

**PENGUNAAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA LKS DAN KARTU SOAL
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIVAN DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI TRIGONOMETRI MATA PELAJARAN
MATEMATIKA BAGI PESERTA DIDIK KLAS X TBSM 1 SMK
NEGERI 1 TONJONG SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019**

Oleh: Nenti As'idah, S.Pd.

Guru SMK Negeri 1 Tonjong Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah
Jl. Raya Kutamendala Tonjong Kabupaten Brebes ☒ 52271
E-mail: asidahntenti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) keaktifan siswa terhadap pembelajaran matematika dan (2) hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika melalui model pembelajaran TGT berbantuan Media LKS dan Kartu Soal. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X TBSM 1 tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 34 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah data tentang kondisi awal siswa diambil dari nilai ulangan sebelum dilakukan penelitian, hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian evaluasi (tes tertulis) setiap akhir siklus pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

Hasil penelitian terhadap pembelajaran matematika melalui pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media LKS dan Kartu Soal sebagai berikut : (1) keaktifan siswa menunjukkan peningkatan aktivitas siswa sebesar 41,18% dari siklus I ke siklus II, dimana aktivitas siklus I sebesar 58,82% sedangkan pada siklus II sebesar 100% dan (2) hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelas sebesar 13,64 dimana pada siklus I sebesar 66,71 meningkat menjadi 80,35 dan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 29,41% dimana pada siklus I sebesar 70,59% dan siklus II sebesar 100%.

Kata Kunci: *Team Game Tournament (TGT), Media Pembelajaran, Keaktifan, hasil belajar.*

Abstract

This study aims to determine: (1) student activity towards mathematics learning and (2) student learning outcomes towards mathematics learning through the TGT learning model assisted by LKS Media and Question Cards. The subjects of this study were 34 students of class X TBSM 1 in the 2018/2019 academic year. The data collection method used was data about the students' initial conditions taken from the test scores before the research was carried out, student learning outcomes were obtained from giving evaluation (written tests) at the end of the learning cycle, and student activity in the learning process using observation sheets.

The results of research on mathematics learning through Teams Game Tournament (TGT) learning assisted by LKS and Question Card media are as follows: (1) student activity shows an increase in student activity by 41.18% from cycle I to cycle II, where cycle I activity is 58, 82% while in cycle II it was 100% and (2) student learning outcomes showed an increase in the average class score of 13.64 where in the first cycle it was 66.71 increased to 80.35 and an increase in learning completeness by 29.41% where in the first cycle of 70.59% and the second cycle of 100%.

Keywords: *Team Game Tournament (TGT), Learning Media, Activeness, learning outcomes.*

1. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di SMK Negeri 1 Tonjong khususnya kelas X TBSM 1 sampai saat ini belum menunjukkan aktivitas belajar yang baik. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat

setelah dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang tidak mengerjakan apa yang diminta oleh guru, hanya beberapa peserta didik saja yang aktif, sedangkan yang lain bersikap pasif,

kurang bersemangat, sulit untuk berkonsentrasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga kurang, sehingga suasana di dalam kelas terasa pasif dan kurang menggerakkan.

Rendahnya aktivitas dalam pembelajaran membawa dampak pengiring (*nurturant effect*) pada kelas tersebut yaitu memiliki rata-rata hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian matematika peserta didik pada materi trigonometri kompetensi dasar menentukan koordinat kartesius menjadi koordinat kutub dan sebaliknya (KD.3.10) kelas X TBSM 1 pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata sebesar 58. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk standar kompetensi mata pelajaran matematika kelas X di SMK Negeri 1 Tonjong masih tergolong rendah yaitu 60. Data juga diperkuat oleh ketuntasan klasikal siswa, dimana dari 34 siswa yang ada di kelas X TBSM 1 baru 18 siswa yang telah tuntas KKM atau ketuntasan klasikal sebesar 52,94% dan sisanya 16 siswa belum tuntas 47,06%. Berdasarkan data tersebut peneliti memandang perlu melakukan tindakan melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki masalah tersebut, yaitu dengan melakukan kreativitas yang menunjang aktivitas peserta didik yang lebih aktif dan produktif di kelas, sehingga dapat membantu peserta didik dalam menanamkan konsep dan prinsip-prinsip suatu pokok bahasan dalam mata pelajaran matematika.

Kreativitas ini berupa pemilihan model dan media pembelajaran dan menciptakan scenario agar menarik peserta didik untuk lebih aktif dan produktif. Adapun salah satu model pembelajaran yang aktif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini mempunyai beberapa tahapan yakni tahap pengajaran, tahap belajar kelompok, tahap game, tahap turnamen, dan rekognisi team. Model ini dapat dikatakan sesuai karena pada tahap yang dilaksanakan mengandung permainan

akademik serta dapat memacu siswa ikut terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Yolagel Dili dan Arian (dalam Tyasning dkk., 2012, hlm. 27) menyatakan jika dalam permainan minat siswa dapat terangsang melalui aktivitas siswa di kelas sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat untuk belajar.

Sedangkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah LKS dan Kartu Soal. Adapun alasan peneliti menggunakan media LKS karena untuk mempermudah dan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disajikan secara tertulis oleh peneliti. Sedangkan media kartu soal digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika dalam turnamen, karena disini siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan penghargaan dengan dari skor yang terbanyak dalam kelompoknya, sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Diharapkan melalui penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan media LKS dan Kartu soal dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Manfaat penelitian ini bagi siswa dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi trigonometri serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi guru, untuk memperbaiki metode dan pemilihan media pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil kinerja dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran sehingga mampu untuk mengatasi kelemahannya.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Pembelajaran Matematika

Menurut Jamil (2016:75) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa belajar.

Dalam Buku Guru Matematika Kelas X SMK Edisi Revisi tahun 2014 Kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerangkan bahwa Matematika adalah bahasa universal untuk menyajikan gagasan atau pengetahuan secara formal dan presisi sehingga tidak memungkinkan terjadinya multi tafsir.

Sedangkan Pembelajaran matematika yang dimaksud adalah pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber, mampu merumuskan masalah bukan hanya menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, pembelajaran diarahkan untuk melatih peserta didik berpikir logis dan kreatif bukan sekedar berpikir mekanistik serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

2.2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

Menurut Shoimin (2014:203) model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah 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 *reinforcement*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

TGT merupakan 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). Dalam model *TGT* ini siswa dituntut aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dikarenakan dalam pembelajaran ini ada game turnamen dengan menggunakan Kartu Soal untuk

memotivasi siswa supaya mendapatkan skor yang sebanyak-banyaknya dalam mewakili kelompoknya masing-masing.

Adapun langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *TGT* adalah sebagai berikut: (1) ***Class Presentation***, pada tahap ini guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*; (2) ***Teams***, pada tahap ini guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan; (3) ***Games*** dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan; (4) ***Tournament*** dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya; (5) ***Team Recognition***, Pada tahap ini Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat

menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

2.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah LKS dan Kartu Soal, Lembar Kerja Siswa (LKS) digunakan sebagai panduan siswa yang berisi materi, ringkasan, dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dengan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Sedangkan Kartu Soal berisi pertanyaan-pertanyaan atau soal-soal tentang materi yang dipelajari untuk merangsang pengembangan potensi siswa agar aktif dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

2.4. Hasil Belajar Matematika

Menurut Gagne (dalam Muhammad Zainal Abidin, 2011:8) bahwa: Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan tingkat keberhasilan atau penguasaan seorang siswa terhadap bidang studi matematika setelah menerima pengalaman belajar atau setelah menempuh proses belajar mengajar yang terlihat pada nilai

yang diperoleh (berupa angka atau huruf) dari tes hasil belajarnya.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tonjong Kabupaten Brebes dengan Subyek penelitian siswa kelas X TBSM 1 pada semester 2 yang berjumlah 34 anak laki-laki semua. Pemilihan tempat didasarkan pada pertimbangan, anatara lain: (1) rendahnya aktivitas belajar siswa, dan (2) hasil belajar matematika siswa yang secara klasikal belum mencapai KBM (60) di kelas X TBSM 1 tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian dilaksanakan dalam 2 bulan, yakni bulan April dan Mei 2019. Teknik pengumpulan data yang digunakan (1) teknik tes, teknik ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setiap akhir siklus pembelajaran dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa soal uraian, (2) teknik non tes, teknik ini didapatkan dari (a) hasil observasi aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan instrument lembar pengamatan; (b) wawancara dengan observer (guru serumpun) mengenai proses pembelajaran selama penelitian sebagai bahan kajian untuk perbaikan tindakan penelitian; (c) Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan selama mengikuti proses pembelajaran dalam penelitian. Semua instrument yang digunakan dan data hasil belajar siswa di validasi oleh guru serumpun dan waka bidang kurikulum dengan mengetahui kepala sekolah.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila setelah dilakukan penerapan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa hingga mencapai lebih dari 75% (Sangat Baik). Sedangkan hasil belajar siswa 85% mencapai KBM sebesar 60 pada tes akhir siklus, KBM ini berdasarkan ketentuan yang sudah diputuskan dan digunakan di SMK Negeri 1 Tonjong untuk mata pelajaran matematika kelas X semua program keahlian.

3.2. Prosedur Penelitian Tiap Siklus

3.2.1. Perencanaan tindakan

Dalam tahap persiapan ini antara peneliti (guru kelas) dan kolaborator tindakan yang dilakukan adalah : (1) Menyiapkan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi pokok trigonometri. (2) Menyiapkan rencana pengajaran, LKS, kunci jawaban, lembar skor permainan, kartu bernomor, dan bahan lain yang dibutuhkan. (3) Menyiapkan lembar penilaian. (4) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

3.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus. Desain pelaksanaan setiap siklus berlangsung dalam empat tahap, yaitu (1) perencanaan (*planning*) (2) tindakan (*action*) (3) observasi (*observation*) (4) refleksi (*reflection*). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I sama dengan yang diterapkan pada pembelajaran siklus II dan seterusnya, hanya refleksi terhadap setiap pembelajaran berbeda tergantung dari data dan fakta yang ada. Siklus akan dihentikan apabila ketuntasan belajar telah terpenuhi sesuai indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini.

a. Siklus 1

Pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media LKS dan Kartu Soal dengan materi Trigonometri Menerapkan Aturan Sinus. Pembelajaran Siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 April 2019 jam ke- 8-9 dan hari Kamis tanggal 11 April 2019 jam ke 3-4 dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan (4 jam pelajaran x 45 menit). Setelah siklus I selesai dilaksanakan diakhiri dengan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti dibantu oleh rekan sejawat mempersiapkan pembelajaran dan melakukan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil pengamatan dianalisis dan didiskusikan bersama sebagai bahan refleksi untuk rencana tindakan pada siklus

2 apabila tindakan di siklus 1 belum mencapai indikator yang telah ditetapkan.

b. Siklus 2

Kegiatan Pembelajaran tetap menggunakan model TGT berbantuan media LKS dan Kartu Soal, dengan melaksanakan hasil refleksi pembelajaran siklus 1, Pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 April 2019 jam ke- 8 sampai jam ke- 9 dan hari Kamis tanggal 18 April 2019 jam ke- 3 sampai jam ke- 4 dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan (4 jam pelajaran x 45 menit) pada materi Aturan Cosinus dan Menentukan Luas Segitiga pada Trigonometri. Peneliti dibantu oleh rekan sejawat mempersiapkan pembelajaran dan melakukan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan dianalisis dan didiskusikan bersama sebagai bahan refleksi untuk ketercapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, bila indikator belum tercapai, maka dilanjutkan ke siklus 3.

3.2.3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media LKS dan Kartu Soal dengan materi Trigonometri yang digunakan sebagai dasar refleksi siklus I dipadukan dengan hasil belajar yang diperoleh melalui tes formatif pada setiap akhir siklus.

3.2.4. Refleksi

Hasil yang diperoleh dari pengamatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada tindakan siklus I digunakan sebagai dasar apakah sudah memenuhi target sesuai indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian atau perlu dilakukan penyempurnaan pada strategi pembelajaran agar siklus II diperoleh hasil yang lebih baik. Apabila siklus 1 dan siklus 2 dari hasil refleksi belum memenuhi target indikator yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus 3.

3.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan data hasil observasi menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di setiap siklusnya dan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes tulis di setiap akhir

No.	Kriteria	Aktivitas Siswa (%)	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Sangat Baik	84 – 100	9	26,47%
2.	Baik	67 – 83	11	32,35%
3.	Cukup Baik	50 – 66	11	32,35%
4.	Kurang Baik	33 – 49	3	8,83%

siklus, hasil tes tersebut dianalisis dengan menentukan nilai rata-rata hasil evaluasi peningkatan dari tes sebelum tindakan dan tes setelah tindakan serta jumlah siswa yang tuntas belajar sebelum tindakan penelitian dan setelah tindakan penelitian. Hasil analisis data tersebut dibandingkan antar siklusnya untuk merencanakan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

a. Hasil Prasiklus

Pembelajaran prasiklus mata pelajaran Matematika kelas X TBSM 1 di semester 2 tahun pelajaran 2018/2019, dengan materi pokok Mengubah Koordinat Kutub menjadi Koordinat Kartesius dan sebaliknya dilaksanakan setiap hari Rabu dan Kamis, tanggal 7, 13, dan 14 Maret 2019 dan tanggal 3-4, April 2019 hasilnya belum mencapai ketuntasan minimum (KBM). Hasil pembelajaran prasiklus disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

Rentang Nilai	Σ siswa	%	Kesimpulan
11 - 23	1	2,94%	Belum Tuntas
24 - 46	6	17,65%	
47 - 59	9	26,47%	
60 - 72	11	32,35%	Tuntas
73 - 85	6	17,65%	
86 - 100	1	2,94%	
Σ Siswa	34		

Berdasarkan tabel 1 diatas, penguasaan materi pembelajaran prasiklus dari jumlah 34 siswa hanya 18 siswa yang mendapat nilai batas KBM atau $52,95\% \leq 85\%$, dengan ini berarti ketuntasan klasikal belum

tercapai pada pembelajaran prasiklus. Jadi perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi trigonometri.

b. Hasil Tindakan Tiap Siklus

Hasil tindakan tiap siklus pada penelitian menggunakan model TGT berbantuan media LKS dan kartu soal materi trigonometri dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I

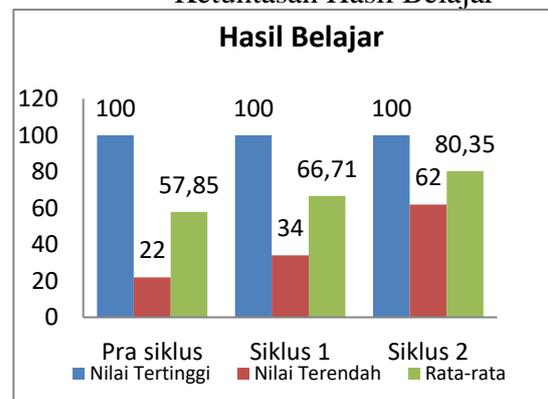
Tabel 3. Rekapitulasi Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

No.	Kriteria	Aktivitas Siswa (%)	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Sangat Baik	84 - 100	26	76,47%
2.	Baik	67 - 83	8	23,53%
3.	Cukup Baik	50 - 66	0	0%
4.	Kurang Baik	33 - 49	0	0%

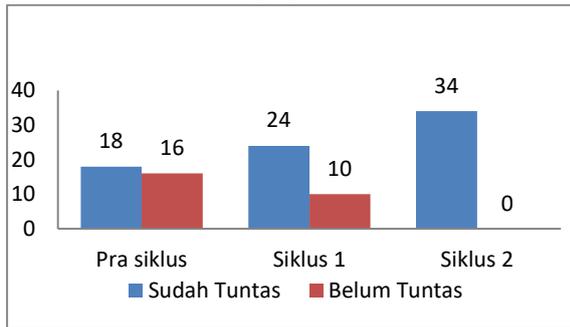
Tabel 4. Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata – rata

No	Uraian	Hasil Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	100	100	100
2	Nilai Terendah	22	34	62
3	Rata-rata	57,85	66,71	80,35
4	Daya serp Individua;			
	a. Sudah mencapai KKM :			
	1) jumlah	18	24	34
	2) persentase	52,94%	70,59%	100%
b. Belum mencapai KKM :				
	1) jumlah	16	10	0
	2) persentase	47,06%	29,41%	0%
5	Daya serap klasikal			
	a. Persentase	52,94%	70,59%	100%
	b. Sudah mencapai KKM	B. tuntas	Sudah Tuntas	Sudah tuntas

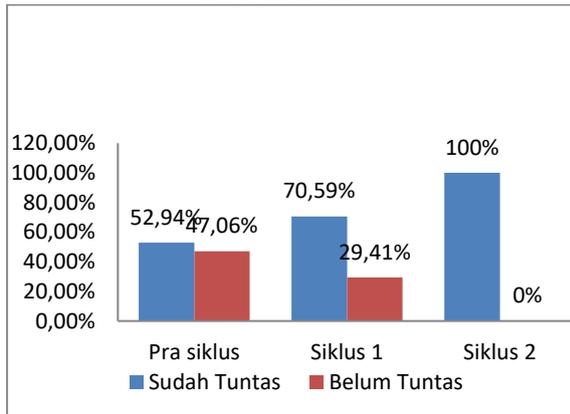
Grafik 1. Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar



Grafik 2. Daya Serap Individual Sudah Tuntas



Grafik 3. Prosentase Daya Serap Siswa Belum Tuntas



Data pada Tabel 2 dan 3 terlihat bahwa jumlah presentase aktivitas belajar siswa pada siklus 1 untuk jumlah persentase **SB+B** adalah 58,82% dimana $\leq 75\%$ hal ini berarti belum memenuhi kriteria keberhasilan, sedangkan pada siklus 2 untuk jumlah persentase **SB+B** adalah 100% dimana $\leq 75\%$. Dengan demikian, tindakan siklus 2 sudah berhasil meningkatkan keaktifan siswa keseluruhan, karena dalam penelitian ini kriteria keberhasilannya adalah apabila setelah dilakukan penerapan model TGT berbantuan media LKS dan Kartu Soal dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa hingga mencapai lebih dari atau sama dengan 75% (Sangat Baik).

Sedangkan pada Table 4 dapat kita lihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada Prasiklus hanya mencapai 52,94%, pada siklus 1 mencapai 70,59 % dan pada siklus 2 mencapai 100%. Hal ini berarti hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan tercapainya target keberhasilan atau indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yakni 85%. Dengan

demikian, penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan LKS dan Kartu Soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi trigonometri.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Prasiklus

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas pembelajaran dari 34 siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar sebanyak 18 siswa atau hanya 52,94% dan 16 siswa atau 47,06 % belum tuntas. Hal ini menunjukkan ada kegagalan dalam pembelajaran yang disebabkan oleh: (1) Dalam penggunaan alat peraga kurang bervariasi.(2) Pembelajaran masih didominasi guru. (3) Rendahnya tingkat penguasaan materi oleh siswa.(4)Kurang relevan metode yang digunakan dengan media

b. Siklus 1

Melalui hasil diskusi dengan teman guru/supervisor bahwa ketidak tuntas siswa dalam proses pembelajaran Matematika dengan materi Trigonometri kelas X TBSM-1 semester 2 di SMK Negeri 1 Tonjong, Kabupaten Brebes, disebabkan oleh : (1) Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran. (2) Tidak semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. (3) Kurangnya memotivasi guru terhadap siswa. (4) Kurangnya keberanian siswa dalam bertanya dan mengutarakan pendapat. (5) Siswa belum terbiasa menggunakan metode TGT sehingga ada beberapa yang masih kurang paham mengenai teknis proses pembelajaran dengan metode TGT. (6) Siswa merasa kebingungan ketika proses pemecahan anggota tim kedalam meja turnamen sehingga banyak waktu terbuang untuk mengkondisikan kelas. (7) Siswa kebingungan dengan aturan dalam game dan turnamen.

Berdasarkan temuan masalah di atas, maka langkah yang ditempuh untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar adalah dengan cara : (1) Membuat RPP dengan materi menerapkan Aturan Cosinus dan Menentukan Luas Segitiga pada

Trigonometri dengan mengimplementasikan metode TGT berbantuan LKS dan Kartu Soal. (2) Melakukan *regroup* berdasarkan hasil belajar siswa pada materi Menerapkan Aturan Sinus pada Trigonometri. (3) Menjelaskan kembali tentang teknik pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT. (4) Menyiapkan daftar anggota pada setiap meja turnamen berdasarkan *regroup* yang telah dibuat. (5) Mengklarifikasi pemahaman siswa dalam pelaksanaan game dan turnamen.

Berdasarkan hasil refleksi tindakan pembelajaran pada siklus 1 dihasilkan antara lain: (1) Sebagian besar siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini karena guru melakukan KBM yang dapat memberdayakan melalui kegiatan yang menarik perhatiannya (mengamati Lembar Kerja Siswa yang berisi ringkasan materi yang sedang dibahas dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (2) Kegiatan bertanya jawab terhadap media pembelajaran yang disajikan dikaitkan dengan materi pembelajaran memperlihatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (3) Pemilihan media kartu soal untuk pelaksanaan game turnamen memperlihatkan usaha guru untuk mencoba melibatkan siswa yang memiliki latar belakang prestasi yang kurang baik dalam pembelajaran, sehingga siswa dituntut terlibat aktif dan dapat memahaminya. (4) Reward atau penguatan diberikan oleh guru guna peningkatan motivasi belajar siswa.

Hal yang masih tampak kurang maksimal pada siklus ini adalah: (1) Tidak adanya penjelasan tentang adanya penilaian proses kepada siswa, walaupun kegiatan tersebut telah dilakukan oleh guru. (2) Waktu pelaksanaan kegiatan belajar belum sesuai dengan perencanaan karena masih banyak siswa yang belum memahami tentang proses pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT.

c. Siklus 2

Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan dengan mitra peneliti. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: (1) Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ini disebabkan ketertarikan terhadap bentuk kegiatan pembelajaran yang diterapkan, yakni mengamati materi yang dipelajari lewat Lembar Kerja Siswa. (2) Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran tampak lebih serius dalam menjawab pertanyaan dalam permainan game tournament. (3) Kemampuan dalam menjawab, baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan guru menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi pelajaran yang sedang dipelajari. (4) Adanya penjelasan mengenai kegiatan penilaian proses juga mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian tindakan pembelajaran Matematika siklus 2, dengan materi pokok Trigonometri di kelas X TBSM-1 SMK Negeri 1 Tonjong, Kabupaten Brebes, semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 melalui model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media LKS dan Kartu Soal dipandang sudah cukup. Hal ini terbukti adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar, terbukti dari hasil evaluasi nilai rata – rata sudah diatas KKM yaitu 80,35 dan tingkat ketuntasan 100%.

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengenai Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Media LKS dan Kartu Soal pada siswa kelas X TBSM-1 SMKN 1 Tonjong semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 mata pelajaran Matematika materi trigonometri yang berlangsung selama 2 siklus, dapat disimpulkan: (1) Selama berlangsung PTK, Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Media LKS dan Kartu Soal dapat dikelola

dengan baik. (2) Kegiatan pembelajaran Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Media LKS dan Kartu Soal yang dikelola dengan baik ternyata efektif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. (3) Media pembelajaran LKS dan Kartu Soal dengan *Team Game Tournament* (TGT) ternyata efektif untuk menyampaikan materi *Trigonometri*. (4) Hipotesis tindakan yang menyatakan “Apakah melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media LKS dan Kartu Soal dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa” **dapat diterima**.

5.2 Saran

Saran dari penulis yang dapat disampaikan dari hasil penelitian sebagai berikut: (1) bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam perbaikan pembelajaran, sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran matematika. (2) bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan penelitian yang relevan untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran maupun kompetensi-kompetensi yang lain untuk meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa. (3) bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi dan pengalaman belajar baru dalam perbaikan pembelajaran matematika terutama melalui penggunaan model TGT berbantuan LKS dan Kartu Soal yang mampu memberikan perubahan pada keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. (4) bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat membantu kepala sekolah untuk selalu memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif serta berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta
- Abidin, Muhammad Zainal. (2011). *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Andi Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Asyar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Farida Aryani & Cecil Hiltrimartin. 2011. “Jurnal Pendidikan Matematika: Pengembangan LKS Untuk Metode Penemuan Terbimbing Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 18 Palembang”. Unsri, Vol. 5, No. 2, Juli 2011.
- Hanggarwati, P. dkk. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT Dengan Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 1 Bitera. 6(3), hlm. 1-11.
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Guru Matematika Kelas X SMK Edisi Revisi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Silabus Matematika*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawati. 2009. *Keaktifan Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mijil Ari Setiawan, 2017. “Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Kompetensi Alat Ukur

- Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul*". Skripsi : UNY.
- Mokhammad, 2018. *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Contohnya*. From : <https://www.haruspintar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>. Diakses pada 8 Juni 2018.
- Rusman.2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi pada proses*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Shoimin, A. (2014). *model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Tyasning, D.M., dkk. 2012. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Wasisto Dwi Doso Warso, Agus. 2018. *Cara Mudah Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dan Cara Menghitung Nilai Angka Kreditnya*. Yogyakarta: Graha Cendikia
- Yuli Akhwalina, 2010. "*Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi pokok segitiga bagi siswa kelas VII D semester II SMP Negeri 1 Gajah Demak Tahun Pelajaran 2009/2010*". Sripsi : IKIP PGRI Semarang.
- Yuni Pratama Wati dan Ismono. 2012. "*Development Of Chemistry Student Worksheet On Main Material Acid, Base, and Salt With Science Process Skills Orientation For Pioneering International Standard Junior High School*". Vol. 1. No.1.