

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
KELAS XI-MIPA 5 SMA NEGERI 19 SURABAYA  
SEMESTER GANJIL 2018/2019**

**Oleh**

**Sugeng Hartoto**

**SMA Negeri 19 Surabaya**

Email : hartotosugeng.67@gmail.com

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1 pada siswa kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.*

*Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Surabaya. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus hingga September 2018. Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya.*

*Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri 1 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) secara keseluruhan rata-rata persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri 1 pra siklus 47.22%, siklus I meningkat sebesar 30.6% menjadi 77.78%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11.11% sehingga persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 88.89%.*

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Teams Games Tournament*

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan ada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam proses pembelajaran misalnya, pengembangan suasana kesetaraan melalui komunikasi dialogis yang transparan, toleran, dan tidak arogan seharusnya terwujud didalam aktivitas pembelajaran. Suasana yang memberi kesempatan luas bagi setiap peserta didik untuk berdialog dan mempertanyakan berbagai hal yang

berkaitan dengan pengembangan diri dan potensinya. Hal ini menjadi sangat penting karena para pendidik juga adalah pemimpin yang harus mengakomodasi berbagai pertanyaan dan kebutuhan peserta didik secara transparan, toleran dan tidak arogan, dengan membuka seluas-luasnya kesempatan-kesempatan dialog kepada peserta didik (Aunurrahman, 2009).

Dengan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 (pengganti Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007), guru sebagai fasilitator harus dapat merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga akan muncul motivasi dari dalam diri siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu bagian dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dimana model tersebut diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa.

SMA Negeri (SMAN) 19 Surabaya, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Jawa Timur, Indonesia dan merupakan sekolah besar yang ada di Kota Surabaya. Sama dengan SMA pada umumnya masa pendidikan sekolah di SMAN 19 Surabaya diempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Walaupun sekolah tersebut merupakan sekolah besar Surabaya, ada mata pelajaran adaptif yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena terdapat rumus yang rumit untuk dihafal dan dipahami. Karakteristik dari siswa yang masih kurang aktif dan inisiatif dalam mencari informasi selama melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang masih menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran sampingan.

Selain itu, dengan adanya kebijakan sekolah dimana handphone dikumpulkan selama pembelajaran berlangsung yang membuat banyak siswa lebih memilih berbincang dengan teman di kelasnya ketika pembelajaran berlangsung sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Hal tersebut membuat para siswa memiliki motivasi dibawah rata-rata saat mengikuti pelajaran Matematika. Masih banyak siswa yang mengalami kejenuhan dalam memahami yang disampaikan di dalam kelas yang dikarenakan tidak ada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Dari kejenuhan yang terjadi dalam diri siswa tersebut yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Di dalam kelas, terjadi ketimpangan nilai yang diperoleh siswa dimana ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 90 tetapi ada juga siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KMM yang telah ditetapkan.

Dari observasi awal yang dilakukan, peneliti sebagai guru merasa kesulitan dalam menangani siswa yang pasif dan kurang inisiatif dalam mencari materi di kelas dan sulit mengatasi kejenuhan yang dialami oleh siswa selama pembelajaran. Hal itu dapat diperoleh dari pengalaman guru mengajar di kelas XI-MIPA 5 pada materi sebelum persamaan trigonometri, dimana handa ada 47.22% siswa yang tuntas hasil belajarnya sedangkan sebanyak 52.78% siswa yang masih belum tuntas. Sedangkan KKM untuk mata pelajaran matematika yang diberlakukan di SMA Negeri 19 Surabaya adalah 76.

Untuk itu, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT, diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan siswa selama pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya permainan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT, siswa melakukan pertandingan yang mengutamakan aktivitas siswa dalam ketelitian, pemahaman konsep, dan kejelasan proses perhitungan. Guru juga dapat mengaplikasikan teknik *games* sesuai dengan keinginannya.

TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2015:163).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengambil penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1 pada siswa kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1 pada siswa kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019?

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1 pada siswa kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1 pada siswa kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Sutikno (2014: 33-34) model secara harfiah berarti “cara”. Model diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik

agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, model pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Komalasari (2010: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan model secara spesifik. Misalnya, penggunaan model ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan model ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula dengan model diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Model pembelajaran adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik pembelajaran meskipun dalam koridor model yang sama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang ditampilkan secara praktis. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan model pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

#### ***Teams Games Tournament (TGT)***

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Hamdani, 2011 : 92).

Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

TGT Menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Slavin, 2005: 163). Jadi model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

Jadi model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 3).

Menurut (Sudjana, 2012: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2012: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut (Wahidmurni, dkk. 2012: 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non-tes. Selanjutnya, menurut (Hamalik, 2012: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

### **Pelajaran Matematika**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Permendikbud No. 22 Tahun 2006). Selaras dengan yang disampaikan oleh Susanto (2013:185), matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari dan dalam dunia kerja. Oleh karena itu, matematika adalah ilmu yang harus diberikan sejak tingkat dasar dan dikuasai oleh semua orang karena memiliki peran penting dalam kehidupan manusia terutama pada peserta didik.

Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini berarti bahwa objek yang dibahas dalam matematika hanyalah pada permasalahan angka saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Kriswandani (2013: 10) matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan symbol dan merupakan bahasa yang eksak, cermat, dan terbebas dari emosi. Berdasarkan uraian dari pendapat ahli tersebut Matematika merupakan kegiatan manusia yang mengkaji berbagai benda abstrak yang berkaitan dengan angka-angka yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan juga digunakan sebagai pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran matematika adalah usaha sadar guru untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik serta membantu siswa dalam belajar matematika agar tercipta komunikasi matematika yang baik sehingga matematika itu lebih mudah dipelajari dan lebih menarik (Soviawati, 2011:84).

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 19 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 27-30 s.d September 03-06 semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang fungsinya adalah: (1) untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu, (2) untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai, dan (3) untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, 2010:150). Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Di samping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada bagian mana yang belum tercapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

### **Teknik Analisis Data**

Dalam rangka menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan, maka digunakan analisis data kuantitatif dan pada metode observasi digunakan data kualitatif. Cara penghitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Merekapitulasi hasil tes
2. Menghitung jumlah skor yang tercapai dan prosentasenya untuk masing-masing siswa dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar seperti yang terdapat dalam buku petunjuk teknis penilaian yaitu siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 76, sedangkan secara klasikal dikatakan tuntas belajar jika jumlah siswa yang tuntas (nilainya di atas KKM 76) secara individu mencapai 85%.

3. Menganalisa hasil observasi yang dilakukan oleh guru sendiri selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pra Siklus

Sebelum peneliti melakukan tindakan, kegiatan yang pertama dilakukan yaitu melakukan pra tindakan. Kegiatan pra tindakan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas XI MIPA 5 pada pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1. Kegiatan pra tindakan diawali dengan meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian, lalu kepala sekolah menyerahkan kepada peneliti untuk melaksanakan tindakan. Setelah mendapatkan izin maka selanjutnya melakukan observasi pada saat pembelajaran Matematika pada materi persamaan trigonometri 1.

Tujuan observasi atau pengamatan yaitu memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya. Guru dalam hal ini sebagai peneliti memberikan informasi mengenai keaktifan yang dimiliki oleh siswa dan permasalahan dalam mengerjakan soal. Selanjutnya peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPP), skenario pembelajaran dan instrumen pengamatan..

Kegiatan pra tindakan dilanjutkan dengan melakukan pre test atau tes sebelum tindakan. Kegiatan tes sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pelajaran matematika pokok bahasan persamaan trigonometri 1. Setelah dilakukan pre test kepada siswa didapatkan hasil seperti tabel di bawah ini

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus**

No.	Data yang Diamati	Nilai
1	Jumlah	2519
2	Rata-rata	70
3	Nilai Tertinggi	78
4	Nilai Terendah	50
5	Siswa yang Tuntas	14
6	Siswa yang Tidak Tuntas	22
7	Persentase yang Tuntas	47.22%
8	Persentase yang Tidak Tuntas	61.11%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

#### Siklus I

Observasi dilakukan oleh peneliti sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru di kelas XI MIPA 5 dengan mengamati aktivitas siswa pada pembelajaran Matematika materi persamaan trigonometri 1 sehingga nantinya didapatkan nilai hasil observasi aktivitas siswa seperti yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Observasi Aktifitas Kerja Siswa pada Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Presentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	81%
2	Siswa menyampaikan pendapat	58%
3	Siswa menanggapi pendapat orang lain	67%
4	Siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok untuk membahas materi pembelajaran	56%
5	Siswa berani bertanya	69%
6	Siswa berani menjawab pertanyaan	53%
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	53%
8	Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran	50%
Rata-Rata		61%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ada 5 aspek dalam tabel observasi siswa, aspek yang pertama yaitu siswa memperhatikan penjelasan guru memperoleh hasil presentase sebesar 81% lalu untuk aspek yang kedua yaitu siswa menyampaikan pendapat memperoleh hasil presentase sebesar 58%, sedangkan aspek yang ketiga yaitu siswa menanggapi pendapat orang lain memperoleh hasil presentase sebesar 67%. Kemudian pada aspek keempat yaitu siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok untuk membahas materi pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 56%, aspek yang kelima yaitu siswa berani bertanya memperoleh hasil presentase sebesar 69%. Pada aspek yang keenam yaitu berani menjawab pertanyaan memperoleh hasil presentase sebesar 53%, aspek yang ketujuh yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru memperoleh hasil presentase sebesar 53%, dan aspek yang terakhir yaitu siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 50%. Berdasarkan aspek yang diamati rata-rata persentase aktivitas siswa hanya mencapai 61%. Kondisi ini terjadi karena siswa baru menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi persamaan trigonometri 1.

Kemudian pada pelaksanaan siklus I pertemuan kedua di akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas XI MIPA 5 pada pembelajaran Matematika materi persamaan trigonometri 1. Adapun data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus I**

No.	Data yang Diamati	Nilai
1	Jumlah	2810
2	Rata-rata	78.06
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	56
5	Siswa yang Tuntas	28
6	Siswa yang Tidak Tuntas	8
7	Persentase yang Tuntas	77.78%
8	Persentase yang Tidak Tuntas	22.22%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)



### Tahap Refleksi Siklus I

Pada kegiatan refleksi ini, jika dilihat dari penilaian yang dilakukan diperoleh kesepakatan mengenai faktor keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I serta dihasilkan upaya untuk mengatasi kekurangan yang telah dilakukan supaya tidak terjadi kegagalan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan bahwa peneliti sebagai guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, kurang maksimal dalam pengelolaan waktu, serta siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena siswa merasa belum menguasai model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dari metode yang digunakan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai kriteria ketuntasan, untuk itu perlu dilakukan tindakan siklus II untuk mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal 85% siswa tuntas belajarnya.

### Siklus II

Observasi dilakukan oleh peneliti sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru di kelas XI MIPA 5 dengan mengamati aktivitas siswa pada pembelajaran Matematika materi persamaan trigonometri 1 sehingga nantinya didapatkan nilai hasil observasi aktivitas siswa seperti yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Observasi Aktifitas Siswa pada Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Presentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	92%
2	Siswa menyampaikan pendapat	75%
3	Siswa menanggapi pendapat orang lain	89%
4	Siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok untuk membahas materi pembelajaran	89%
5	Siswa berani bertanya	81%
6	Siswa berani menjawab pertanyaan	72%
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	78%
8	Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran	69%
Rata-Rata		81%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ada 5 aspek dalam tabel observasi siswa, aspek yang pertama yaitu siswa memperhatikan penjelasan guru memperoleh hasil presentase sebesar 92% lalu untuk aspek yang kedua yaitu siswa menyampaikan pendapat memperoleh hasil presentase sebesar 75%, sedangkan aspek yang ketiga yaitu siswa menanggapi pendapat orang lain memperoleh hasil presentase sebesar 89%. Kemudian pada aspek keempat yaitu siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok untuk membahas materi pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 89%, aspek yang kelima yaitu siswa berani bertanya

memperoleh hasil presentase sebesar 81%. Pada aspek yang keenam yaitu berani menjawab pertanyaan memperoleh hasil presentase sebesar 72%, aspek yang ketujuh yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru memperoleh hasil presentase sebesar 78%, dan aspek yang terakhir yaitu siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 69%. Berdasarkan aspek yang diamati rata-rata persentase aktivitas siswa sudah mencapai 81%. Kondisi ini terjadi karena siswa sudah terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi persamaan trigonometri 1.

Kemudian pada pelaksanaan siklus II pertemuan kedua di akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas XI MIPA 5 pada pembelajaran Matematika materi persamaan trigonometri 1. Adapun data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus II**

No.	Data yang diamati	Nilai
1	Jumlah	2991
2	Rata-rata	83.08
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	74
5	Siswa yang Tuntas	32
6	Siswa yang Tidak Tuntas	4
7	Persentase yang Tuntas	88.89%
8	Persentase yang Tidak Tuntas	11.11%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

### Refleksi

Pada kegiatan refleksi ini, jika dilihat dari penilaian yang dilakukan diperoleh kesepakatan mengenai faktor keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II serta dihasilkan upaya untuk mengatasi kekurangan yang telah dilakukan supaya tidak terjadi kegagalan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan bahwa peneliti sebagai guru telah memotivasi siswa, membimbing siswa merumuskan kesimpulan / menemukan konsep, serta mampu mengelola waktu dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar. Pada pelaksanaan siklus II ini siswa sudah dapat aktif selama proses belajar berlangsung. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik. Hal ini karena siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga

pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu siklus dinyatakan berhenti pada siklus II dan tidak perlu dilakukan siklus berikutnya

### Pembahasan

Peningkatan yang terjadi disetiap siklus karena perbaikan dari refleksi yang dilakukan sehingga tujuan penelitian dapat diperoleh. Namun, yang menjadi dasar peningkatan keaktifan tersebut tentunya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikondisikan dalam kelas. Pengaruh yang lebih kuat dari penggunaan model pembelajaran tersebut adalah turnamen atau game akademik. Turnamen yang dilakukan memotivasi siswa antusias dan serius dalam belajar, baik dalam hal mendengarkan penjelasan guru, bertanya dan menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat orang lain, interaksi dalam belajar kelompok, mengerjakan tugas yang diberikan guru hingga menyimpulkan pelajaran. Selain itu, penghargaan yang dilakukan untuk kelompok terbaik dalam turnamen juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil perolehan nilai Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II, bahwa hasil belajar Matematika siswa dengan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Dan dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan oleh guru terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan melakukan tindakan observasi serta aktivitas siswa meningkat dan diperoleh hasil penilaian terhadap hasil belajar siswa pada pra-siklus, siklus I, siklus II dalam hasil belajar siswa dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No.	Data yang Diamati	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah	2550	2810	3490
2	Rata-rata	70.83	78.06	83.10
3	Nilai Tertinggi	78	90	98
4	Nilai Terendah	50	56	72
5	Siswa yang Tuntas	17	28	39
6	Siswa yang Tidak Tuntas	19	8	3
7	Persentase yang Tuntas	47.22%	77.78%	88.89%
8	Persentase yang Tidak Tuntas	52.78%	22.22%	11.11%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Berdasarkan tabel peningkatan hasil belajar diatas dapat dijelaskan bahwa sebelumnya hasil nilai rata-rata pra siklus sebesar 70.83, pada siklus I meningkat menjadi 78.06 dan pada siklus II meningkat menjadi 83.08. Kemudian jika dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus siswa yang tuntas belajarnya ada sebesar 17 siswa atau 47.22%, kemudian pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 28 atau sebesar 77.78%, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II didapatkan siswa yang tuntas belajarnya sebesar 32 atau 88.89%

siswa tuntas dalam belajarnya. Maka dapat disimpulkan hasil dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Matematika materi persamaan trigonometri 1 siswa kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya pada pelaksanaan pra-siklus, siklus I dan siklus II meningkat secara signifikan.

Kemudian jika dilihat dari masing-masing ketuntasan aktivitas belajar siswa pada pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Matematika mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan oleh guru terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan melakukan tindakan observasi diperoleh hasil penilaian terhadap aktivitas belajar siswa pada pra-siklus, siklus I, siklus II dalam aktivitas belajar siswa dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Presentase	
		Siklus 1	Siklus II
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	81%	92%
2	Siswa menyampaikan pendapat	58%	75%
3	Siswa menanggapi pendapat orang lain	67%	89%
4	Siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok untuk membahas materi pembelajaran	56%	89%
5	Siswa berani bertanya	69%	81%
6	Siswa berani menjawab pertanyaan	53%	72%
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	53%	78%
8	Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran	50%	69%
Rata-Rata		61%	81%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Berdasarkan tabel tersebut diatas, rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* apabila dibandingkan antara siklus I dengan siklus II ternyata dari setiap aspek yang diamati terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan persentase, kenaikan aktivitas siswa dari setiap aspeknya yakni siswa memperhatikan penjelasan guru pada siklus I hanya 81% pada siklus kedua meningkat sebesar 92%. Lalu untuk aspek yang kedua yaitu siswa menyampaikan pendapat pada siklus I hanya 58% pada siklus kedua meningkat sebesar 75%, sedangkan aspek yang ketiga yaitu siswa menanggapi pendapat orang lain pada siklus I hanya 67% pada siklus kedua meningkat sebesar 89%. Serta aspek keempat yaitu siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok untuk membahas materi pembelajaran pada siklus I hanya 56% pada siklus kedua meningkat sebesar 89%. Lalu aspek yang kelima yaitu siswa berani bertanya pada

siklus I hanya 69% pada siklus kedua meningkat sebesar 81%, aspek yang keenam yaitu berani menjawab pertanyaan pada siklus I hanya 53% pada siklus kedua meningkat sebesar 72%, aspek yang ketujuh yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru pada siklus I hanya 53% pada siklus kedua meningkat sebesar 78%, dan aspek yang kedelapan yaitu siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran pada siklus I hanya 50% pada siklus kedua meningkat sebesar 69%.

Sehingga dinilai tindakan yang dilakukan pada siklus II sudah berhasil memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, untuk itu tidak perlu adanya perlakuan tindakan pada siklus berikutnya. Sehingga proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa berakhir pada siklus II.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Persamaan Trigonometri 1 Pada Siswa Kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019” dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri 1 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* secara keseluruhan rata-rata persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri 1 pra siklus 47.22%, siklus I meningkat sebesar 30.6% menjadi 77.78%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11.11% sehingga persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 88.89%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 19 Surabaya maka peneliti perlu menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran Matematika dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.
2. Sebaiknya model pembelajaran tipe TGT digunakan oleh guru sebagai sebuah model alternatif dalam proses KBM di kelas, sebab model TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa, dapat meningkatkan kerjasama siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam proses KBM.
3. Pada penelitian selanjutnya yang sejenis, guru sebagai fasilitator hendaknya lebih mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- B, Hamzah, & Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Depdiknas. 2012. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hamzah, dkk. 2014. *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ina Publikatama
- Komalasari, Kokom. 2010. *“Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi”*. Bandung: Refika Aditama.
- Oemar Hamalik. 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Soviawati, Evi. 2011. *Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar*. (2), 79-85.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- Wahidmurni, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Nuha Litera.