

PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN KONVENSIONAL DITINJAU DARI GENDER PADA MATERI OPERASI PECAHAN di SMP

Muchtadi¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak
e-mail: *muchtadisyaifulnur@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan konvensional pada materi operasi pecahan ditinjau dari gender siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pemangkat. Metode Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan bentuk penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VII dengan sampel satu kelas yang diperoleh sesuai teknik *cluster random sampling*. Hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik daripada konvensional. Siswa perempuan dan siswa laki-laki memiliki peningkatan hasil belajar yang sama. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gender. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* tergolong aktif

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Konvensional, Perbandingan

Abstract

This study aimed to compare the type of cooperative learning on the TGT and conventional materials in terms of gender fractional operation class VII students of SMP Negeri 2 Pemangkat. The research method used is a form of quantitative experimental research. The study population was all students of class VII to class obtained a sample corresponding cluster random sampling technique. The results of the analysis of the data shows there is an increase in student learning outcomes given treatment using cooperative learning teams tournament games. There is an increase in student learning outcomes given treatment using conventional learning. Improving student learning outcomes given in cooperative learning model teams tournament games better than conventional. Female students and male students have the same increase in learning outcomes. There is no interaction between the models of learning by gender. Student activity during the process of cooperative learning teams tournament games relatively active.

Keyword: Cooperative Learning Type TGT, Conventional, Comparison.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempelajari peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan sebagai ilmu dasar yang harus dikuasai oleh setiap orang, baik yang berkiprah di dunia sains dan ilmu teknologi maupun yang menekuni ilmu sosial. Oleh karena itu, dalam rangka pelaksanaan pengajaran matematika diperlukan pembuatan rencana atau persiapan agar proses pembelajaran dapat lebih efektif, efisien, dan terarah. Efektif dalam proses dan pencapaian hasil belajar, efisien dalam penggunaan waktu, dan tenaga serta terarah pada pencapaian tujuan yang telah diterapkan. Oleh karena itu, setiap penggalan dari proses mengajar yang dirancang dan diselenggarakan harus mampu memberikan kontribusi yang kongkret bagi pencapaian tujuan pendidikan.

Dalam keseluruhan proses belajar mengajar, penggunaan model pembelajaran merupakan bagian yang penting untuk mencapai hasil belajar siswa yang sesuai dengan rencana, artinya perlu adanya pemilihan model yang tepat dalam proses pembelajaran, karena tanpa model yang tepat maka proses pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang optimal. Dengan pembelajaran yang menarik maka siswa akan lebih berminat dalam belajar. Namun pemilihan model tersebut bukan hanya menarik minat siswa tapi nantinya diharapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa serta membuat siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar yang kurang maksimal dikarenakan mereka kesulitan bila soal-soal yang diberikan kurang diminati. Namun hal ini dapat diantisipasi dengan cara penggunaan pembelajaran yang tepat dan membuat siswa merasa senang. Dengan kata lain siswa akan lebih aktif bila diberikan pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada SMP Negeri 2 Pemangkat yang diperoleh dari hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Pemangkat, hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Pada proses pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional. Di mana pembelajaran konvensional dimulai dengan pendahuluan, penyampaian materi dari guru, dan diselingi dengan tanya jawab. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan latihan dan penugasan kepada siswa. Dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan guru, siswa masih kurang bersemangat dalam mengerjakannya. Kadang dalam mengerjakan soal latihan banyak waktu yang terbuang untuk menunggu siswa dalam mengerjakan, sehingga guru tidak sempat membahasnya secara keseluruhan dikarenakan masih banyak materi yang harus dibahas untuk pertemuan selanjutnya. Kebanyakan siswa hanya cenderung mendengarkan penjelasan dari guru, walaupun guru telah memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa. Namun hanya sebagian kecil siswa yang ingin bertanya, sedangkan siswa yang lainnya lebih banyak diam dan bermain dengan teman sebangkunya, sehingga guru harus menegurnya. Pada akhirnya dapat menyebabkan banyaknya siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Maka dari itu peneliti berusaha untuk menerapkan proses pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar baik itu untuk siswa laki-laki dan siswa perempuan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar

kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri (Slavin, 2011). Di mana pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyatno, 2009). Model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena model ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerjasama, sehingga hal ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengkaji dan menguasai materi matematika yang nantinya akan meningkatkan pemahaman siswa.

Ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dapat dipilih, salah satu diantaranya adalah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap materi pecahan, karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melibatkan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi matematika menjadi menyenangkan dan menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Beberapa penelitian yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, yaitu bahwa hasil belajar siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada operasi hitung bentuk aljabar tuntas secara klasikal (Parianti, 2009). Selanjutnya bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan pengaruh yang tergolong tinggi pada materi kubus dan balok di kelas VII SMP Negeri 19 Pontianak (Khasanah, 2013).

Berkaitan dengan proses pembelajaran matematika di sekolah yang melibatkan siswa laki-laki dan perempuan, terdapat perbedaan hasil belajar diantara keduanya. Sesuai dengan pendapat Vindi (Erlianingsih, 2012) bahwa siswa laki-laki kurang tekun dalam belajar, sulit berkonsentrasi maupun bertanggung jawab bahkan anak laki-laki tidak bisa membagi waktu antara bermain dengan belajar. Siswa perempuan lebih bisa membagi waktu antara bermain dengan belajar karena obsesinya mendapatkan prestasi yang membanggakan kedua orang tuanya dan hampir semua perlombaan pemenangnya kebanyakan perempuan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mencoba untuk membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan model pembelajaran yang

biasa dilaksanakan guru di sekolah, yaitu model pembelajaran konvensional pada materi pecahan yang ditinjau dari gender siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Pemangkat. Dari beberapa materi pembelajaran matematika, alasan dipilihnya materi pecahan pada penjumlahan dan pengurangan karena siswa masih banyak yang keliru mengerjakan soal yaitu dalam menyamakan penyebut untuk masing-masing pecahan, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang baik. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pemangkat tahun ajaran 2012/2013, di mana siswa perempuan memperoleh rata-rata 56,29 dan siswa laki-laki memperoleh nilai rata-rata 51.

Alasan dipilihnya SMP Negeri 2 Pemangkat sebagai tempat penelitian karena di sekolah ini belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai pembelajaran pada materi pecahan. Oleh karena itu, diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika sehingga memperoleh hasil belajar lebih baik.

METODE

Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011). Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen karena peneliti merasa tidak mungkin mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Penelitian ini akan melihat bagaimanakah perbandingan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan konvensional pada materi operasi pecahan ditinjau dari gender sehingga cocok dengan tujuan dari metode eksperimen.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk eksperimen semu (*quasyeksperimental*). Bentuk ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011) yang menyatakan bahwa eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan dua variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan konvensional yang ditinjau dari gender siswa.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII untuk tahun ajaran 2013/2014 terdiri dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D dan VII E SMP Negeri 2 Pemangkat dengan jumlah siswa sebanyak 189 orang, dan jumlah siswa dalam setiap kelas terdiri dari 35-38 orang.

Populasi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah populasi bersifat homogen, hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan uji homogenitas yang menggunakan uji Barlett. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh $\chi^2_{hitung} = 1,24$ dan $\chi^2_{tabel} = 9,49$, sehingga $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians dari populasi tersebut adalah homogen.

Sampel adalah bagian dari populasi atau kumpulan obyek peneliti (Arikunto, 2006). Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas dari populasi kelas yang terdiri dari lima kelas kelas. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah sampel kluster (*Cluster Random Sampling*) atau acak kelas. *Cluster Random Sampling* merupakan pemilihan sampel di mana yang dipilih secara random bukan individual, tetapi kelompok-kelompok (Darmadi, 2011). Semua anggota (kelompok) mempunyai karakter yang sama. Karakter yang dimaksud adalah semua kelompok bersifat homogen. Sehingga sebelum melakukan acak kelas atau pengambilan sampel, dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu dengan menggunakan uji bartlett tujuannya untuk mengetahui apakah varians dari populasi tersebut bersifat homogen atau tidak. Setelah diuji homogenitas dan varians dari populasi tersebut homogen maka dapat memilih dua kelas dari empat kelas yang tersedia.

Dari hasil pengundian dari lima kelas tersebut, maka terpilihlah dua kelas yaitu kelas VII B dan VII C. Dimana kelas VII B sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen 2. Untuk melihat apakah kemampuan awal yang dimiliki kedua kelas tersebut seimbang, maka dilakukan uji keseimbangan berdasarkan nilai ulangan harian sebelumnya. Untuk melakukan uji keseimbangan tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji F, uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors. Setelah di uji dan nilai variannya homogen serta berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji keseimbangan untuk menguji kesamaan rerata kemampuan matematika pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Setelah diuji keseimbangan kedua kelas tersebut diketahui memiliki kemampuan awal matematika yang seimbang.

Pengukuran merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apadan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai (Arikunto, 2006: 3). Pengukuran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pemberian tes hasil belajar kepada

siswa mengenai materi pecahan. Data hasil belajar ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kegiatan pembelajaran.

Teknik observasi langsung adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana peristiwa, keadaan atau situasi yang sedang terjadi (Nawawi, 2007). Teknik observasi langsung adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena (Arifin, 2009).

Teknik observasi langsung dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Pemangkat. Pengamatan dilakukan oleh dua orang guru di SMP Negeri 2 Pemangkat.

Alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2006). Tes dapat juga diartikan sebagai jumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Karena dengan menggunakan tes, sumber data dapat diketahui dengan jelas dan pemberian hasilnya akan tetap. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2006) tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali terhadap subjek yang sama. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk tes *essay*. Sebuah tes dikatakan mempunyai validasi isi apabila dapat mengukur tujuan tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran (Widoyoko, 2009). Validitas ini bertujuan untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang kita buat (Jihad dan Haris, 2008). Validitas dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan dan penilaian dari dua orang dosen matematika SKIP-PGRI Pontianak dan satu orang guru matematika kelas VII SMP Negeri 2 Pemangkat yang bertindak sebagai validator. Keputusan yang diambil apabila dua dari tiga orang tersebut menyatakan valid maka tes tersebut dinyatakan valid atau sebaliknya.

Data yang diperoleh dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, berupa uji normalitas dan uji homogenitas (Emzir, 2011). Untuk mengetahui data yang berdistribusi normal dalam penelitian ini menggunakan uji *liliefors* dan untuk mengetahui data yang homogen

menggunakan uji bartlett. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian ini, jika ingin melihat seberapa besar peningkatan menggunakan rumus *normalized gain*, sedangkan untuk melihat terdapat peningkatan menggunakan uji *t*; untuk mengetahui mana yang memberikan peningkatan hasil belajar lebih baik digunakan uji Anava dua jalan dengan sel tak sama dan untuk mengetahui keaktifan di gunakan lembar aktivitas siswa dan dideskripsikan dengan cara menganalisis menggunakan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT

Berdasarkan perhitungan yang di analisis menggunakan Uji Normalitas dan uji homogenitas diperoleh perhitungan uji *t* dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 28,1694$ dan $t_{tabel} = 1,9846$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional

Berdasarkan perhitungan yang di analisis menggunakan Uji Normalitas dan uji homogenitas diperoleh perhitungan uji *t* dengan $\alpha = 0,05\%$ diperoleh $t_{hitung} = 21,4125$ dan $t_{tabel} = 1,9846$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Analisis perbandingan peningkatan hasil belajar siswa

Uji keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian siswa. Untuk menghitung keseimbangan rata-rata kemampuan awal siswa dilakukan dengan uji *t* dengan syarat variansinya homogen dan datanya berdistribusi normal. Adapun rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji F dan uji normalitas dengan menggunakan metode liliefors disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Uji keseimbangan rata-rata ulangan harian siswa

Hasil Belajar Siswa	Nilai rata-rata kelompok penelitian		Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel}	Keputusan H_0
	Eksperimen 1	Eksperimen 2			
	60,32	58,24	0,0047	1,9846	Diterima

Berdasarkan Table 1, diketahui bahwa perhitungannya uji dengan $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{hitung} = 0,0047$ dan $t_{tabel} = 1,9846$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, hal ini berarti menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen 1 (kelas VIIB) dan siswa pada kelas eksperimen 2 (kelas VIIC) seimbang kemampuan awalnya pada mata pelajaran matematika.

Uji prasyarat anava

Sebelum data hasil belajar siswa tersebut di uji dengan anava dua jalan dengan sel tak sama data tersebut di uji terlebih dahulu dengan uji prasyarat anava yaitu, uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan sebanyak empat kali, yaitu berdasarkan baris dan kolom. Berdasarkan baris yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *temas games tournament* dan pembelajaran konvensional. Berdasarkan kolom yaitu pada siswa perempuan dan laki-laki. Sedangkan untuk uji homogenitas dilakukan sebanyak dua kali, yaitu antara pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan konvensional serta antara siswa perempuan dan siswa laki-laki. Rangkuman hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	L_{obs}	N	Daerah Kritis	Keputusan Uji	Kesimpulan
TGT	0,886	38	$DK = \{L L > 0,1437\}$	H_0 Diterima	Normal
Konvensional	0,886	38	$DK = \{L L > 0,1437\}$	H_0 Diterima	Normal
Perempuan	0,886	37	$DK = \{L L > 0,1437\}$	H_0 Diterima	Normal
Laki-laki	0,886	39	$DK = \{L L > 0,1437\}$	H_0 Diterima	Normal

$\alpha = 5\%$

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	F.Hitung	F.Tabel	P	Keputusan Uji	Kesimpulan
TGT dan Konvensional	1,1742	1,8409	$F_h > F_t$	H_0 Ditolak	Homogen
Perempuan dan laki-laki	1,0311	1,8409	$F_h > F_t$	H_0 Ditolak	Homogen

$\alpha = 5\%$

Uji hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Hasil uji analisis dua jalan (2x2) dengan sel tak sama yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Rangkuman hasil uji Analisis Variansi Dua Jalandengan Sel Tak Sama

Sumber	JK	Dk	RK	F_{obs}	F_{α}	Keputusan Uji
Model Pemb. (A)	2368,93	1	2368,93	10,59	4	H_0 Ditolak
Gender (B)	160,33	1	160,33	0,72	4	H_0 Diterima
Interaksi (AB)	157,04	1	157,04	0,70	4	H_0 Diterima
Galat	16109,27	72	223,74	-	-	-
Total	18795,56	75	-	-	-	-

$\alpha = 5\%$

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa $F_{0A} > F_{\alpha}$, $F_{0B} < F_{\alpha}$ dan $F_{0AB} < F_{\alpha}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa: (a) Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $10,59 > 4$ maka H_0 ditolak artinya peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik daripada konvensional, (b) Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,72 < 4$ sehingga H_0 diterima artinya pada siswa perempuan dan siswa laki-laki memiliki peningkatan hasil belajar yang sama, (c) Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,70 < 4$ sehingga H_0 diterima artinya tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan konvensional dengan siswa perempuan dan siswa laki-laki terhadap peningkatan hasil belajar siswa, artinya penerapan model pembelajaran tidak berpengaruh terhadap gender.

Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2013 di SMP Negeri 2 Pemangkat secara umum berjalan dengan baik dan lancar, baik dari pra observasi sampai tahap pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan di dua kelas yang mana telah di uji homogenitas pada populasi kelas VII yang disimpulkan semua kelas memiliki varians homogen, sehingga di dapat kelas VII B sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen 2.

Pada pertemuan pertama, pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 diberikan soal *pretest*. Pada pertemuan kedua dan ketiga, kelas eksperimen 1 diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, sedangkan pada kelas eksperimen 2 diterapkan dengan pembelajaran konvensional. Materi yang disampaikan di kelas eksperimen 1 dan

eksperimen 2 adalah sama yaitu operasi pecahan. Dan pada pertemuan keempat, akhir pembelajaran pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah digunakan model pembelajaran yang telah digunakan.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki langkah-langkah yaitu persentasi kelas, belajar tim (kelompok), *games* (permainan), turnamen (pertandingan) dan penghargaan kelompok. Dan pada pembelajaran konvensional memuat tahap eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

Pada tahap penyajian materi, penyajian materi dalam *teams games tournament* diperkenalkan melalui presentasi kelas yang dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Pada tahap ini guru membagikan LKS kepada masing-masing siswa sebagai bahan ajar untuk dipelajari. Sebelum menyampaikan materi guru memulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa serta memberikan apersepsi dengan tujuan mengingatkan siswa akan materi sebelumnya yang telah dipelajari.

Pada tahap kegiatan kelompok, siswa bersama kelompoknya memahami materi dan menyelesaikan tugas yang terdapat dalam LKS. Siswa dengan kemampuan tinggi membantu siswa yang berkemampuan rendah dalam memahami materi operasi pecahan. Siswa mengerjakan soal yang ada dalam LKS bersama kelompoknya. Dalam penelitian ini terdapat sembilan kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang. Pada saat pembagian kelompok peneliti sedikit mengalami kesulitan dikarenakan mereka harus berpindah tempat duduk dalam tiap kelompok yang memiliki kemampuan yang heterogen.

Dalam kegiatan kelompok terlihat bahwa siswa mengerjakan soal yang ada pada LKS dengan cara berdiskusi bersama kelompoknya, namun ada juga siswa yang mengerjakan LKS tidak bersama kelompoknya dikarenakan mereka belum mengenal satu sama lain sehingga ketika ada soal yang tidak bisa dikerjakan mereka cenderung bertanya pada peneliti. Ada juga siswa ketika tidak bisa mengerjakan soal langsung bertanya kepada peneliti kemudian mengajarkan kembali kepada temannya dan ada juga siswa yang tidak mengerjakan LKS dikarenakan mereka kurang menyukai pelajaran matematika dan menganggap matematika itu sulit sehingga mereka menyerah sebelum mencobanya, namun peneliti berusaha meyakinkan bahwa matematika itu tidak sesulit yang mereka bayangkan kemudian peneliti membimbing mereka untuk mencoba mengerjakan soal yang ada dalam LKS dan pada akhirnya mereka bisa mengerjakan soal yang ada pada LKS.

Pada saat *games*, guru mengadakan kegiatan turnamen. Adapun kegiatan dalam turnamen ini yaitu guru membagikan soal ke dalam turnamen dengan kemampuan yang homogen, artinya siswa yang

berkemampuan tinggal duduk bersama siswa yang
berkemampuan tinggal dalam meja turnamen dan sebaliknya. Guru
membagikan kartu soal dan lembar skor *game* pada tiap meja turnamen,
membacakan aturan permainan dalam turnamen kemudian siswa memainkan *game*
tersebut dengan anggotatim lain untuk menyumbang poin bagiskortimnya.

Dalam penelitian ini terdapat sembilan meja turnamen, tujuh mejaterdiridari empat
pesertadan duamejaterdiridari lima peserta. Pada saatkegiatanpermainanberlangsung, adasiswa
yang
masih belumpaham dengan aturan permainan dalam turnamen sehingga pada waktu *game* dimulais
watersebut tidak mengerjakan soal yang seharusnya dikerjakan.
Kemudian peneliti menjelaskan kembali aturan permainan dalam meja turnamen tersebut sehingga
permainan dapat berjalan dengan baik.

Setelah kegiatan turnamen selesai,
siswa mengisi lembar skor *game* dan mengumpulkannya pada peneliti kemudian kembali pada tempat
tasalnya. Selanjutnya guru memberikan kartu soal yang
telah dimainkan tersebut kepada siswa sebagai bahan evaluasi. Pada tahap penghargaan kelompok,
guru menghitung skor tim yang diperoleh siswa dan memberikan penghargaan kepada kelompok
yang berhasil memenangkan permainan dalam meja turnamen.

Dari hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest*, untuk melihat seberapa besar
peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttes* siswa sehingga
menggunakan *normalized gain* di dapatkan hasilnya sebesar 0,76 dengan kriteria tinggi pada
pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Pada pembelajaran konvensional
menggunakan *normalized gain* di dapatkan hasilnya sebesar 0,64 dengan kriteria sedang.

Berdasarkan uji anava dua jalan dengan sel tak sama (baris) diketahui bahwa terdapat
perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan
konvensional dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $130,59 > 108,18$ artinya pada pembelajaran
kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih
baik daripada pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji anava 2 jalan dengan sel tak sama (kolom) diketahui bahwa tidak
terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa perempuan dan siswa laki-laki
 $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,72 < 4$ artinya pada siswa perempuan dan siswa laki-laki memiliki
peningkatan hasil belajar yang sama. Hal ini mungkin juga disebabkan oleh beberapa
variabel-variabel luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Sejalan dengan pendapat

Sugiyono (2011) yang menyatakan “eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Hal ini sesuai dengan pendapat Prihartini Hikma (Fatima, 2012) menyatakan bahwa “faktor gender pada proses pembelajaran matematika dapat berperan dalam menentukan hasil belajar. Sifat laki-laki dan perempuan memiliki respon yang berbeda terhadap hal-hal yang dipelajari. Sifat tersebut misalnya rajin dan ketekunan dalam mempelajari matematika. Hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Martono (2010) menyimpulkan bahwa perbedaan jenis kelamin sebenarnya bukanlah sebuah faktor pembeda yang mempengaruhi prestasi belajar, namun variabel sosial yang mempengaruhi perbedaan tersebut.

Berdasarkan uji anava 2 jalan dengan sel tak sama (baris kolom) dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,70 < 4$ di simpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan konvensional dengan gender terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Sedangkan pada aktivitas siswa selama pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berlangsung baik mulai dari pendahuluan sampai penutup pembelajaran dapat dikatakan bahwa aktivitas belajarsiswa mencapai kriteria 95,45% sehingga tergolong aktif. Hal ini dikarenakan siswa merasa senang terhadap cara belajar yang digunakan dan tertantang untuk mengerjakan dan menyelesaikan soal yang adapada *games tournament* untuk memperoleh skor. Siswa juga tertarik dengan media pembelajaran LKS, yang dibuat menarik sehingga membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan menarik minat belajar siswa.

SIMPULAN

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik daripada konvensional. Siswa perempuan dan siswa laki-laki memiliki peningkatan hasil belajar yang sama. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gender, artinya tidak terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa laki-laki dan perempuan. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* tergolong aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Fatima, F. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran TPS (Thinks-Pair-Share) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Operasi Hitung Pecahan Kelas IV SDN Gunungpereng 3*. (Online),(http://repository.upi.edu/kampusdaerah/fulltext/upload/s_pgsd_tasik_0801583_chapter1.pdf, diakses 08 maret 2013).
- Nawawi, H. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jihad dan Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khasanah. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kubus dan Balok di Kelas VIII SMPIT Al Mumtaz*. Pontianak: STKIP-PGRI tidak dipublikasikan.
- Parianti. 2009. *Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar di Kelas VII MTs Mujahidin Pontianak*. Pontianak: STKIP-PGRI tidak dipublikasikan.
- Slavin R.E. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sugiyatno. 2009. *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya.
- Widoyoko, E.P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.