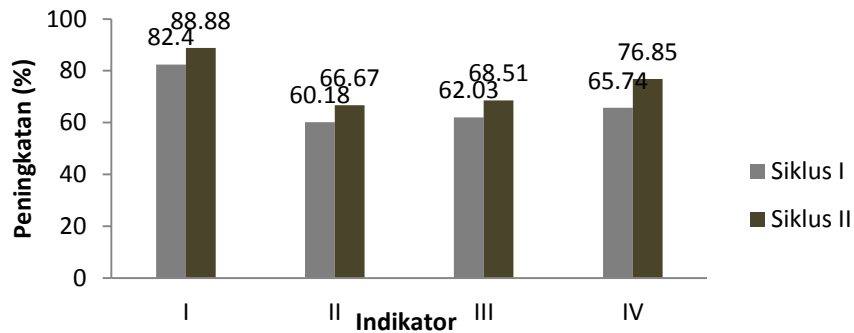
Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan diikuti oleh 36 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan selama 2 x 40 menit, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran *buzz group* pada materi cermin cekung. Rancangan pembelajaran siklus II dirancang dan dilaksanakan guru dengan langkah-langkah yang disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang secara keseluruhan memaparkan kegiatan guru dan siswa serta realisasinya. Sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan tes akhir siklus I.

Data aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3
Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Indikator	Skor Total	Persentase
Memperhatikan pada saat guru menjelaskan	96	88,88%
Bertanya kepada guru	72	66,67 %
Bertanya kepada teman	74	68,51 %
Membuat catatan	83	76,85%
Rata-Rata	81,25	75,22%

Skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah 81,25. Aktivitas siswa mengalami peningkatan jika dilihat dari skor rata-rata aktivitas siswa siklus I dan siklus II yang rata-rata aktivitas siklus I sebesar 73 dan rata-rata aktivitas siswa siklus II sebesar 81,25. Persentase peningkatan aktivitas siswa dapat disajikan pada (Gambar 1) berikut :

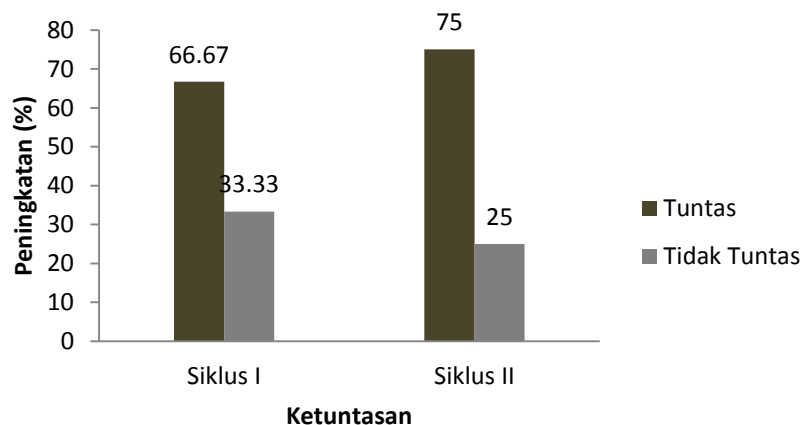


Data hasil belajar siswa pada materi cermin cekung diperoleh dengan melakukan tes pada akhir siklus II. Dari 36 siswa diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4
Nilai Tes Hasil Belajar Siswa pada Materi Cermin Cekung dalam Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	27	75 %
Tidak Tuntas	9	25 %
Jumlah	36	100 %

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi cermin cekung dalam siklus II adalah 80. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dilihat dari perbandingan rata-rata hasil test siklus I dan siklus II yang nilai rata-rata siklus I sebesar 75,2 dan nilai rata-rata siklus II nya sebesar 80. Persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat disajikan pada (Gambar 2) berikut :



Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* oleh guru dalam siklus II terlaksana dengan sangat baik. Seluruh aspek kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilakukan dengan sesuai oleh guru. Hasil catatan yang didapat dari observer menyatakan bahwa kelas lebih tenang dan lebih aktif dibandingkan pertemuan sebelumnya dan pengorganisasian kelas menjadi lebih rapi dibandingkan pertemuan sebelumnya

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang lebih menekankan pada perbaikan tindakan guru yang akan berdampak pada perbaikan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat menciptakan dan memfasilitasi kondisi belajar siswa pada materi cermin dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas yang baik sebanyak mungkin sehingga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membuat siswa belajar lebih rileks, disamping itu juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, aktivitas belajar siswa sudah mulai timbul, hal tersebut terlihat dari 60,18% orang siswa yang bertanya kepada guru ketika proses belajar-mengajar dan ada 62,03% siswa yang bertanya kepada teman sekelompoknya ketika melakukan percobaan dan berdiskusi. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus ini sebesar 65,27%.

Sedangkan hasil belajar siswa pada materi cermin datar dan cermin cembung, terdapat 22 orang yang mencapai KKM ≥ 75 atau 66,67% dan 14 orang tidak mencapai nilai KKM. atau 33,33%.

Dari hasil penelitian pada siklus ini, masih ada 14 orang siswa yang tidak tuntas. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala yang telah disebutkan di refleksi siklus I yaitu guru masih kesulitan untuk mengatur siswa dalam kelompoknya, sehingga masih ada siswa yang sibuk sendiri, siswa masih terlihat bingung dengan model yang digunakan sehingga siswa terlihat masih sulit mengikuti tahapan-tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru masih belum bisa mengalokasikan waktu sehingga waktu yang telah disediakan tidak cukup dan terlihat terburu-buru.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Hal yang menjadi hambatan pada siklus I di perbaiki pada siklus II ini. Pada siklus II ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudiran (2012), aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 60,96% dan meningkat menjadi 76,88% pada siklus II. Sedangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, aktivitas belajar pada siklus II meningkat dari siklus I yaitu dari 67,58% menjadi 75,22% (Tabel 4.6). Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar karena telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 65\%$ rata-rata aktivitas yang diamati. Tetapi peningkatan aktivitas tidak terlalu tinggi, hanya meningkat 7,64 % saja. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Sudiran (2012) bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meskipun peningkatannya kecil.

Selain itu hasil belajar siswa pada siklus ini juga mengalami peningkatan dari 24 orang yang tuntas atau 66,67% menjadi 27 orang yang tuntas atau 75 % (Tabel 4.7). Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 65\%$ siswa yang tuntas, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana lebih baik dari siklus I.

Pada siklus II ini telah mengalami kemajuan atau peningkatan dimana siswa sudah mengerti tentang materi yang dipelajari. dilihat dari hasil belajar siswa. Penyesuaian model pembelajaran yang digunakan sudah cukup baik. Hal tersebut sangat memudahkan peneliti dalam penyampaian dan mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II, ditemukan hal sebagai berikut : Siswa sudah mulai terbiasa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan selama proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada setiap akhir siklus, disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII H MTs Negeri 2 Pontianak pada materi cermin dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi cermin di kelas VIII H MTs Negeri 2 Pontianak terlaksana dengan sangat baik oleh guru sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Persentase rata-rata aktivitas sebesar 67,58% pada siklus I dan 75,22 % pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,67% dengan nilai rata-rata 75,2 dan pada siklus II sebesar 75 % dengan nilai rata-rata 80.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran untuk perbaikan sebagai berikut : (1) Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibutuhkan pengalokasian waktu yang sebaik mungkin agar semua tahapan dapat terlaksana dengan baik; (2) Guru harus membimbing siswa secara merata sehingga semua siswa dapat mengikuti tahapan-tahapan pembelajaran; (3) Dalam mengamati aktivitas siswa sangat diperlukan lebih dari 2 observer supaya lebih efektif dalam penilaian aktivitas siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**
Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Nur, M. 2011. **Pembelajaran Kooperatif**. Surabaya: PSMS Universitas Negeri
Surabaya
- Slavin, Robert. 2008. **Cooperative Learning**. (Penterjemah : Narulita). Bandung :
Nusa Media
- Sudiran. 2011. **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams
Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil
Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu**.
Universitas Negeri Medan
- Trianto. 2012. **Model Pembelajaran Terpadu**. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wartono, dkk. 2004. **Materi Pelatihan Terintegrasi Sains**. Jakarta: Depdiknas
Dirjen Dikdasmen