

Strategi *team game tournament* untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar matematika

Slamet Widada

SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman. Jl. Turi 1 Jl. Gempol Raya No.6, Condongcatur, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283, Indonesia

widadaslamet@yahoo.co.id

* corresponding author

ARTICLE INFO

Keywords

TGT

Konsentrasi

Keaktifan

ABSTRACT

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar matematika konsep gradien dan persamaan garis lurus pada siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 2 Depok, dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Data penelitian tindakan kelas diperoleh dengan cara: pengamatan, rekaman proses pembelajaran, serta angket siswa. Data yang telah dikumpulkan pada siklus I, didiskusikan bersama kolaborator, kemudian dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Data yang dikumpulkan pada siklus I dan II dibandingkan, dibahas, dan disimpulkan, bahwa ada peningkatan presentasi aktif dari 69% menjadi 87%, diskusi kelompok dari 60% menjadi 90%, aktivitas peserta games turnamen dari 60% menjadi 94%, serta hasil pengisian angket refleksi dari 72% menjadi 75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar matematika siswa pada konsep gradien dan persamaan garis lurus di kelas VIII A SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman rata-rata peningkatan dari 65% menjadi 84%. Hasil capaian ini diatas kriteria yang ditetapkan 75%. Sehingga model Kooperatif tipe TGT dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika karena siswa akan lebih konsentrasi, aktif, dan menyenangkan matematika karena ada unsur games turnamen.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen akibat interaksi individu dengan lingkungan (Ali, 2014, p. 14). Fontana seperti yang dikutip oleh (Suherman, 2003, p. 7), mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman. Sudjana (2004, p. 28) mengatakan belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu, bukan menghafal ataupun mengingat. Jadi belajar adalah sebuah proses interaktif, siswa dengan siswa atau siswa dengan guru yang relative permanen, dan merupakan hasil dari pengalaman siswa melalui proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu secara cermat.

Proses pembelajaran melibatkan dua unsur pokok, yaitu guru dan siswa, selain materi pelajarannya. Tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama siswa adalah belajar (Sanjaya, 2006, p. 87). Lebih lanjut Sanjaya (2006) menyampaikan bahwa keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut sebagai pembelajaran. Guru berperan sebagai komunikator, siswa sebagai komunikan, dan materi yang dikomunikasikan berisi pesan berupa ilmu pengetahuan (Suherman, 2003). Selanjutnya, Sugihartono yang dikutip oleh Paramita (2018), mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai model, sehingga

siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Dari uraian tersebut, proses pembelajaran menuntut adanya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan, yang bertujuan untuk mengkomunikasikan ilmu pengetahuan dengan berbagai model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Interaksi dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya kerjasama. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif (Budiharti & Jailani, 2014; Sanjaya, 2006, p. 242). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tetapi juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan kooperatif, antara lain: menggunakan kesepakatan, mengambil giliran dalam tugas, berada dalam kelompok, mendorong partisipasi, menghormati perbedaan individu, dan menunjukkan penghargaan (Widiastini et al., 2014). Ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam *cooperative learning* agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, menurut Suherman (2003) antara lain: (1) Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari seluruh tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai; (2) Para siswa yang bergabung dalam kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok.

Untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang bergabung dalam suatu kelompok harus saling berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya. Untuk mengoptimalkan manfaat *cooperative learning*, keanggotaan kelompok sebaiknya heterogen, baik kemampuannya maupun karakteristik lainnya. Jika para siswa yang mempunyai kemampuan berbeda dimasukkan dalam satu kelompok yang sama maka akan memberikan keuntungan bagi para siswa, termasuk dalam belajar matematika. Siswa yang berkemampuan rendah dan sedang dapat belajar dari siswa yang kemampuannya tinggi, dan siswa yang berkemampuan tinggi, semakin meningkat pemahamannya dengan menjelaskan pada teman dalam kelompoknya. Untuk memberikan penjelasan tentang suatu materi matematika, seorang siswa harus memahami materi itu lebih dalam daripada sekedar kemampuan yang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah jawaban pada lembar kerja (Suherman, 2003, p. 262). Menurut Elea Tinggih yang dikutip (Suherman, 2003, p. 16) mengatakan bahwa matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar, dalam arti bahwa matematika lebih menekankan aktivitas dalam penalaran.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dalam matematika, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dengan menekankan adanya kerja sama antar siswa dalam suatu kelompok yang dibentuk secara heterogen. Apalagi matematika masih dipandang oleh sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi ciri-ciri tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT adalah salah satu model pembelajaran yang hampir sama seperti STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, siswa memainkan games akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2015, p. 13). Lebih lanjut disebutkan bahwa TGT menambahkan kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan (Slavin, 2015). TGT menggunakan turnamen akademik, 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. (Slavin, 2015, pp. 165–166). Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut: Presentasi di Kelas, Tim, Game, Turnamen, dan Rekognisi Tim (Slavin, 2015, pp. 167–168).

Adapun deskripsi secara lebih rinci komponen-komponen tersebut adalah:

Presentasi di kelas

Presentasi kelas dipimpin oleh guru. Pada presentasi ini seorang guru haruslah mampu memfokuskan presentasinya pada unit-unit tim, sehingga dapat menjadikan para siswa sadar bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh presentasi kelas yang disampaikan guru. Hal ini akan berpengaruh pada kuis-kuis, dan skor individu yang mempengaruhi skor tim

Kelompok (tim)

Kelompok terdiri dari 4 (empat) atau 5 (lima) siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama tim adalah memastikan

bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

Turnamen

Turnamen adalah struktur dimana game berlangsung yang dapat dilakukan pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam turnamen tersebut, siswa dengan kinerja akademik yang setara akan menempati satu meja turnamen sehingga akan terjadi turnamen yang seimbang. Setelah turnamen pertama berakhir, siswa akan mendapat kemungkinan bertukar tempat meja turnamennya tergantung dari kinerja mereka di meja turnamen sebelumnya, atau jika kinerjanya meningkat maka akan menempati meja turnamen pada level di atasnya dan jika kinerjanya menurun maka akan menurunkan-nya pada level di bawahnya.

Rekognisi Tim (penghargaan tim)

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikemukakan oleh (Slavin, 2015) sebagai acuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas, dengan berbagai penyesuaian. Model pembelajaran TGT menuntut siswa memiliki konsentrasi dan keaktifan yang tinggi, karena dia tidak hanya bertanggung jawab pada dirinya, tetapi juga pada kelompoknya. Konsentrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal.” (<http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Konsentrasi>, 2016). Dalam hal ini, konsentrasi yang akan dibahas yakni terkait dengan konsentrasi belajar. Pengertian konsentrasi menurut Sumartono (2004) dalam Rachman (2010) adalah suatu perilaku dan fokus perhatian siswa untuk dapat memperhatikan dengan baik dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, serta dapat memahami setiap materi pelajaran yang telah diberikan (Widodo & Hafidz, 2018).

Dari beberapa definisi tentang konsentrasi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah pemusatan perhatian, pikiran dan jiwa dan fisik pada sebuah objek. Konsentrasi bukanlah sifat bawaan yang dimiliki seseorang, melainkan suatu kemampuan untuk memfokuskan dan menjaga pikiran terhadap suatu hal. Pengertian aktif, menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2010), adalah giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif, dan pada pembahasan ini yang dimaksud adalah aktif dalam belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri (Salam, 2017).

Mengajar merupakan upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, dalam hal ini mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa (Ali, 2014, p. 10). Jadi yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan bahan, tetapi bagaimana dapat mengaktifkan siswa dapat mempelajari materi pelajaran sesuai tujuan. Kegiatan belajar siswa banyak dipengaruhi oleh kegiatan mengajar guru. Ciri pengajaran yang berhasil salah satunya dilihat dari kadar kegiatan siswa belajar. Makin tinggi kegiatan belajar siswa makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran. Ini berarti kegiatan guru mengajar harus merangsang kegiatan siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, misalnya dengan cara bertanya atau memberikan permasalahan untuk dipecahkan siswa. Dengan demikian siswa akan belajar lebih aktif (Sudjana, 2004, p. 72).

Keaktifan siswa ini dapat dilihat dari: (1) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru; (3) Kerja samanya dalam kelompok; (4) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli; (5) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal; (6) Memberi kesempatan

berpendapat kepada teman dalam kelompok; (7) Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat; (8) Memberi gagasan yang cemerlang; (9) Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang; (10) Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain; (11) Memanfaatkan potensi anggota kelompok; (12) Saling membantu dan menyelesaikan masalah (Wasida & Hartono, 2018)

SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman, khususnya kelas VIIIA mempunyai permasalahan terhadap konsentrasi dan keaktifan belajarnya. Persoalan ini sering menjadi perbincangan bagi guru setelah mengajar di kelas VIII A. Beberapa contoh perilaku anak mengalami masalah pada konsentrasi dan keaktifan belajar, misalnya: tiduran di meja, pandangan kosong, tidak bersegera mengerjakan tugas baik individu maupun dalam diskusi kelompok, melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, seperti bercerita dengan teman sebangku, dan lain-lain. Keadaan tersebut juga dialami oleh guru mata pelajaran matematika.

Bagi sebagian besar siswa, mata pelajaran matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang sulit. Persepsi bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, menjadikan siswa kurang bersemangat untuk belajar matematika. Kekurangan lainnya adalah keaktifan belajar siswa masih rendah terutama dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan, maka jarang sekali siswa yang berani menjawab. Kalau ada yang menjawab, maka akan menjawabnya secara bersama-sama, tidak berani mengemukakan pendapatnya secara individu. Dalam aktivitas diskusi kelompok, sebagian siswa tidak ikut aktif menyelesaikan persoalan di kelompoknya, tetapi hanya menunggu hasil dari anggota kelompoknya yang aktif. Sebagian siswa aktif dengan kegiatan yang lain, seperti berbincang-bincang dengan teman sebangkunya, atau asik dengan menggambar.

Realitas yang terjadi di SMP Muhammadiyah 2 Depok, sangat jauh dari kondisi idealita yang seharusnya. Kesenjangan antara idealita dan realita tersebut harus ditemukan penyelesaiannya. Pada penelitian ini dipilih model pembelajaran yang dapat mengurangi kesenjangan antara idealita dan realita, artinya model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi sekaligus keaktifan siswa. Model kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di SMP Muhammadiyah 2 Depok. Penelitian ini mengangkat tema penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar siswa pada kompetensi gradien dan persamaan garis lurus di kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman.

METODE

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yaitu *Plan* (Perencanaan), *Action* (Tindakan), *Observation* (Observasi/pengamatan), dan *Reflection* (Refleksi). Secara rinci prosedur penelitian setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan (*Plan*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, antara lain: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS), Menyiapkan lembar observasi, Menyiapkan angket

Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan, sedangkan observer bertindak sebagai pengamat aktivitas dan perilaku siswa pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT, yang meliputi: Tahap mengajar (presentasi guru). Guru memberikan kegiatan pembukaan dan Guru mengajarkan materi pelajaran secara garis besarnya saja

Tahap belajar dalam kelompok

Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing, siswa mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara berkelompok dengan menggunakan LKS yang telah disiapkan, dan wakil dari salah satu kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKS

Tahap game (tahap turnamen)

Permainan diikuti oleh semua siswa yang mewakili kelompoknya. Permainan ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Permainan berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Nilai yang diperoleh masing-masing siswa diakumulasikan menjadi nilai kelompok. Aturan turnamen dibuat oleh peneliti.

Tahap penghargaan

Penghargaan diberikan kepadatim sesuai banyaknya poin yang diperoleh tim. Poin tim merupakan akumulatif dari poin individu.

Observasi (*Observation*)

Observasi dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya pembelajaran. Adapun hal-hal yang diamati adalah kegiatan pembelajaran serta aktivitas guru maupun siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir siklus, siswa diminta mengisi angket konsentrasi dan keaktifan belajar yang telah disiapkan peneliti.

Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan observer mengenai hasil pengamatan yang dilakukan, ketercapaian, dan kekurangan selama proses pembelajaran. Selain itu, juga memperhatikan hasil angket yang telah diisi siswa. Hasil refleksi tersebut dijadikan bahan pertimbangan untuk perencanaan pembelajaran siklus berikutnya Analisis data pada penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dan refleksi setiap siklus tindakan.

Tabel 1. Kualifikasi Persentase Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa.

Persentase Skor Yang Diperoleh	Kategori
75 % s.d 100 %	Tinggi
50 % s.d 74,99 %	Sedang
25 % s.d 49,99 %	Rendah
0 % s.d 24,99 %	Kurang

(Arikunto et al., 2010, pp. 18–19)

Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Data hasil observasi aktivitas belajar siswa dianalisis dengan Langkah-langkah sebagai berikut: (1) Dihitung banyaknya siswa yang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam tahapan-tahapan kegiatan setiap siklus berdasar catatan kolaborator yang diperkuat dengan video rekaman; (2) data tersebut diprosentase dan dikualifikasi pada Tabel 1.

Sebagai pertimbangan, juga diolah hasil angket aktivitas belajar siswa dan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Dihitung jumlah skor tiap-tiap butir pernyataan untuk masing-masing siswa; (2) Skor masing-masing siswa dikumulatifkan dan diprosentase, kemudian dikualifikasikan untuk membuat kesimpulan mengenai keaktifan siswa terhadap pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil, jika konsentrasi dan keaktifan siswa mencapai 75 %. Penelitian ini dilakukan pada rentang waktu tanggal 20 September 2016 sampai tanggal 30 Oktober 2016, menyesuaikan agenda kegiatan belajar mengajar sekolah.

Tabel 2. Kualifikasi Persentase Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa

Persentase Skor Yang Diperoleh	Kategori
75 % s.d 100 %	Tinggi
50 % s.d 74,99 %	Sedang
25 % s.d 49,99 %	Rendah
0 % s.d 24,99 %	Kurang

(Arikunto et al., 2010, pp. 18–19)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan model kooperatif tipe TGT ini diawali dengan persiapan-persiapan yang dilakukan guru bersama kolaborator. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kemudian didiskusikan untuk menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi presentasi, lembar kerja siswa (LKS), soal kuis/games beserta penskorannya, dan persiapan teknis berupa pembagian kelompok serta tempat duduk.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yaitu *Plan* (Perencanaan), *Action* (Tindakan), *Observation* (Observasi/pengamatan), dan *Reflection* (Refleksi). Setiap siklus dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini dikelompokkan dalam tiga tahapan besar (tiga pertemuan), yaitu: presentasi aktif, diskusi kelompok, dan games turnamen. Setiap tahapan dalam setiap siklus, kolaborator melakukan pengamatan, dengan mencatat kejadian-kejadian penting yang dilakukan guru dan siswa, dan merekam aktivitas pembelajaran dengan video. Pembahasan hasil penelitian ini, didasarkan pada catatan-catatan dan rekaman video yang dilakukan oleh kolaborator. Angket refleksi yang telah diisi siswa pada akhir siklus, dijadikan bahan pertimbangan dalam pembahasan.

Hasil dan pembahasan siklus I

Siklus I, diawali dengan presentasi aktif pada pertemuan pertama, untuk menyampaikan materi konsep gradien dengan metode ceramah interaktif, latihan soal dan pembahasan. Selama proses pembelajaran, peneliti mengecek konsentrasi siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Sedangkan keaktifan siswa dilihat dari aktivitas dalam mencatat, latihan soal, serta keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Pemahaman terhadap materi presentasi pada pertemuan pertama, mendasari pengetahuan siswa untuk menyelesaikan LKS secara berkelompok pada pertemuan kedua melalui diskusi dan presentasi hasil diskusi. Siswa dibagi dalam tiga kelompok besar, untuk mengerjakan LKS tentang gradien selama 30 menit. Guru berkeliling dan memberikan arahan terutama pada kelompok yang mengalami kesulitan. Kegiatan dilanjutkan dengan presentasi hasil diskusi oleh perwakilan kelompok, kelompok lain menanggapi, dan peneliti memberikan penekanan-penekanan pada materi esensial.

Pengetahuan yang dibangun pada pertemuan pertama dan diperdalam pada diskusi kelompok pertemuan kedua tersebut, digunakan siswa dalam menyelesaikan kuis/games turnamen pada pertemuan ketiga. Pada siklus I ini peserta games turnamen sebanyak 15 siswa yang berasal dari tiga kelompok masing-masing 5 siswa setiap kelompok. Setiap peserta games turnamen mengerjakan 3 soal kuis secara bergantian dalam waktu tertentu. Hasil pekerjaan dicocokkan dengan kunci jawaban, dilanjutkan penskoran dan dicatat pada papan skor yang telah disiapkan. Di akhir pertemuan diumumkan skor sementara yang diperoleh masing-masing kelompok pada siklus I. Setiap peserta games memiliki tanggung jawab besar, karena skor yang diperoleh setiap peserta, memberikan kontribusi keberhasilan timnya dalam turnamen. Skor yang diperoleh masing-masing individu, diakumulasi menjadi nilai tim/kelompok dan digunakan untuk menentukan tim yang akan menjadi juara dalam turnamen. Pada akhir pertemuan ketiga, dibagikan angket yang berisi pernyataan-pernyataan sebagai bahan refleksi atas keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus I, dan diisi oleh seluruh siswa.

Berdasarkan catatan-catatan pengamatan yang dilakukan kolaborator, dan diperkuat video rekaman pada siklus I, tahap presentasi aktif, terdapat 8 siswa dari 32 siswa di kelas VIII A (31 %) yang menunjukkan perilaku kurang konsentrasi dan kurang aktif. Artinya baru 69% siswa yang konsentrasi dan aktif pada tahap ini. Kegiatan yang dilakukan 8 siswa tersebut antara lain: tidak mencatat materi, mengobrol dengan teman sampingnya, meletakkan kepala di meja, mengganggu siswa lain, dan lain-lain. Pada saat guru mendekati dan mengingatkan kedelapan anak tersebut, mereka memang merubah sikap, tetapi hal itu tidak berlangsung lama, mereka kembali melakukan hal-hal yang menunjukkan kurang konsentrasi dan kurang aktif.

Diskusi kelompok yang dilakukan siswa pada siklus I, berdasarkan catatan kolaborator dan rekaman video, menunjukkan adanya kesulitan siswa terutama kerjasama dalam berdiskusi kelompok. Dari 3 kelompok yang ada hanya 1 kelompok (kelompok 2) yang sudah menunjukkan adanya kerjasama dalam berdiskusi menyelesaikan LKS. Sedangkan untuk dua kelompok lainnya yaitu kelompok 1 dan kelompok 3, baru terlihat 3-4 anak yang berdiskusi untuk menyelesaikan LKS yang diberikan, dan sebagian besar anggotanya bekerja sendiri atau melakukan aktivitas diluar materi.

Kegiatan diskusi baru berjalan baik setelah dilakukan pendekatan terhadap kedua kelompok tersebut dan diingatkan untuk konsentrasi dan kerjasama dalam menyelesaikan LKS, karena menjadi tanggung jawab kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan tersitanya waktu, sehingga kesempatan untuk presentasi kelompok tidak ada, dan hanya dilakukan pembahasan klasikal secara cepat. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan diskusi kelompok pada siklus I, prosentase keberhasilannya baru sekitar 60%.

Tahap games turnamen pada siklus I waktunya sangat terbatas, karena banyak tersita untuk re-view pembahasan LKS yang belum tuntas, penyiapan tempat/meja games, dan pemilihan perwakilan kelompok yang akan ikut games turnamen. Pada siklus I, hanya 5 siswa untuk masing-masing kelompok yang terlibat aktif dalam games turnamen. Peserta lain yang seharusnya menjadi suporter dan menjaga ketenangan selama pelaksanaan games, justru membuat gaduh sehingga mempengaruhi konsentrasi siswa yang mengikuti games turnamen. Terdapat 6 dari 15 peserta (40%) yang tidak berhasil menyelesaikan soal-soal kuis/games yang diberikan (masing-masing 3 soal), sehingga memperoleh nilai nol. Artinya tingkat keberhasilan pada tahap ini baru mencapai 60%.

Hasil dan pembahasan siklus II

Tindakan pada siklus II, pada prinsipnya sama dengan siklus I. Perlakuan tindakan pada siklus II ini sebagai perbaikan dan penyempurnaan siklus I setelah dilakukan refleksi dan diskusi bersama kolaborator. Penyempurnaan meliputi segala aspek, antara lain: materi presentasi termasuk cara penyampaiannya, LKS, soal untuk kuis, termasuk hal-hal teknis seperti penyiapan ruang untuk diskusi dan pelaksanaan games turnamen. Pada game turnamen siklus II ini, sebagai wakil setiap kelompok, dipilih siswa yang belum ikut turnamen pada siklus I.

Berdasarkan diskusi dan refleksi yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus I, ditemukan beberapa penyebab rendahnya konsentrasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti tahap presentasi aktif. Penyebab tersebut antara lain: materi yang terlalu banyak, sehingga presentasi terlalu cepat/kurang melibatkan siswa, dan kurang selingan atau ice breaking pada saat presentasi. Tahap presentasi aktif pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan memperbaiki slide presentasi disesuaikan waktu dan tampilannya. Keaktifan ditingkatkan dengan memperbanyak contoh latihan soal dan pembahasan secara interaktif untuk menjelaskan materi yang disampaikan. Dengan perlakuan ini, catatan-catatan kolaborator menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi dan keaktifan siswa pada kegiatan presentasi aktif pada siklus II. Hampir semua siswa aktif mencatat materi dan ikut aktif dalam pembahasan soal latihan. Walaupun masih ada 4 dari 32 siswa (13%) yang masih sulit konsentrasi dan aktif pada siklus II ini, tetapi konsentrasi dan keaktifan siswa pada akhir siklus II meningkat dan mencapai 87%.

Tindakan yang dilakukan pada tahap diskusi kelompok untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus I, maka LKS pada siklus II disederhanakan dan disesuaikan dengan materi yang dipresentasikan. LKS juga diperbaiki dengan menyertakan contoh penyelesaian secara terstruktur. Penataan tempat untuk diskusi disiapkan terlebih dahulu dengan menggunakan ruangan lain, agar tidak banyak waktu tersita. Setelah dilakukan perubahan, catatan-catatan kolaborator dan rekaman video pada siklus II, menunjukkan suasana diskusi kelompok sangat berbeda dengan siklus I. Diskusi kelompok lebih hidup, lebih banyak siswa yang terlibat secara aktif, waktu lebih efektif, setiap kelompok memiliki kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya, dan dilanjutkan dengan pembahasan. Prosentase konsentrasi dan keaktifan diskusi kelompok pada siklus II sekitar 90%.

Temuan pada tahap game turnamen pada siklus I dibahas peneliti dan kolaborator, dan diperbaiki pada tindakan games turnamen pada siklus II. Tindakan yang dilakukan antara lain dengan memberikan tugas individu bagi siswa yang tidak mewakili kelompok dalam games pada siklus II, dan bobotnya sama dengan soal kuis/games dalam turnamen, Hasil tugas ini dijadikan sebagai salah satu penilaian individu. Dengan tindakan ini ternyata pelaksanaan games turnamen pada siklus II lebih efektif, peserta games menjadi lebih tenang dan konsentrasi dalam mengerjakan kuis. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang meningkat, hanya 1 dari 15 peserta (6%) yang mendapat nilai nol, yang berarti tingkat keberhasilan pada tahap ini mencapai 94%. Walaupun masih ditemukan beberapa anak yang tidak serius dalam mengerjakan soal individu (ada anak yang tiduran, ada anak yang mengganggu temannya, dan lain-lain), akan tetapi secara umum terjadi peningkatan ketenangan dan konsentrasi, jika dibandingkan dengan pelaksanaan games turnamen pada siklus I.

Tabel 3. Rekap angket refleksi siswa siklus I dan II

No.	Pertanyaan	Prosentase		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Saya mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi	72	76	Naik
2	Saya mendengarkan dan memperhatikan pada saat teman lain yang menjelaskan materi	72	72	Tetap
3	Saya mencatat materi yang diberikan oleh guru	78	79	Naik
4	Saya mencatat soal dan hasil pembahasan yang diberikan oleh guru	70	72	Naik
5	Saya mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran jika ada materi yang tidak saya pahami	60	61	Naik
6	memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada teman jika ada teman yang belum paham tentang materi tsb	64	66	Naik
7	Saya tidak akan bertanya kepada guru walaupun saya tidak paham terhadap materi yang disampaikan	76	77	Naik
8	Saya bertanya kepada teman sekelompok jika tidak/belum paham dengan materi yang dipelajari	70	77	Naik
9	Saya tidak berani menyampaikan pendapat ketika diminta guru untuk menyampaikan pendapat saya	65	72	Naik
10	Saya tidak berani menyampaikan pendapat saya ketika ditanya oleh teman sekelompok saya	69	75	Naik
11	Saya ikut serta dalam diskusi kelompok	75	88	Naik
12	Saya mengerjakan LKS yang diberikan	73	78	Naik
13	Saya ikut serta dalam turnamen	57	62	Naik
14	Saya merasa rugi jika tidak berpartisipasi dalam permainan	72	72	Tetap
15	Saya memanfaatkan sumber belajar (misal: buku, lingkungan sekitar, dll) yang ada untuk lebih memahami materi.	77	76	Turun
16	Saya ikut membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari	64	64	Tetap
17	Saya merasa tidak perlu berusaha mempelajari materi karena sudah menjadi tugas guru memberikan materi kepada siswa	76	80	Naik
18	Saya bekerjasama dengan teman sekelompok dalam belajar kelompok	84	84	Tetap
19	Saya menghargai setiap pendapat teman yang berbeda	87	89	Naik
20	Saya ikut mempresentasikan hasil kerja kelompok	74	73	Turun
	Rata - rata	72	75	Naik

Pada akhir pertemuan ketiga setiap siklus, dibagikan angket berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Angket ini sebagai bahan refleksi siswa tentang konsentrasi dan keaktifan belajarnya. Angket langsung diisi oleh siswa dengan ceklist dan dikumpulkan saat itu. Pengolahan angket dilakukan dengan bobot penskoran setiap aspeknya. Untuk aspek pertanyaan positif, maka skor untuk Selalu (SL) = 4, Sering (SR) = 3, Jarang (J) = 2 dan Tidak Pernah (TP) = 1. Sedangkan untuk aspek negatif, maka skor untuk Selalu (SL) = 1, Sering (SR) = 2, Jarang (J) = 3 dan Tidak Pernah (TP) = 4. Setelah dilakukan penskoran angket pada tabel 3, maka diperoleh rekap angket pada siklus I dan II.

Berdasarkan data angket siswa baik pada siklus I maupun siklus II, terlihat adanya peningkatan dari berbagai aspek, dan sampai akhir siklus II rata-ratanya mencapai 75 %. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan yang positif yang ditunjukkan siswa tentang konsentrasi dan keaktifannya dalam belajar matematika. Adanya peningkatan hasil angket yang merupakan refleksi siswa ini, menguatkan hasil-hasil temuan kolaborator selama kegiatan penelitian pada siklus I dan siklus II. Hasil angket ini juga menggambarkan karakter kejujuran siswa dalam menilai diri sendiri. Hasil angket ini sebagai refleksi diri siswa, sehingga siswa menyadari bahwa konsentrasi dan keaktifannya dalam mengikuti aktivitas proses pembelajaran masih harus ditingkatkan. Jika dibuat rata-rata dari semua tahapan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar matematika konsep Gradien dan Persamaan Garis Lurus di kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman, dari 65% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Dari uraian pembahasan diatas, dapat disimpulkan adanya peningkatan konsentrasi dan

keaktifan siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Depok dalam belajar konsep Gradien dan Persamaan Garis Lurus ketika menggunakan model kooperatif tipe TGT. Konsentrasi dan keaktifan ada peningkatan karena siswa punya tanggung jawab pribadi untuk mensukseskan kelompoknya agar meraih nilai terbaik dan menjuarai turnamen. Hal yang paling utama adalah terpahaminya materi ini dengan baik, sehingga akan sangat membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep matematika serta sukses dalam berbagai ujian.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dapat menjawab hipotesis bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat Meningkatkan Konsentrasi dan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Kompetensi Gradien dan Persamaan Garis Lurus di Kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman. Setelah dilakukan tindakan dan pembahasan berdasarkan hasil pengamatan, rekaman video selama proses tindakan, dan diskusi peneliti dengan kolaborator, serta angket refleksi siswa, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan konsentrasi dan keaktifan siswa pada setiap tahapan, sebagai berikut: (1) Pada tahapan presentasi aktif, terdapat peningkatan dari 69% pada siklus I, menjadi 87% pada siklus II; (2) pada tahapan diskusi kelompok, juga mengalami peningkatan dari 60% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II; (3) pada tahapan games turnamen, untuk peserta games turnamen terdapat peningkatan dari 60% pada siklus I menjadi 94 % pada siklus II; (4) Pada tahapan pengisian angket refleksi siswa, ada peningkatan dari 72% siklus I menjadi 75% pada siklus II.

REFERENSI

- Ali, M. (2014). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Budiharti, B., & Jailani, J. (2014). Keefektifan model pembelajaran matematika realistik ditinjau dari prestasi belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2642>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2010). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Paramita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran matematika pokok bahasan segiempat menggunakan macromedia flash 8 untuk siswa kelas VII MTS Hasanuddin*. UIN Raden Intan Lampung.
- Salam, R. (2017). Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS. *HARMONY*, 2(1), 7–12.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo. <https://doi.org/2004>
- Suherman, E. (2003). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Jica.
- Wasida, M. R., & Hartono, H. (2018). Analisis kesulitan menyelesaikan soal model ujian nasional matematika dan self-efficacy siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 82–95. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.10060>
- Widiastini, M., Kusmariyati, N., & Arini, N. W. (2014). Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Widodo, W., & Hafidz, A. (2018). Kontribusi panjang lengan, koordinasi mata tangan, dan konsentrasi terhadap ketepatan shooting pada olahraga petanque. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 3(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/24070>