

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMEN*
SISWA SMP NEGERI 4 MENDOYO KABUPATEN JEMBRANA**

I Gusti Kade Kardana
Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Mendoyo
e-mail: gstkardana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Mendoyo di Kelas IX a semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 yang kemampuan siswanya untuk materi bangun ruang sisi lengkung cukup rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dengan langkah-langkah pokok: *planning, acting, observing, refleking* dengan selalu melakukan revisi tindakan untuk menemukan hasil yang lebih baik atau akurat. Pengolahan datanya menggunakan teknik *deskriptif analitis*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah TGT (*Team Games Tournamen*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa hingga mencapai KKM 72. Ini terbukti dari hasil ketuntasan prestasi belajar yang diperoleh pada Siklus I = 72% dengan rata-rata = 76, ketuntasan meningkat menjadi 88% dengan rata-rata = 77 pada siklus II. Dari Siklus I ke Siklus II ada peningkatan ketuntasan 16 % dan peningkatan rata-rata 1 untuk prestasi belajar. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci ; TGT (*Team Games Tournamen*), prestasi belajar siswa

***IMPROVING MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT THROUGH THE
APPLICATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL FOR
STUDENTS OF SMP NEGERI 4 MENDOYO, JEMBRANA REGENCY***

ABSTRACT

The aim of the study of classroom action research is to know if TGT (Team Games Tournamen) learning is able to improve the student achievement. This action classroom research was conducted in 2 cycles. Each cycles has 4 main paces namely planning, acting, observing and reflecting and didrevised action to find better and accurate result. Data processing is used descriptive analysis.

The finding of the research is TGT (Team Games Tournamen) was able to improve student learning achievement over the minimum average score 72. It was shown in the result of the first cycle achievement was 72% and the average score was 76, and in the second cycle achievement was 88% and the average score was 77. In cycle 1 and 2 there was increased learning achievement for 16% and increased average score 1. The conclusion of the reasearch is TGT (Team Games Tournamen) learning model has significant role to improve student learning achievement.

Keywords: TGT (Team Games Tournamen), student learning achievement.

Naskah diterima 20-3- 2022, direview 23- 30 Maret 2022, dinyatakan lolos 25 Mei 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas akan sangat efektif apabila guru melaksanakannya dengan memahami peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran yang diajarkannya. Di samping pemahaman akan hal-hal tersebut keefektifan itu juga ditentukan oleh kemampuan guru untuk merubah model pengajaran menjadi model pembelajaran sesuai yang diharapkan oleh Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses.

Peran mata pelajaran Matematika adalah untuk pengembangan intelektual, sosial dan emosional siswa serta berperan sebagai kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Fungsi mata pelajaran Matematika adalah sebagai suatu bidang kajian untuk mempersiapkan siswa mampu merefleksikan pengalamannya sendiri dan pengalaman orang lain, mengungkapkan gagasan-gagasan dan perasaan serta memahami beragam nuansa makna, sedang kegunaannya adalah untuk membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, membuat keputusan yang bertanggung jawab pada tingkat pribadi, sosial, menemukan serta menggunakan kemampuan analitik dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Di samping mengetahui peran, fungsi dan kegunaan Matematika, sebagai seorang guru juga diperlukan untuk mampu menerapkan beberapa metode ajar sehingga paradigma pengajaran dapat diubah menjadi

paradigma pembelajaran sebagai tuntutan peraturan yang disampaikan pemerintah (Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, Permen No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Guru).

Kejadian yang sering terjadi di lapangan yang terjadi selama proses pembelajaran yang dilakukan selama ini yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa tidak sepenuhnya disebabkan oleh faktor luar seperti kesibukan guru, keadaan rumah tangga, lingkungan dan lain-lain. Kelemahan-kelemahan yang ada tentu banyak pula dipengaruhi oleh faktor dari dalam guru itu sendiri seperti kemauan menyiapkan bahan yang lebih baik, kemauan guru itu sendiri untuk menerapkan metode-metode ajar yang telah didapat di bangku kuliah. Selain itu guru juga kurang mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Keterampilan yang mesti dikuasai guru dalam melaksanakan pembelajaran ada 7 (tujuh), yaitu 1) keterampilan bertanya, 2) keterampilan memberi penguatan, 3) keterampilan mengadakan variasi, 4) keterampilan menjelaskan, 5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 6) keterampilan membimbing diskusi, 7) keterampilan mengelola kelas. Keterampilan-keterampilan ini berhubung dengan kemampuan guru untuk menguasai dasar-dasar pengetahuan yang berhubungan dengan persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang akan

memberikan dukungan terhadap cara berpikir siswa yang kreatif dan imajinatif. Hal inilah yang menunjukkan profesionalisme guru (Wardani dan Siti Julaeha, Modul IDIK 4307: 1-30).

Model-model pembelajaran juga merupakan hal yang sangat penting dalam penerapannya di lapangan, seperti model TGT (*Team Games Tournamen*) yang dijadikan objek penelitian sebagai upaya untuk memajukan suatu bidang tertentu. Model sangat berkaitan dengan teori. Model merupakan suatu analog konseptual yang digunakan untuk menyarankan bagaimana meneruskan penelitian empiris sebaiknya tentang suatu masalah. Jadi model merupakan suatu struktur konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang dan sekarang diterapkan, terutama untuk membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang (Mark 1976 dalam Dahar, 1989: 5).

Cuplikan di atas menunjukkan betapa pentingnya model untuk diterapkan dalam mencapai suatu keberhasilan, begitu pula terhadap kegunaan model-model pembelajaran. Sebelum ada model, dikembangkan terlebih dahulu teori yang mendasari model tersebut, sehingga boleh dikatakan bahwa teori lebih luas daripada model. Model-model, baik model fisika, model-model komputer, model-model matematika, semua mempunyai sifat “jika-maka”, dan model-model ini terkait sekali pada teori (Shelbecker, 1974 dalam Dahar, 1989: 5).

Semua uraian di atas menunjukkan hal-hal yang perlu dalam upaya meningkatkan kesesuaian pembelajaran TGT yang akan dilakukan dan prestasi belajar siswa seperti penguasaan metode-metode ajar; penguasaan model-model pembelajaran; penguasaan teori-teori belajar; penguasaan teknik-teknik tertentu; penguasaan peran, fungsi serta kegunaan mata pelajaran. Apabila betul-betul guru menguasai dan mengerti tentang hal-hal tersebut dapat diyakini bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika tidak akan rendah. Namun kenyataannya prestasi belajar siswa kelas IX a di semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 baru mencapai nilai rata-rata ketuntasan kurang dari 85%.

Melihat kesenjangan antara harapan-harapan yang telah disampaikan dengan kenyataan lapangan sangat jauh berbeda, dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran Matematika, sangat perlu kiranya dilakukan perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*).merupakan salah satu dari banyak cara yang bisa dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Model ini mempunyai langkah-langkah yang mendorong keaktifan siswa dalam belajar dengan cara memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih banyak mengamati objek atau materi pelajaran, menemukan sendiri hal-hal yang perlu, baik menyangkut materi, meneliti, mengintrogasi,

memeriksa materi, sehingga siswa-siswa akan dapat mengalami sendiri. Hal itu memerlukan persiapan pemikiran yang matang. Untuk persiapan yang matang ini, guru semestinya memberikan kesempatan yang sebanyak-banyaknya bagi siswa untuk melakukannya, menyiapkan sebaik-baiknya apa yang akan ditampilkan di hadapan siswa-siswa. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) ini mampu merangsang siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap pekerjaannya, menuntut persiapan yang sangat matang, menuntut kemampuan yang matang dalam kegiatan intelektual, menuntut semangat yang tinggi untuk mengikuti pelajaran agar dapat memproduksi apa yang diharapkan, menuntut mereka lebih berpikir kritis. Contoh kemampuan berpikir kritis adalah, apabila siswa giat mengikuti pelajaran, akibatnya adalah mampu memecahkan masalah yang diharapkan. Siswa akan menjadi aktif akibat diberikan kesempatan untuk menyiapkan materi lewat penemuannya sendiri, yang sudah pasti akan membuktikan tuntutan-tuntutan kemampuan yang tinggi baik dalam penampilan maupun keilmuan. Tanpa keilmuan yang mencukupi tidak akan mungkin tampilannya akan memuaskan, dalam hal ini siswa tidak bisa sembarangan saja, mereka harus betul-betul mampu menyimpulkan terlebih dahulu apa yang akan mereka sampaikan. Tuntunan langkah-langkah analisis, pikiran intelektual, pemahaman konsep, bakat akademik yang dilakukan dengan motivasi, interpretasi yang

inovatif dipihak guru akan menentukan keberhasilan pelaksanaan model ini.

Berdasar uraian singkat ini jelas bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) menuntut kemampuan siswa untuk giat mempelajari apa yang disampaikan guru, mampu menampilkan dirinya sebagai pemikir di depan siswa-siswa yang lain. Di pihak lain, untuk dapat menyelesaikan tuntutan tersebut, inovasi yang dilakukan guru akan sangat menentukan. Inovasi tersebut berupa tuntunan-tuntunan, motivasi-motivasi, interpretasi serta kemampuan belajar tanpa hafalan. Oleh karenanya langkah-langkah ini diharapkan akan dapat digunakan sebagai cara pemecahan masalah.

TGT adalah singkatan dari *Teams Games Tournaments*. TGT awalnya dikembangkan oleh David de Vrios dan Keith Edwards. Ini juga menggunakan presentasi oleh guru dan kerja team seperti yang digunakan di STAD, hanya dalam pengajaran ini ada permainan dengan anggota dari tim yang lain untuk peningkatan skor dari tim mereka. Pemberian hadiah ataupun sertifikat juga diberikan sebagaimana di STAD bagi tim yang paling sukses. Anggota tim yang kemampuannya tinggi bisa bermain bersama anggota tm lain yang juga kemampuannya tinggi. Bagi yang kemampuannya rendah bisa bermain dengan yang kemampuannya rendah. Contoh: disediakan satu meja di depan kelas, dipanggil anggota tm yang kemampuannya tinggi ke depan, juga dari tim lain, mereka bermain di depan misalnya dengan mengambil

undian yang berisi soal-soal untuk dijawab. Model di TGT (*Teams Games Tournaments*) ini lebih menyenangkan sedikit karena ada unsur permainan, ada rasa berani, kurang berani, ada perasaan siap betul, atau belum siap, ada perasaan cemas, takut, atau ada rasa ingin menonjol, dll. Anggota tim yang lain betul-betul telah menyiapkan diri sebelum anggota timnya maju ke depan dengan membicarakan masalah-masalah atau jawaban-jawaban yang masih meragukan, namun pada saat temannya sudah maju di depan maka anggota tim yang lain tidak bisa menolongnya, hal ini sama dengan apa yang dilakukan di STAD. Biasanya guru di sini ada aktivitas permainan, ada sesuatu yang membuat siswa-siswa merasa senang dan tertantang.

Kedua model kooperatif di atas yaitu STAD dan TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah model pembelajaran yang tertua dan model-model pembelajaran kooperatif yang lain dan pada waktu-waktu yang lalu, penggunaannya sangat luas dan merupakan bentuk yang paling banyak digunakan. Keduanya digunakan untuk mata-mata pelajaran baik matematika, bahasa sampai pelajaran-pelajaran ilmu sosial. STAD dan TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah dua model yang sama walaupun tidak sama dalam cara pengajarannya, perbedaan yang paling penting adalah STAD menggunakan kuis secara individual pada akhir dari setiap pelajaran, sedangkan TGT (*Teams Games Tournaments*) menggunakan permainan (Slavin, 1995: 71). Penggunaannya di lapangan antara

STAD dan TGT umumnya digunakan dalam bentuk kombinasi keduanya dan biasanya dimulai dengan penggunaan STAD yang pada akhirnya diikuti oleh TGT (*Teams Games Tournaments*).

Gambaran tentang pelaksanaan TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah sebagai berikut.

1. Presentasi kelas (sama dengan di STAD)
2. Tim (sama dengan di STAD)
3. Games-games atau permainan disusun

dengan daftar pertanyaan-pertanyaan untuk mentes kemampuan siswa yang didapat dari presentasi materi yang diberikan oleh guru. Permainan dilakukan di atas meja dengan mengambil nomor-nomor yang sudah disediakan yang berisi sejumlah pertanyaan. Masing-masing wakil tim ke depan dan duduk di depan, biasanya 3 orang karena banyak pertanyaan yang mesti dijawab. Setiap anggota tim ini bisa menjawab pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh anggota tim yang lain. Anggota tim yang dapat menjawab pertanyaan yang tidak terjawab akan mendapat nilai lebih untuk timnya.

Anggota tim yang menang dibawa lagi ke meja yang lebih tinggi, yang kalah turun ke meja yang lebih rendah. Jadi masing-masing anggota tim akan bisa melaju terus, bisa juga gagal dan akhirnya turun ke level kemampuannya sendiri.

Prestasi Belajar

Prestai belajar dimulai dengan kegiatan atau aktivitas, setelah itu belajar dan terakhir baru prestasi belajar. Kata “aktivitas” berasal dari

Bahasa Inggris ‘activity’ yang artinya ‘*state of action, liveliness or ingorous motion*’ (Webster’ New American Dictionary: 12). Apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia kata ini berarti kebenaran dari perlakuan, kegiatan yang aktif, kegiatan yang aktual atau giat dalam melakukan gerak-gerik, usul. Dalam bahasa Indonesia aktif berarti giat belajar, giat berusaha, dinamis, mampu berkreasi dan beraksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 32). Aktivitas merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa, baik dalam aktivitas jasmani maupun dalam aktivitas rohani. Aktivitas ini jelas merupakan ciri bahwa siswa berkeinginan untuk mengikuti proses. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemui ciri-ciri seperti berikut (Tim Instruktur PKG, 1992: 2):

Belajar dalam Bahasa Inggris adalah “Study” yang artinya ‘The act of using the mind to require knowledge’ (Webster’ New American Dictionary: 1993). Apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia, belajar adalah perbuatan menggunakan ingatan/pikiran untuk mendapatkan/ memperoleh pengetahuan. Belajar artinya berusaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai suatu keterampilan; juga berarti berlatih (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 27). Selanjutnya belajar juga berarti perubahan yang relatif permanen dalam kapasitas pribadi seseorang sebagai akibat pengolahan atas pengalaman yang diperolehnya dari praktek yang dilakukannya (Glosarium Standar Proses, Permen Diknas No. 41 tahun 2007). Dari ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa

belajar adalah penggunaan pikiran untuk memperoleh ilmu. Ini berarti bahwa belajar adalah perbuatan yang dilakukan dari tahap belum tahu ke tahap mengetahui sesuatu yang baru.

Prestasi belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi anak didik, pendidik, orang tua/wali murid dan sekolah, karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar siswa dan berguna dalam pengambilan keputusan atau kebijakan terhadap siswa yang bersangkutan maupun sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar matematika sama dengan prestasi belajar bidang studi yang lain merupakan hasil dari proses belajar siswa dan sebagaimana biasa dilaporkan pada wali kelas, murid dan orang tua siswa setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan kelas. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Penelitian tindakan didasarkan pada filosofi bahwa setiap manusia tidak suka atas hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai tujuan tercapai (Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 67).

Dalam melaksanakan penelitian, rancangan merupakan hal yang sangat penting untuk disampaikan. Tanpa rancangan, bisa saja alur penelitian akan ngawur dalam pelaksanaannya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif. Darmadi (2011: 145) mengungkapkan penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian tindakan ini dilakukan pada siswa kelas IX a pada semester Ganjil tahun ajaran 2018/2019. Jumlah siswa yang diberi tindakan sebanyak 32 orang yang terdiri dari 15 orang putra dan 17 orang putri. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) pada Siswa Kelas IX A SMP Negeri 4 Mendoyo Kabupaten Jembrana Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi hasil tes ulangan harian yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Hasil tes terbagi atas tiga bagian, yaitu pretest, siklus I dan siklus II berupa hasil ulangan harian. Tindakan yang dilakukan dianggap berhasil jika prestasi belajar atau penguasaan konsep pada pelajaran siswa memenuhi kriteria yang ditetapkan. Ketuntasan Individual mencapai minimal 72 sesuai KKM mata pelajaran Pendidikan matematika pada

SMP Negeri 4 Mendoyo tahun pelajaran 2018/2019 (Dokumen SMP Negeri 4 Mendoyo, 2018), sedangkan ketuntasan belajar klasikal lebih dari atau sama dengan 85 %.

Siklus I merupakan tindakan awal dengan pembelajaran sebagai upaya untuk memperbaiki dan memperkenalkan materi bangun ruang sisi lengkung. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas, efektivitas, kerja sama dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga diperoleh prestasi belajar yang maksimal. Data hasil tindakan siklus I terdiri atas data hasil tes dan dokumentasi. Hasil tes siklus I siswa kelas IX A berdasarkan ketuntasan belajar adalah sebagai berikut.

Dari hasil analisis data aspek kognitif siswa pada skala seratus dengan skor-skor hasil tes didapatkan nilai rata-rata sebesar 76 dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 72% pada siklus I. Dari data hasil tes aspek kognitif siswa siklus I penelitian masih belum memenuhi kategori keberhasilan, dimana belum tercapainya ketuntasan klasikal aspek kognitif siswa.

Memang perlu disadari bahwa dalam pembelajaran siswa baru pertama kali menerapkan Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*). Dalam penerapan strategi ini siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan kemampuan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka pada

pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pelajaran yang otonom dan mandiri serta mampu menemukan, mengungkapkan, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya secara aktif dan tidak seperti pembelajaran-pembelajaran sebelumnya dimana siswa hanya menunggu penjelasan dari guru. Agar terlaksananya proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah strategi Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*), siswa memerlukan waktu untuk dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang diterapkan.

Pengelolaan kelas dan peran guru sebagai fasilitator masih belum maksimal sehingga alokasi waktu cenderung bertambah dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurang menyeluruhnya bimbingan guru pada masing-masing kelompok dan keterbatasan guru dalam membimbing masing-masing kelompok dalam melakukan kegiatan. Hal ini juga berakibat adanya beberapa siswa yang bermain-main dalam melakukan percobaan. Untuk mengintensifkan bimbingan pada masing-masing kelompok, maka kelompok-kelompok diberikan bimbingan secara intensif sehingga dapat mengurangi siswa yang bermain-main pada saat melaksanakan pembelajaran maupun diskusi.

Dari hasil observasi dan evaluasi pada siklus II, didapat keterangan sebagai berikut, pada siklus II siswa mulai terbiasa dengan menggunakan Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*). Hal ini tampak dari kegiatan

pembelajaran yang berlangsung lebih baik dari siklus sebelumnya, dimana siswa tampak tidak merasa enggan lagi untuk bergabung dalam kelompoknya.

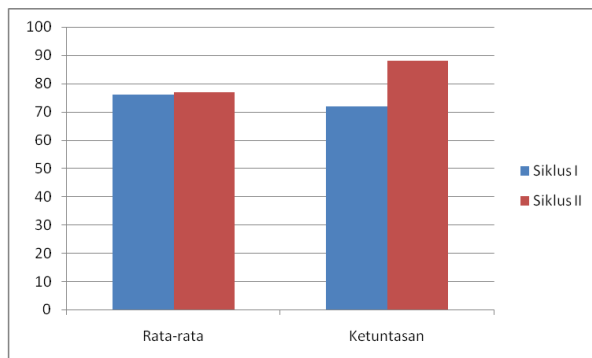
Dari hasil analisis data aspek kognitif siswa pada skala seratus dengan skor-skor hasil tes didapatkan nilai rata-rata sebesar 77 dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 88%. Dari kategori keberhasilan penelitian dikatakan berhasil jika nilai rata-rata siswa lebih besar atau sama dengan 72 (KKM), dan ketuntasan klasikal siswa lebih besar atau sama dengan 85%. Dari data hasil tes aspek kognitif siswa siklus II penelitian sudah memenuhi kategori keberhasilan, dimana sudah tercapainya ketuntasan klasikal aspek kognitif siswa 88% dan nilai rata-rata siswa berada di atas 72

Langkah-langkah dalam merancang pengajaran menggunakan strategi Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) yaitu memfokuskan permasalahan di sekitar konsep-konsep matematika yang esensial dan strategis, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi gagasannya melalui eksperimen atau studi lapangan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelola data yang mereka miliki (latihan kognitif) dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan solusi-solusi yang mereka dapatkan.

Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	76	77
Ketuntasan	72%	88%

Data dalam tabel dapat disajikan dalam bentuk grafik



Ini berarti dengan penerapan model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) dapat meningkatkan aspek kognitif siswa dalam pembelajaran. Ini sesuai dengan dasar pembelajaran PBL (*problem-based learning*) dimana pada awal pembelajaran siswa dihadapkan pada masalah riil yang dekat dengan dunia nyata siswa, sehingga menyebabkan siswa akan termotivasi dalam belajar dan bersemangat dalam proses pencarian konsep yang terkandung dalam masalah tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada: I Ketut Partama, S.Pd., M.Pd. sebagai Kepala SMP Negeri 4 Mendoyo atas izin dan fasilitas yang diberikan kepada penulis;

Ni Ketut Purni, S.Pus. sebagai kepala perpustakaan SMP Negeri 4 Mendoyo atas fasilitas yang diberikan kepada penulis; dan semua pihak yang membantu penyelesaian tugas ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Glosarium Standar Proses, Permen Diknas No. 41 tahun 2007
- Merriam-Webster (editors) (Author). *Webster's New American Dictionary Edition Unstated*
- Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses.
- Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses,
- Permen No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Guru
- Slavin, R. 1995. *Cooperative Learning: Theory, research, and Practise*. Boston : Allyand and Bacon Publishers.
- Tim Prima Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Press.
- Tim Redaksi Fokus Media. 2006. *Himpunan Perundang-Undangan dan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005*. Bandung: Focus Media.
- Wardani, I.G.A.K. 2002. *Materi Pemantapan Kemampuan Mengajar (IDIK 4307)*. Jakarta: Universitas Terbuka.