

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Fauziah Rohmatin¹, Uus Kusdinar²

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan

²Universitas Negeri Semarang

¹fauziahrohmatin@gmail.com, ²uus.kusdinar@pmat.uad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan karena kepercayaan diri siswa kelas VII di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul tahun ajaran 2017/2018 dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII Di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek siswa kelas VII B di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul tahun ajaran 2017/2018. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan catatan harian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa kelas VII B di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul tahun ajaran 2017/2018 mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan kepercayaan diri ditunjukkan oleh peningkatan setiap indikator kepercayaan diri siswa serta nilai rata-rata kelas. Indikator percaya pada kemampuan sendiri yang dimiliki siswa adalah 60,49% (cukup) menjadi 66,82% (tinggi), indikator bertindak mandiri dalam mengambil keputusan yang dimiliki oleh siswa adalah 58,80% (cukup) menjadi 67,59% (tinggi), indikator memiliki konsep diri yang positif pada siswa sebesar 60,19% (cukup) menjadi 71,45% (tinggi), dan indikator berani mengungkapkan pendapat yang dimiliki oleh siswa sebesar 58,33% (cukup) menjadi 68,39% (tinggi). Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas dari siklus I sebesar 59,41% (cukup) menjadi 68,56% (tinggi) pada siklus II.

Kata kunci: Peningkatan, Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, Kepercayaan Diri

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapat perhatian terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Oleh karena itu dibentuk sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik, khususnya dalam bidang pelajaran matematika. Menurut Hamzah, Ali dan Muhlisharini (2014: 57) “matematika berfungsi sebagai alat, pola pikir, dan ilmu dengan sifat elementer merupakan konsep matematika yang esensial sebagai prasyarat konsep matematika lanjut”.

Mengingat pentingnya matematika sebagai ilmu dasar, maka pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian yang serius. Pengelolaan kelas yang baik merupakan suatu kewajiban yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Menurut Supratiningrum, Jamil (2016: 309) “Pengelolaan kelas mengarah pada peran guru untuk menata pembelajaran secara kolektif atau klasikal dengan mengelola perbedaan-perbedaan kekuatan individual menjadi sebuah aktivitas belajar bersama”.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh fakta bahwa kepercayaan diri pada siswa Di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul masih rendah. Hal tersebut terlihat dari berbagai aktivitas yang dilakukan siswa, yaitu masih dijumpai adanya kecenderungan siswa yang

kurang yakin pada kemampuannya. Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, masih ditemukan siswa yang tidak mau maju ke depan karena takut salah dan kurang yakin pada hasil pekerjaannya. Selain itu, ketika guru bertanya mengenai materi, siswa cenderung diam dan tidak mau menjawab. Siswa masih mencontek pekerjaan temannya saat diberikan tugas oleh guru. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah dan cenderung tidak bervariasi. Sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi lanjutan yang dilakukan peneliti mengenai kepercayaan diri siswa, menunjukkan bahwa pada indikator percaya pada kemampuan sendiri sebesar 16,38% yang berada pada kriteria rendah sekali. Indikator bertindak mandiri dalam mengambil keputusan mempunyai rata-rata sebesar 24,14% yang menunjukkan berada pada kriteria rendah. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada indikator siswa memiliki konsep diri yang positif rendah yaitu sebesar 29,31%. Selain itu, pada indikator siswa berani mengungkapkan pendapat juga menunjukkan pada tingkat rendah yaitu sebesar 33,79%.

Terkait dengan pembahasan diatas, peneliti melakukan pengumpulan data dengan dokumentasi dan diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VII masih rendah, yang ditunjukkan dengan nilai hasil Ujian Tengah Semester sebagian besar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Berdasarkan data hasil Ujian Tengah Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018, nilai rata-rata murni mata pelajaran matematika kelas VII yang terdiri dari 108 siswa yaitu 47. Sedangkan nilai KKM sekolah pada mata pelajaran matematika adalah 60. Data kelas VII menunjukkan bahwa hanya 23 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Melihat fakta-fakta yang masih jauh dari harapan, pendidik atau guru harus melakukan upaya-upaya untuk memperbaiki sistem pembelajaran matematika yang masih belum optimal. Agar proses pembelajaran dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu kondisi yang memungkinkan siswa lebih bebas untuk mengemukakan pendapat dan meningkatkan keyakinan atas kemampuan yang yang dimilikinya.

Pembelajaran Teams Games Tournament menurut Hamdani (2011: 92) adalah “Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan”.

Dilihat dari unsur TGT yaitu permainan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap pelajaran matematika bahkan mungkin menyukai matematika. Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran matematika di kelas VII Di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul dan manfaat dari pembelajaran kooperatif tipe TGT, peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tersebut. Sebagai upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VII Di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2017/2018.

Menurut Hamzah, Ali dan Muhlisrarini (2014:58): “Pembelajaran adalah upaya dari guru atau dosen untuk siswa/mahasiswa dalam bentuk kegiatan memilih, menerapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan”. Sedangkan Thobroni (2015:19) berpendapat “Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap”. Pembelajaran menurut Suprihatiningrum, Jamil (2016:75) adalah “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi”. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan disusun secara terencana untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Hamzah, Ali dan Muhlisrarini (2014: 58-59) bahwa “Metematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasaan atau pengukuran dan letak,

tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep-konsep mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema, dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri”. Satria, Ase (2016) berpendapat tentang matematika, bahwa “Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang susunan atau struktur yang terorganisasikan yang dimulai dengan unsur yang tidak didefinisikan atau diartikan, ke dalam unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan yang pada akhirnya ke dalil yang mana fungsi praktisnya berguna mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif serta keruangan sehingga fungsi teoritisnya berguna untuk memudahkan berpikir”. Matematika menurut Ibrahim dan Suparni (2008:6) adalah “Matematika adalah bahasa, sebab matematika merupakan sekumpulan symbol yang memiliki makna atau dikatakan sebagai bahasa symbol. Bahasa symbolnya ini bahkan berlaku secara universal dan sangat padat makna dari pernyataan yang ingin disampaikan”. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, matematika secara umum adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang struktur logika yang telah disusun dan terorganisasikan, yang kemudian menghasilkan suatu teorema untuk memudahkan berpikir dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam bentuk simbol.

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya (Thobroni, 2015:17).

Dalam hal ini adalah matematika. Menurut Ibrahim dan Suparni (2008:36) bahwa “Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar tentu memiliki tujuan, antara lain yaitu untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif”.

Ibrahim dan Suparni (2008:51) berpendapat bahwa “Proses pembelajaran matematika dilaksanakan dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran yang mencakup pemilihan materi, strategi, media, evaluasi, dan sumber atau bahan pembelajaran”. Menurut Bell (dalam Ibrahim dan Suparni, 2008: 84) bahwa “Teori konstruksi yang menyatakan bahwa cara terbaik bagi seseorang untuk memulai belajar konsep dan prinsip dalam matematika adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari itu. Hal ini perlu dibiasakan sejak anak-anak masih kecil.

Sehubungan dengan berbagai hal diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar matematika yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk dapat mempermudah mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Suprihatiningrum, Jamil (2016:191) menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif, bahwa “Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengacu pada metode pembelajaran, yang mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok untuk mempelajari materi itu sendiri”. Pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2011:30) adalah “Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran”.

Menurut Slavin, Robert (2008: 163-165) bahwa TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Sedangkan Hamdani (2011: 92) berpendapat bahwa aktivitas belajar

dengan pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dengan demikian dapat diketahui secara umum bahwa pembelajaran kooperatif TGT merupakan pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan persaingan sehat. Pembelajaran TGT menggunakan permainan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tidak merasa bosan.

Menurut Hamdani (2011: 92-93) ada lima komponen utama dalam pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian Kelas
Pada penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan.
- b. Kelompok (*team*)
Kelompok dalam TGT biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik.
- c. Permainan (*game*)
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomer itu.
- d. Pertandingan (*turnamen*)
Pertandingan dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Taniredja, dkk (2015:72-73):

- a. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:
 - 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
 - 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
 - 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
 - 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
 - 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
 - 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
 - 7) Kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
- b. Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah:
 - 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
 - 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
 - 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Menurut Lauster (dalam Kadi, A, 2016: 463) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

Yates (dalam Hendriana, H dkk, 2017: 198) berpendapat “kepercayaan diri sangat penting bagi siswa agar berhasil dalam belajar matematika. Dengan adanya percaya diri, maka siswa akan lebih termotivasi dan lebih menyukai untuk belajar matematika, sehingga pada akhirnya diharapkan prestasi belajar matematika yang dicapai juga lebih optimal”.

Kadi, A (2016: 464) berpendapat bahwa “kepercayaan diri adalah keyakinan terhadap kemampuan sendiri untuk mampu mencapai target, keinginan, dan tujuan untuk diselesaikan walaupun menghadapi berbagai tantangan dan masalah serta dilakukan dengan penuh tanggung jawab”.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, kepercayaan diri secara umum adalah suatu keyakinan atas kemampuan yang dimiliki siswa untuk mampu mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga dengan rasa percaya diri siswa dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya.

Menurut Hendriana, H, dkk, (2017: 199) berpendapat bahwa indikator utama rasa percaya diri sebagai berikut:

- a. Percaya kepada kemampuan sendiri.
- b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan.
- c. Memiliki konsep diri yang positif.
- d. Berani mengungkapkan pendapat.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Mulyasa (2013: 11) bahwa penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok siswa dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini dilaksanakan dua siklus dengan satu kali pertemuan untuk setiap siklus.

Menurut Arikunto, Suharsimi, dkk (2007: 16) bahwa model atau desain penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di Di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul dan waktu penelitian pada semester genap. Subjek penelitian adalah kelas VII B dan objek penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament* (TGT) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Teknik pengumpulan data berupa angket, catatan harian dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket kepercayaan diri pada siklus I dan siklus II di kelas VII B, berikut persentase kepercayaan diri siswa terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Angket Kepercayaan Diri Siswa

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Percaya pada kemampuan sendiri	60,49%	Cukup	66,82%	Tinggi
2	Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan	58,80%	Cukup	67,59%	Tinggi
3	Memiliki konsep diri yang positif	60,19%	Cukup	71,45%	Tinggi
4	Berani mengungkapkan pendapat	58,33%	Cukup	68,39%	Tinggi
Skor Rata-rata		59,41%		68,56%	

Berdasarkan indikator percaya pada kemampuan sendiri yang dimiliki oleh siswa adalah 60,49% (cukup) pada siklus I. Kemudian meningkat menjadi 66,82% (tinggi) pada siklus II dengan

selisih 6,33%. Pada siklus I sebagian siswa mencontek hasil pekerjaan temannya dan siswa masih malu untuk mengerjakan soal di papan tulis. Pada siklus II, sebagian besar siswa mampu berdiskusi dan mengerjakan soal dengan tekun dan percaya diri. Selain itu, siswa juga saling berebut untuk mengerjakan soal di papan tulis. Walaupun masih ada beberapa siswa yang hanya diam memperhatikan siswa yang sedang maju untuk mengerjakan soal. Peningkatan tersebut terjadi karena telah mendapat perlakuan dari peneliti yaitu perbaikan dalam proses pembelajaran dengan membuat nyaman dan lebih efektif saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, indikator bertindak mandiri dalam mengambil keputusan yang dimiliki oleh siswa adalah 58,80% (cukup) pada siklus I. Kemudian meningkat menjadi 67,59% (tinggi) pada siklus II dengan selisih 8,79% setelah dilakukan tindakan yaitu pemberian motivasi untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam melakukan sesuatu hal. Pada siklus I sebagian siswa memilih bermain dan membuat gaduh di kelas dengan saling berbicara satu sama lain. Pada siklus II, siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan hanya beberapa siswa yang masih mengobrol dengan temannya, namun setelah ditegur oleh peneliti siswa kemudian mengikuti pembelajaran dengan baik.

Indikator memiliki konsep diri yang positif yang dimiliki oleh siswa adalah 60,19% (cukup) pada siklus I. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 71,45% (tinggi) dengan selisih 11,26%. Pada siklus I siswa belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari sedikit banyaknya siswa yang bertanya dan antusias siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II siswa banyak yang menanyakan tentang materi yang disampaikan dan antusias siswa yang tinggi ketika pelajaran dilaksanakan. Peningkatan tersebut terjadi setelah dilakukan tindakan oleh peneliti dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menambah rasa ingin tahu pada siswa dan membimbing siswa untuk membahas soal yang belum dipahami oleh siswa.

Sedangkan pada indikator berani mengungkapkan pendapat yang dimiliki oleh siswa adalah 58,33% (cukup) pada siklus I. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 68,39% (tinggi) dengan selisih 10,06% setelah dilakukan tindakan dengan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan penggunaan bahasa yang lebih interaktif. Pada siklus I siswa belum berani untuk mengungkapkan ide matematika yang dimilikinya kepada teman satu kelompok dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pada siklus II, siswa sudah dapat berdiskusi dan mengungkapkan ide yang dimilikinya kepada teman satu kelompok dan berani untuk menanyakan materi yang belum paham kepada peneliti.

Berdasarkan skor rata-rata kelas, pada siklus I skor rata-rata kelas adalah 59,41% dengan kriteria cukup. Dimana terdapat 37,04% siswa yang memiliki kriteria kepercayaan diri dengan kategori cukup dan siswa yang memiliki kriteria kepercayaan diri tinggi sebesar 62,96%. Namun ada 3 siswa yang memiliki rata-rata kepercayaan diri dibawah 50%. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah dan siswa cenderung bermain-main saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa tersebut juga sedang mengalami penurunan dalam kesehatannya, sehingga siswa menjadi lemas, lesu dan tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan, terjadi peningkatan skor rata-rata kelas pada siklus II menjadi 68,56% dengan kriteria tinggi. Dimana terdapat 11,11% siswa yang memiliki kriteria kepercayaan diri cukup, 85,19% siswa yang memiliki kriteria kepercayaan diri tinggi, dan sebesar 3,70% siswa yang memiliki kriteria kepercayaan diri tinggi sekali. Terdapat satu siswa yang memiliki rata-rata kepercayaan diri yang jauh diatas indikator keberhasilan. Siswa tersebut mampu berperan aktif dalam kelompoknya, interaksi dengan peneliti dan teman yang lain sangat baik, serta rasa ingin tahu siswa yang tinggi.

Namun masih terdapat siswa yang berada dikategori cukup, hal tersebut terlihat bahwa siswa masih membuat gaduh dan malah mengganggu teman yang lain saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga tidak mau mengerjakan soal jika tidak dibimbing oleh peneliti. Selain itu ada siswa yang tidak hadir saat pertemuan sebelumnya, sehingga siswa masih bingung dengan jalannya pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Tahap-tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament menuntut siswa untuk percaya dengan dirinya sendiri. Suasana pembelajaran yang menyenangkan juga membuat siswa semakin percaya diri dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, walaupun pada awalnya siswa masih bingung dengan pembelajaran yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus dapat disimpulkan bahwa: penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa pada materi sudut siswa kelas VII B Di salah satu MTs Muhammadiyah di Kabupaten Bantul tahun ajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengisian angket kepercayaan diri siswa. Indikator-indikator yang meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu indikator percaya pada kemampuan sendiri yang dimiliki siswa sebesar 60,49% (cukup) menjadi 66,82% (tinggi), indikator bertindak mandiri dalam mengambil keputusan yang dimiliki siswa adalah 58,80% (cukup) menjadi 67,59% (tinggi), indikator memiliki konsep diri yang positif pada siswa sebesar 60,19% (cukup) menjadi 71,45% (tinggi) dan indikator berani mengungkapkan pendapat yang dimiliki siswa sebesar 58,33% (cukup) menjadi 68,39% (tinggi) pada kondisi akhir. Sedangkan untuk skor rata-rata kelas pada siklus I sebesar 59,41% (cukup) menjadi 68,56% (tinggi) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendriana, Heris, dkk. 2017. *Hard Skill dan Soft Skill Matematik Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Ibrahim dan Suparni. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Kadi, A, 2016. Hubungan Kepercayaan Diri dan *Self Regulated Learning* Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Psikologi 2013. *E-Journal Psikologi*. Diakses pada 20 Januari 2018 [http://ejournal.psikologi.fsisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2016/06/eJournal%20Arie%20Prima%20\(ONLINE\)%20\(06-09-16-12-55-20\).pdf](http://ejournal.psikologi.fsisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2016/06/eJournal%20Arie%20Prima%20(ONLINE)%20(06-09-16-12-55-20).pdf).
- KBBI Daring. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses 12 November 2017. <http://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/pendidikan>.
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satria, Ase. Pengertian, Pembelajaran Matematika Menurut Ahli/Pakar. Diakses pada 22 januari 2018 <http://www.materibelajar.id/2016/10/pengertian-pembelajaran-matematika.html>.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Nurulita. Bandung: Nusa Media.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Taniredja, dkk. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.