



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT**

Syakila¹, Khusnul Safrina²

^{1,2}Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
1190205070@student.ar-raniry.ac.id khusnul.safrina@ar-raniry.ac.id

Artikel Info

Kata Kunci:

Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Student Learning Outcomes, TGT Type Cooperative Learning Model

Abstrak

Hasil belajar matematika siswa yang masih rendah merupakan salah satu akibat dari kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan hasil belajar siswa yang diterapkan dengan pembelajaran konvensional. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik pengambilan secara acak atau *random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Babel. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa VII-B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-C sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Babel dan hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Student low mathematics learning outcomes are one of the results of students' lack of interest in studying mathematics. One way to improve student learning outcomes is to apply effective learning models. One learning model that can improve student learning outcomes is the TGT Type Cooperative learning model. The purpose of this research is to determine the comparison of student learning outcomes applied with the TGT Type Cooperative learning model with student learning outcomes applied with conventional learning. The approach used in this research is a quantitative approach. The design in this research uses quasi-experiment. The samples in this study were taken using random sampling techniques. The population in this study were all students in class VII of SMP Negeri 1 Babel. Meanwhile, the sample in this research was VII-B students as the experimental class and VII-C class as the control class. The results of the research show that there is an increase in the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the mathematics learning outcomes of students at SMP Negeri 1 Babel and the mathematics learning outcomes of students who apply the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model are better than the students' mathematics learning outcomes. which uses conventional learning models.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan gambaran pencapaian terhadap tujuan yang ditetapkan dalam sebuah materi. Hasil belajar tergambar dari kognitif, psikomotor, dan keterampilan dari seseorang dalam menguasai suatu materi. Hasil belajar dapat dilihat atau diukur dari serangkaian tes terhadap ketercapaian tujuan untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar berbagai macam teknik, metode, dan model yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode-metode tersebut harus disesuaikan dengan kondisi dari siswa dan materi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar itu merupakan gambaran dari hasil yang diperoleh, jika hasil yang diperoleh rendah maka hasil belajarnya belum tercapai dengan baik.

Hasil belajar matematika siswa yang masih rendah merupakan salah satu akibat dari kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika. Salah satu faktor penyebab kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika adalah karena pelajaran ini sering dianggap monoton dan tidak menarik. Banyak siswa merasa bahwa materi yang diajarkan terlalu teoretis dan kurang terhubung dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, suasana kelas yang sering kali tegang dan kaku selama pembelajaran matematika turut berkontribusi terhadap menurunnya minat siswa. Proses belajar yang cenderung serius dan jarang melibatkan aktivitas interaktif membuat siswa merasa tertekan, sehingga mereka lebih sulit untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang bersifat abstrak seharusnya didukung dengan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih menikmati proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit secara lebih konkret.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di SMPN 1 Babel ternyata hasil belajar disekolah tersebut tergolong dalam kategori rendah yang mana persentasenya hanya mencapai 50%. Sehingga peneliti tertarik ingin melakukan penelitian disekolah tersebut. Rendahnya pemahaman siswa SMPN 1 Babel salah satunya dapat dilihat dari hasil ulangan siswa pada materi operasi bilangan bulat. Berdasarkan hasil ulangan operasi bilangan bulat dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Babel masih belum memuaskan (optimal). Jika dilihat dari nilai rata-rata hasil ulangan yang hanya mencapai 38,5 sedangkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SMPN 1 Babel menyatakan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Hal ini berdasarkan nilai ulangan siswa yang masih berada dibawah KKM yaitu nilainya 70, sehingga harus dilakukan proses remedial.

Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan beberapa kekurangan dalam pembelajaran, diantaranya guru belum optimal dalam menerapkan variasi model pembelajaran. Kendala rendahnya hasil belajar dikarenakan proses pembelajaran masih dominan guru dalam menjelaskan materi. Hal ini diketahui dari penuturan guru matematika di SMPN 1 Babel yang menyatakan bahwa siswa tidak bisa menguasai materi karena mereka hanya tidak fokus dan tidak mengetahui konsep dari materi operasi bilangan bulat dan siswa sulit dalam menyelesaikan soal operasi bilangan bulat, hal ini tentunya dapat mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah.

Penyajian materi matematika yang kurang menarik membuat minat belajar siswa berkurang. Oleh karena itu tugas guru yang paling penting adalah menumbuhkan minat dan daya tarik siswa terhadap matematika sehingga tujuan pembelajaran matematika tetap tercapai seperti yang diharapkan. Guru diharapkan dapat menyakinkan peserta didik bahwa pelajaran matematika bukanlah sesuatu yang tidak menarik dipahami namun ilmu matematika itu sendiri dapat menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menarik untuk dipelajari. Oleh sebab itu, hendaknya diajarkan dengan menggunakan metode dan penyampaian yang tepat, sehingga diharapkan siswa dapat memahami dengan baik suatu materi matematika yang selanjutnya dapat menjadi dasar untuk materi selanjutnya yang lebih sukar. Dalam mempersiapkan rancangan belajar guru sering kali menggunakan model pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Syaiful, 2010). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT). Model kooperatif tipe TGT (*Time Games Tournaments*) merupakan salah satu model yang mudah diterapkan, karena mengikut sertakan aktivitas seluruh peserta didik yang mengandung unsur permainan, dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status (Hamdani, 2011). Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran dimana peserta didik dalam berkelompok yang memiliki perbedaan kemampuan mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Selain itu, tipe permainan pembelajaran turnamen ini yaitu melibatkan antar peserta didik menjadi tutor untuk mendalami materi. Permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT mengharuskan seluruh peserta didik berperan aktif secara keseluruhan yang dapat menjadi sebab peserta didik lebih bertanggung jawab, mampu bekerja sama, jujur,

mempunyai rasa persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar (Tri Wahyu Setyaningrum dkk, 2024).

Pengimplemtasian model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu mengefektifkan starteji pembelajaran yang memiliki maksud untuk peserta didik berperan aktif secara meningkat secara menyeluruh tanpa adanya yang mendominasi belajar saat proses pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik mendapati etos bdan hasil belajar yang memuaskan karena dalam model ini menerapkan belajar sambil bermain. Sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak terasa jenuh apalagi tidak terasa nyaman dirasakan oleh peserta didik. Ketia pembelajaran berlangsung dapat terlaksana dengan baik maka akan didapat pula tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Adapun alasan penulis menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika karena model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) salah satu cara untuk membangkitkan motivasi, minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan model ini mengandung unsur games yang menyenangkan serta melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan peserta didik dituntut untuk selalu aktif (Wisnu dkk, 2014).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 2013).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa. Persiapan pembelajaran yaitu guru perlu menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan turnamen akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan kemampuan akademik sehingga dalam satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Presentasi kelas, yaitu guru memperkenalkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan cara pengajaran secara langsung.

Presentasi kelas disini bukan berarti guru menyampaikan seluruh materi pembelajaran, melainkan guru hanya memberikan pokok materi pembelajaran. Pengembangan pokok materi pembelajaran akan dikembangkan oleh siswa sendiri. Penjelasan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dijelaskan pada saat presentasi kelas. Belajar kelompok merupakan kegiatan paling penting pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siswa akan dibagi pada kelompok kecil yang anggotanya telah dikondisikan oleh guru agar menjadi kelompok heterogen. Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara berkelompok. Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk memecahkan masalah serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Turnamen akademik yaitu

siswa akan memainkan turnamen akademik setiap akhir sesi pembelajaran. Turnamen akademik ini dilakukan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar kelompok. Siswa akan dibagi ke dalam meja akademik. Meja akademik dirancang berisi perwakilan setiap kelompok belajar dan memiliki kemampuan akademik yang relatif sama.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest posttest control group design*, yaitu dua kelompok yang telah dipilih secara random diberikan perlakuan kemudian diberikan tes akhir pada kedua kelompok tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 pada tanggal 23 Juli s/d 25 Juli 2024. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-B dan kelas VII-C SMP Negeri 1 Babel yang berada di Jl. Kutacane - Medan Km.10, Desa Cinta Damai, Kec. Babel, Kab. Aceh Tenggara.

Subjek Penelitian/ Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Babel. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan VII-C sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa yang terdapat pada kelas VII-B adalah 25 siswa dan VII-C adalah 26 siswa.

Sumber Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data.

1. Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan serangkaian sumber belajar yang digunakan untuk membantu pembelajaran. Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Modul Ajar dan LKPD.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang pertama adalah soal tes.

tes yang digunakan berupa lembar soal tes yang berbentuk uraian. Adapun tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa uraian yang diberikan kepada siswa sebanyak dua kali. Tes pertama berupa *pre-test* yang tujuannya untuk melihat kemampuan awal siswa dan terdiri dari beberapa soal. Tes kedua berupa *post-test* yang terdiri dari beberapa soal dengan tujuan membandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi bilangan setelah diterapkan model pembelajaran. Untuk mengukur kemampuan awal siswa maka diberikan tes tulis berbentuk essay yang berjumlah 3 butir soal begitupun untuk mengetahui *posttest*.

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan untuk terlaksananya penelitian ini adalah tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (dalam hal ini yang dilihat adalah nilai

kognitifnya). Dalam hal ini digunakan dua kali tes yaitu:

1. *Pre-test*

Pre-test yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika.

2. *Post-test*

Posttest yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika.

Teknik Analisis Data

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data hasil *pre-test* dan hasil *post-test* yang didapat dari kedua kelas. Selanjutnya data tersebut diuji dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui normal tidaknya data, diuji dengan menggunakan uji chi-kuadrat, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Data berdistribusi normal dengan $(dk) = n - 1$. Kriteria pengujian adalah $H_0 \chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(n-1)}$ maka H_0 Ditolak dan H_0 diterima dalam hal lainnya.

Hipotesis yang akan diuji adalah :

H_0 : Data hasil *pre-test* dan *post-test* yang berdistribusi normal

H_1 : Data hasil *pre-test* dan *post-test* yang tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai variansi yang sama, sehingga generalisasi dari hasil penelitian yang sama atau berbeda. Untuk menguji homogenitas digunakan statistik:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka terima H_0 , dengan $dk_1 = (n_1 - 1)$ dan $dk_2 = (n_2 - 1)$ pada $\alpha = 0,05$.

Hipotesis dalam uji homogenitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 : terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Untuk melihat hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan model TGT dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional digunakan *uji t sampel independent* dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Hipotesis pengujian :

H_0 : Hasil belajar matematika siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran TGT sama dengan hasil belajar siswa yang diterapkan dengan pembelajaran langsung

H_1 : Hasil belajar matematika siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran TGT lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diterapkan dengan pembelajaran langsung.

4. Analisis Data N-Gain Skor

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pre test* dan *post test* yang dilakukan pada penelitian. N-Gain merupakan perbandingan nilai gain aktual dengan nilai gain maksimum. Nilai gain aktual yaitu nilai gain yang diperoleh dari pada *pre test* dan *post test* siswa sedangkan nilai gain maksimum yaitu nilai gain tertinggi yang didapatkan oleh pada saat dilakukan *pre test* dan *post test* siswa. Perhitungan skor gain ternormalisasi (N-Gain) dapat dinyatakan dalam rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Kriteria nilai *Gain Score*

Skor Gain	Kategori
$g \geq 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah data kemampuan berpikir intuitif siswa dalam menyelesaikan soal UN konten bilangan. Berdasarkan hasil *pre-test* terdapat 13 siswa yang persentase kemampuan berpikir intuitif berada dibawah 40% yaitu kategori rendah dan sangat rendah. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 9 orang siswa mendapat persentase diatas 80%, 8 orang siswa mendapat persentase dibawah 60%, dan 1 orang siswa yang mendapat persentase kurang dari 40% kategori rendah dan sangat rendah.

Tindakan kelas siklus I pada pembelajaran matematika materi bilangan di kelas IX-1 SMP Negeri 10 Takengon tahun pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis metode *Drill*. Siklus ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil siklus I

menunjukkan 11 orang siswa yang memiliki persentase kurang dari 60% yaitu kategori sedang, rendah dan sangat rendah.

Perbaikan yang dilakukan yaitu : untuk meningkatkan kemampuan intuitif siswa pada indikator katalisasi, peneliti memberikan tips atau arahan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut tanpa menuliskan langkah penyelesaian secara rinci. Peneliti bersama siswa menyelesaikan satu masalah secara bersama dengan arahan peneliti dan memberikan penekanan bahwa ada beberapa soal yang dapat diselesaikan tanpa merincikan langkah penyelesaian. Untuk meningkatkan kemampuan intuitif siswa pada indikator deduksi, peneliti mengingatkan kembali siswa pada soal-soal yang pernah diselesaikan sebelumnya, indikator ini terbangun berdasarkan pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dan kemudian untuk menyelesaikan masalah berikutnya dapat menggunakan algoritma yang sesuai. Untuk meningkatkan kemampuan intuitif siswa pada indikator generalisasi, peneliti menuntun siswa menyerap informasi berdasarkan soal yang diberikan, kemudian mengarahkan pada penggunaan rumus atau algoritma yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut.

Setelah diberikan siklus II dengan perbaikan yang telah dirancang terdapat 14 siswa memiliki persentase kemampuan berpikir intuitif di atas 80% dan 3 orang berada pada persentase dibawah 60% kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Skor uji kemampuan berpikir intuitif siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Persentase Indikator Hasil Tes Kemampuan Intuitif

Hasil Uji Siklus I				
Aspek yang diamati	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Katalisasi				
Menyelesaikan masalah dengan benar tanpa harus merincikan jawaban dan memberikan alasan yang logis.	11,54 %	15,38 %	23,08%	50 %
Deduksi				
Menyelesaikan masalah dengan benar dan menggunakan konsep, rumus, dan algoritma yang sesuai dengan masalah.	11,54 %	19,23 %	19,23%	50 %
Generalisasi				
Menyelesaikan masalah dengan benar melalui identifikasi informasi yang ada pada soal dan menerapkannya dengan tepat.	19,23 %	26,92 %	11,54%	42,31%
Hasil Uji Siklus II				
Katalisasi				
Menyelesaikan masalah dengan benar tanpa harus merincikan jawaban dan memberikan alasan yang logis.	0 %	0 %	11,54 %	88,46 %

Deduksi				
Menyelesaikan masalah dengan benar dan menggunakan konsep, rumus, dan algoritma yang sesuai dengan masalah.	7,69 %	7,69 %	3,85 %	80,77 %
Generalisasi				
Menyelesaikan masalah dengan benar melalui identifikasi informasi yang ada pada soal dan menerapkannya dengan tepat.	7,69 %	26,92 %	30,77 %	34,62 %

Adapun peningkatan kemampuan berpikir intuitif siswa antara sebelum diterapkan pembelajaran dan setelah penerapan model pembelajaran STAD berbasis metode *Drill* dihitung dengan rumus *g factor* (*Gain Score* ternormalisasi).

Tabel 2
Hasil N-Gain Kemampuan Berpikir Intuitif

No	Nama Siswa	Skor Pre Test	Skor Post Test	Selisih Pre Test dan Post Test	Selisih S Ideal dan Pre Test	N-Gain	Kategori
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	AS	5	10	5	5	1	TINGGI
2	AM	7	10	3	3	1	TINGGI
3	AG	6	8	2	4	0,5	SEDANG
4	AN	3	8	5	7	0,714286	TINGGI
5	AH	2	5	3	8	0,375	SEDANG
6	AB	4	6	2	6	0,333333	RENDAH
7	EA	6	9	3	4	0,75	TINGGI
8	FA	3	11	8	7	1,142857	TINGGI
9	FH	4	7	3	6	0,5	SEDANG
10	HA	3	10	7	7	1	TINGGI
11	HT	6	5	-1	4	-0,25	RENDAH
12	IA	7	5	-2	3	-0,66667	RENDAH
13	MI	4	8	4	6	0,66667	SEDANG
14	PA	1	7	6	9	0,66667	SEDANG
15	RS	4	12	8	6	1,333333	TINGGI
16	RA	2	4	2	8	0,25	RENDAH
17	RD	5	9	4	5	0,8	TINGGI
18	RG	6	12	6	4	1,5	TINGGI

19	RH	5	7	2	5	0,4	SEDANG
20	RI	6	8	2	4	0,5	SEDANG
21	RN	4	10	6	6	1	TINGGI
22	RM	7	9	2	3	0,666667	SEDANG
23	SR	4	12	8	6	1,333333	TINGGI
24	SM	4	7	3	6	0,5	SEDANG
25	SZ	8	12	4	2	2	TINGGI
26	SY	6	8	2	4	0,5	SEDANG

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa sebanyak 4 atau 15,38% siswa memiliki tingkat *N-Gain* kategori “Rendah”, sebanyak 10 atau 38,46% siswa memiliki tingkat *N-Gain* kategori “Sedang” dan sebanyak 12 atau 46,15% siswa memiliki tingkat *N-Gain* kategori “Tinggi” setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbasis metode *Drill* selama 2 siklus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model STAD berbasis metode *Drill* memiliki tingkat *N-Gain* kategori “Tinggi”.

Hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran terlihat bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran yang diamati oleh pengamat termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran STAD berbasis metode *Drill* adalah efektif, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu setiap aspek haruslah baik atau sangat baik.

Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan berpikir intuitif siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbasis metode *Drill* melalui 2 siklus pembelajaran. Peningkatan kemampuan berpikir intuitif siswa pada penelitian ini dilihat dari hasil *pre test* dan *post test*. Kemampuan berpikir intuitif siswa dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan peningkatan setelah dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Dari 26 orang siswa, 12 orang siswa tergolong dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan peningkatan yang baik pada kemampuan berpikir intuitif siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model STAD berbasis metode *Drill*.

Pada pelaksanaannya, pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir intuitif ini melalui 2 siklus yang masing – masing siklus pada penelitian terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Setelah dilakukan siklus pertama, peneliti melakukan pengamatan atau observasi dan refleksi sehingga kekurangan yang terjadi pada siklus pertama akan dilakukan perbaikan untuk diterapkan pada siklus kedua.

Adapun perbaikan yang dilakukan adalah dengan membuat suasana kelas lebih kondusif, manajemen waktu dengan baik, membagikan resume materi, memberikan motivasi kepada siswa dan menjelaskan langkah – langkah model pembelajaran dengan rinci sehingga siswa menjadi lebih disiplin dan aktif selama pembelajaran. Guru mendorong siswa untuk aktif tanya jawab dan memantau selama pengerjaan LKPD. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru senantiasa mengiringi siswa untuk meningkatkan

kemampuan berpikir intuitifnya, karena seseorang yang telah belajar biasanya mengalami perubahan tingkah laku pada dirinya mencakup perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap afektif. Guru perlu mendorong keberanian siswa untuk memecahkan masalah berdasarkan proses berpikir intuitif (Ruswandi, 2013 : 176).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa, Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa STAD dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata tiap aspek pemecahan masalah. Adapun fase-fase dalam model pembelajaran STAD berbasis metode *Drill* dapat membantu dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir intuitif. Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD memiliki 5 fase. Fase pertama adalah presentasi kelas, yaitu guru menjelaskan materi secara langsung kepada siswa, pada fase ini siswa diberikan kesempatan bertanya jawab untuk memahami materi yang disajikan, melalui tanya jawab ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa.. Kemudian fase kerja tim, siswa dibagikan dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen kemudian menyelesaikan LKPD yang diberikan dengan berdiskusi kelompok sebelum mempresentasikannya ke depan kelas, LKPD yang diberikan guru berisikan soal-soal sebagai latihan siswa dengan berbagai tingkat kesulitan. Setiap anggota kelompok ditekankan melakukan yang terbaik untuk kelompok, dan kelompok juga harus dapat melakukan yang terbaik untuk membantu setiap anggotanya. Interaksi antarsiswa dapat menolong siswa yang berkemampuan rendah dan sedang dalam menemukan model dari konsep matematika.

Fase selanjutnya adalah kuis, kuis dilaksanakan secara individu dan sistem penskoran kuis akan memberikan dampak terhadap poin kelompok, sehingga siswa akan berusaha memperoleh skor yang maksimal. Berikutnya adalah fase skor peningkatan individu, skor ini berdasarkan skor kuis yang telah diperoleh setiap siswa kemudian dijumlahkan menjadi skor kelompok, perhitungan skor individu agar siswa termotivasi untuk memperoleh prestasi terbaik. Fase terakhir adalah rekognisi tim, yaitu memberikan apresiasi kepada tim yang memperoleh rata-rata tertinggi dari seluruh skor perkembangan individu anggota tim.

Pada penelitian ini digunakan metode pembelajaran *Drill*, yaitu dengan memberikan soal-soal yang berbeda tingkat kesulitannya untuk melatih siswa dalam menyelesaikan soal-soal. Soal latihan yang diberikan merupakan adaptasi kumpulan soal UN konten bilangan. Metode *Drill* dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan dan keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari (Kezia Irene Astuningtias, 2017 : 54). Saat peneliti menerapkan metode ini, peneliti mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuannya. Kemampuan berpikir intuitif mulai dilatih dalam tahapan siswa menyelesaikan soal-soal yang disajikan didalam LKPD, menyelesaikan kuis dan latihan secara individu.

Intuisi sekunder adalah intuisi yang dibangun dengan pelatihan formal, sehingga melalui penerapan model pembelajaran STAD berbasis metode *Drill* dapat melatih siswa meningkatkan kemampuan berpikir intuitifnya. Setelah dilakukan pembelajaran selama 2 siklus, terlihat siswa semakin aktif ketika pembelajaran berlangsung sehingga sesuai dengan

rencana pembelajaran yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan intuitifnya.

Peningkatan kemampuan intuitif siswa pada penelitian ini terlihat pada tiga indikator, indikator katalisasi meningkat dari 50% menjadi 88,46%, indikator deduksi meningkat dari 69,23% menjadi 84,62% dan indikator generalisasi meningkat dari 53,85% menjadi 63,39%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbasis metode *Drill* dapat meningkatkan kemampuan berpikir intuitif dalam menyelesaikan soal UN konten bilangan siswa SMP Negeri 10 Takengon. Berdasarkan hasil uji N Gain terhadap nilai *pre test* dan *post test* siswa berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini dapat dilihat mulai dari kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran dengan memberikan materi, memotivasi siswa, mendorong siswa untuk bertanya, membantu siswa menyelesaikan LKPD, dan peneliti juga memberikan resume materi sebagai referensi bacaan kepada siswa dalam menyelesaikan LKPD.

Kemampuan berpikir intuitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbasis metode *Drill* mengalami peningkatan untuk setiap indikatornya. Peningkatan tersebut terlihat setelah diberikan tes siklus I dan siklus II. Indikator yang mengalami peningkatan terbesar adalah indikator katalisasi yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara langsung tanpa harus merincikan jawaban.

REFERENSI

- Abidin, Zainal. (2015). *Intuisi dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendikia.
- Annajmi. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Siswa SMP melalui Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Software Geogebra. *Jurnal of MES*, 201.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Astuningtias, Kezia Irene dan Oce Datu Appulembang. (2017). *Penerapan Metode Dril Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IX Materi Statistika Di SMP Kristen Rantepao*. JOHME. Vol. 1 No.1.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinantika, d. (2019). pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap kreatifitas siswa pada materi energi terbarukan. *titian jurnal : jurnal ilmiah multi sciences*, 79.
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- El Hikan, N. I. (2012). *Karya Esai Matematika dalam Kehidupan*,. Jakarta: Guepedia, The First On-Publisher in Indonesia.
- Ella, H. D. (2018). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dan Inquiry terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 712-729.
- Erlinda, N. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma

- Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* , 50.
- Faturrahman, P. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Hikan, N. I. (2021). *30 Karya Esai Matematika dalam Kehidupan*. Guepedia: The First On-Publisher in Indonesia.
- Istarani. (2016). *58 model Pembelajaran Inovativ Jilid 1*. Medan : Media Persada
- Kingslay, H. (2010). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdikarya.
- Kingslay, H. (2010). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Komang, O. (2016). *Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jakarta: Cipta Karya.
- Leny Dhianty Haeruman, W. R. (2018). "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis dan Self Confidence Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa SMA di Bogor Timur. *Jurnal JPPM*, 159.
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis dan PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Mega Astriana, E. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 119.
- Masthura, Linil dkk. (2016). *Penerapan Metode Drill pada Materi Statistika Kelas VII SMP Negeri 10 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, Vol 1, No 1.
- Muniri. (2013). *Karakteristik Berpikir Intuitif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*. Jurnal Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta.
- Musmiratul U, M. d. (2022). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT) dan (TAI) dengan Pendekatan Sainifik Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa SMPN Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 671.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Putranto, S. (2015). *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) pada Materi Perbandingan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) bagi Siswa SMP Kelas VIII sesuai Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3d ditinjau dari Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 102-103.
- Rianto, Y. (2009). *Pradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* . Jakarta: Rajawali Press.
- Salsabila, S. M. (2022). Strategi Guru dalam Mengatasi Learning Loss akibat Pembelajaran Jarak Jauh di SMAN 1 Ngemplak Boyolali. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 577.
- Silviana, E. (2020). *Matematika Kumpulan Soal Cerita Aljabar dan Pembahasannya SMP/MTS*. Bandung: Grasindo.
- Sudjana. (2015). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Sudrajat, A., & Hernawati, E. (2020). *Modul Model-Model Pembelajaran. Pusdiklat Tenaga teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementrian Agama RI Tahun 2020*. Bandung: Remaja rosdakarya.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Ruswandi. (2013). *Psikologi Pendidikan Pembelajaran*. Bandung : Cipta Pesona Sejahtera.

- Syaiful Bahri Djamarah, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wardarita. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Palembang: Pararaton.
- Yanti Purnamasari, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 11.