Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Dedi Mulyadi
SMA Negeri 25 Garut, Indonesia
E-mail: mulyadedi1987@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2022-08-11
Revised: 2022-09-22
Published: 2022-10-13

Keywords:
Model Cooperative;
Team Game Tournament (TGT).

Abstract
T This study discusses related to improving student learning outcomes by applying a team game tournament (TGT) type of cooperative learning model. The method used in this research is descriptive qualitative analysis, while the data collection technique is done through interviews and observation. This research was conducted at SMA Negeri 25 Garut. The subjects of this study were students of class XI. From the results of data processing, it is concluded that there is an increase in the average value in each cycle after the implementation of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model and the achievement of classical student learning mastery is 77, 78% in the last cycle. Students can be motivated to work together better in their groups with Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning. This research is an initial study that can be used as a reference or comparison material for similar research and or further research.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2022-08-11
Direvisi: 2022-09-22
Dipublikasi: 2022-10-06

Kata kunci:
Model Pembelajaran Kooperatif;
Team Game Tournament (TGT).

Abstrak
Penelitian ini membahas terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dan observasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 25 Garut. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI. Dari hasil pengolahan data maka diperoleh kesimpulan bahwa adanya peningkatan rata-rata nilai pada tiap siklusnya setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dan tercapainya ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 77, 78 % pada siklus terakhir. Siswa dapat termotivasi bekerjasama lebih baik dalam kelompoknya dengan pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan suatu penelitian awal yang dapat dijadikan rujukan atau bahan perbandingan untuk penelitian serupa dan atau penelitian lebih lanjut.

I. PENDAHULUAN

Globalisasi telah menimbulkan kaburnya batas-batas antar negara, sehingga dunia menjadi terbuka dan transparan. Globalisasi terjadi antara lain disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi yang semakin hari semakin pesat perkembangannya sehingga menuntut perubahan mendasar dalam berbagai bidang kehidupan ekonomi, politik, sosial, dan budaya, termasuk pendidikan. Menurut (Hanafiah, 2022) bahwa globalisasi berdampak pada pendidikan ditandai dengan berbagai penggunaan teknologi termasuk sistem informasi akademik. Sedikitnya terdapat tiga syarat utama yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan agar dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), yakni : (1) sarana gedung, (2) buku yang berkualitas, (3) guru dan tenaga kependidikan yang Profesional (Tanjung, 2022). Ruang lingkup Standar Nasional Pendidikan meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan mata pelajaran mate-matika Perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, siste-matis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. 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.

Uraian diatas menekankan bahwa belajar matematika adalah hal yang penting sebab dalam kehidupan sehari-hari banyak kegiatan manusia yang berkaitan dengan matematika. Bahkan matematika merupakan dasar penting yang

harus dikuasai dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami serangkaian kegiatan. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Hamalik dalam (Sulaeman, 2022), Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Learning is defined as the modifi-cation or strengthening of behavior through experiencing). Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami hasil belajar, bukan suatu penguasaan hasil latihan merupakan perubahan perilaku. Siahaan dalam (VF Musyadad, 2022) menegaskan bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku yang baru berdasarkan pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, serta timbul dan berkembangnya sifat-sifat sosial dan emosional.

Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang lebih kompleks melibatkan aktivitas siswa dan guru yang didukung oleh sarana dan prasarana belajar (Tanjung, 2019). Sementara itu, menurut (Hamiyah, 2014) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan semua potensi dan sumber daya yang ada baik dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam kegiatan pem-belajaran terdapat kegiatan memilih, menetap-kan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pe-milihan, penetapan, dan pengembangan metode didasarkan pada kondisi siswa. Pentingnya mem-pelajari matematika membawa gagasan bahwa pembelajaran matematika disekolah harus berhasil. Akan tetapi, pembelajaran matematika pada siswa kelas XI Semester Genap Tahun Pelajaran 2016 / 2017 di SMA Negeri 25 Garut mengalami permasalahan. Berdasarkan data yang diperoleh dari di SMA Negeri 25 Garut, diketahui hanya 23,3% dari 36 orang siswa dikelas XI mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Mini-mum (KKM) pada penilaian harian. Menurut (Aunurrahman, 2011) menambahkan hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang teramati. Akan tetapi, tidak selalu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar merupakan sesuatu yang dapat teramati. Misalnya perubahan pada aspek-aspek psimotorik dan afektif. Perubahan hasil belajar juga ditandai dengan adanya perubahan kemampuan berpikir.

Berbeda dengan diatas, Gagne dalam (Irwansyah, 2021) menyatakan hasil belajar ialah kemampuan (performance) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut dengan kapabilitas. Hasil belajar itu sendiri dikelompokkan ke dalam tiga ranah atau domain yaitu: 1) kognitif, 2) afektif, dan 3) psikomotorik. Menurut (MF AK, 2021) bahwa ranah kognitif meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan factual, dan berkenaan dengan keterampilan-keterampilan intelektual. Kebanyakan pendidik lebih menitik beratkan penilaian terhadap hasil belajar kognitif. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar yang diekspresikan dalam bentuk keterampilan menyelesaikan manual atau keterampilan bertindak. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Bahkan ketuntasan belajar secara klasikal di kelas XI pada Penilaian Harian tersebut hanya mencapai 19,1%. Selain permasalahan diatas, ditemukan juga beberapa kekurangan yang teramati selama proses pembelajaran matematika berlangsung di kelas XI. Kekurangan-kekurangan yang dimaksud meliputi: (1) Tingkat keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran matematika berkategori kurang aktif berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi awal aktivitas siswa; (2) Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran masing kurang. Kurang dari 50% siswa memperhatikan dengan serius apa yang dijelaskan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung; (3) Pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok yang tidak terkontrol, terlihat siswa masih lebih suka bekerja secara individu atau membicarakan hal lain diluar pelajaran; dan (4) Pemahaman konsep siswa yang kurang. Ketika siswa diberikan soal yang berbeda, namun masih dalam konsep yang sama, siswa mengalami kesulitan.

Lebih lanjut berdasarkan hasil wawancara dengan Siswa kelas XI SMA Negeri 25 Garut diketahui bahwa materi polinom merupakan materi yang dianggap paling sulit di semester genap. Kesulitan yang dialami siswa dalam belajar polinom dikarenakan siswa sulit menghapal nilai-nilai polinom untuk sudut khusus serta me-nentukan nilai-nilai polinom dari berbagai kuadran. Padahal kompetensi tersebut sangat perlu untuk dikuasai siswa sebab diperlukan dalam mempelajari KD selanjutnya

dan menjadi prasyarat pada materi tentang polinom. Permasalahan-permasalahan diatas terjadi, karena salah satu penyebabnya yaitu proses pembelajaran matematika masih berpusat kepada guru. Guru sering meme gang peranan utama selama proses pembelajaran berlangsung dimulai dari penje-lasan materi secara terperinci sampai pemberian contoh soal yang jawabannya dijel askan sendiri, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat yang baik. Guru selama mengajar tidak pernah menggunakan media berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) atau Lembar Latihan Siswa (LLS). Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa menjadi bosan dan tidak jarang dalam beberapa waktu mereka lebih memilih untuk bermain dan mengganggu teman lainnya yang sedang belajar. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa siswi dikelas XI memiliki potensi untuk dapat dikembangkan suatu model pem-belajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif. Potensi yang dimaksud antara lain: (1) Siswa lebih antusias ketika dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan LKS dan pembelajaran yang mengandung unsur permainan; (2) Ketika guru menanyakan pertanyaan atau soal terkait materi ajar, siswa aktif menjawab walaupun jawabannya salah; dan untuk mengatasi masalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI, maka perlu diterapkan suatu model pem-belajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa tetapi juga mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki.

Lebih lanjut, (Komara, 2014) dalam bukunya menjelaskan bahwa sesungguhnya anak mem-punyai kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan, dan mengembangkan dirinya sendiri, artinya pendidik tidak perlu melakukan intervensi yang berlebihan atau terlalu banyak turut campur mengatur anak, biarkan dia belajar sendiri, yang penting bagi guru adalah perlu diciptakan situasi belajar yang rileks, menarik dan bersifat alamiah. Salah satu alternatif yang patut dicoba ialah dengan menerapkan model pem-belajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang. Siswa yang memiliki kemam-puan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing mengerjakan soal yang ada pada lembar kegiatan. Menurut (Slavin, 2015) berpendapat model pembelajaran kooperatif adalah model pem-belajaran yang diatur dengan posisi para siswa duduk dalam kelompok beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Anggota tim dipilih secara heterogen yang berarti tidak memandang jenis kelamin, ras, etnik maupun latar belakang. Setiap kelompok terdiri atas siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah. Salah satu alasan bahwa pem-belajaran kooperatif itu penting karena tumbuh-nya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemam-puan dan pengetahun yang dimiliki melalui kelompok belajar. Selanjutnya (Rusman., 2014) menjelaskan permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam lembar berisi soal. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang berisi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka pada kartu. Turnamen harus memungkin-kan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament adalah model pembelajaran yang bermanfaat dalam membantu siswa mereview dan menguasai bahan ajar melalui kegiatan kerja kelompok untuk menguasai bahan ajar, turnamen akademik antar siswa yang berkemampuan sama serta pemberian penghargaan terhadap kelom-pok yang menang. Setiap anggota kelompok bertugas saling membantu dalam memahami soal yang ada (Rusman., 2014). Selain kegiatan belajar kelompok, TGT juga mengandung unsur per-mainan (game) yang dirangkai dalam kegiatan turnamen akademik. Turnamen sebenarnya adalah kegiatan dimana siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki kemampuan sama akan berlomba dalam menjawab soal untuk meningkatkan skor perolehan kelompok mereka. Suasana belajar yang dirancang sebagai suatu perlombaan tentu akan meningkatkan keter-tarikan siswa dalam mengikuti proses pem-belajaran (Arifudin, 2020). Kelompok yang memenangkan turnamen akan diberikan peng-hargaan. Dilihat dari penyajian materinya memang dalam pembelajaran polinom banyak

konsep yang perlu diingat. Akan tetapi dengan pemberian Lembar kegiatan disertai belajar bersama kelompok seperti tahapan pada TGT akan memberi kemudahan bagi siswa dalam belajar. Kemudian, adanyapermainan akademik dan prinsip penghargaan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Apabila model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) diterapkan dengan baik, maka diduga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Siswa. Oleh Karena Itu, Perlu Dilakukan Penelitian Yang Berjudul "Meningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi kasus. Menurut (Rahayu, 2020) bahwa desktiptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini di-kumpulkan dengan data primer dan data skunder. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Bahri, 2021) menyatakan pendekatan kualitatif adalah pro-sedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Arifudin, 2021) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan. Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

   Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hanafiah, 2021). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Arifudin, 2019). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT).
2. Wawancara

   Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlu-kan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Ulfah, 2022).
3. Dokumentasi

   Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Nasser, 2021). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Arifudin, 2022) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2018) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 25 Garut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) pada pembelajaran polinom. Dalam penelitian ini, kelas tersebut menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Untuk pertemuan kesatu aktivitas siswa berlangsung kurang baik, umumnya siswa masih tampak belum mengerti dan memahami proses

pembelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan, namun siswa terlihat antusias ketika peneliti mem-bagikan kelompok secara random untuk menjadi kelompok belajarnya selama penelitian ber-langsung. Terlihat siswa memang menginginkan pembelajaran yang berbeda untuk pembelajaran matematika. Namun, saat peneliti membagikan Lembar Kerja Siswa yang menuntut siswa beserta kelompoknya untuk aktif dalam pembelajaran masih cenderung pasif. Sehingga ide-ide yang dimilikinya sulit untuk dikomunikasikan, ke-giatan belajar masih dirasakan kurang efektif. Siswa masih belum terbiasa belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Siswa masih terlihat malu-malu untuk berdiskusi dengan kelompoknya, sehingga hanya beberapa kelompok yang akti-vitas belajarnya sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Pada siklus ke 1 pada hasil data menunjukan bahwa ketuntasan belajar yang ditetapkan masih sangat jauh dari target yang ditentukan yaitu masih kurang 75%. Berdasarkan pengamatan pada jawaban tiap item soal evaluasi beberapa hal yang menjadi sumber kesalahan siswa adalah: a) Ada siswa yang masih keliru dalam pemahaman konsep yang digunakan dalam mengerjakan soal karena siswa masih belum terbiasa dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT), b) Masih di-temukan kesalahan dalam operasi bilangan dan operasi aljabar, dan c) Siswa masih belum bisa memaksimalkan untuk berdiskusi dengan kelompoknya, sehingga hanya beberapa ke-lompok yang aktivitas belajarnya efektif.

Pada siklus ke 2 pada hasil data menunjukan bahwa ketuntasan belajar yang ditetapkan sudah melampaui dari target yang ditentukan yaitu lebih dari 75%. Berdasarkan pengamatan pada siklus 2 secara keseluruhan proses pembelajaran sudah berlangsung baik dan lancar, dan siswa tidak ribut lagi. Mereka lebih memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan apa yang diperintahkan guru dengan baik dan mencoba mengerjakan LKS dengan berdiskusi dengan teman sebangku dan bertanya kepada guru apabila ada hal-hal yang belum mereka pahami, pemahaman konsep sudah mulai paham dan kesalahan dalam operasi bilangan maupun aljabar sudah sedikit ber-kurang. Melihat pola dan perkembangan dari siklus ke siklus selama dua siklus yang telah dilaksanakan, cukup memberikan hasil yang menggembirakan dimana pada siklus ke 2 sudah mencapai ketuntasan belajar yang telah di-tentukan. Pada penelitian ini, siswa berdiskusi dengan teman sebangku, karena sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, guru (peneliti) telah mengajarkan materi dengan mencoba membagi siswa dalam kelompok-kelompok sebanyak 4-5 orang, namun siswa banyak yang ribut dan hanya mengandalkan 1 orang saja dalam mengerjakan LKS. Penelitian ini telah meng-hasilkan sebuah model pembelajaran yang dapat dijadikan dasar atau alternatif model pem-belajaran matematika. Model pembelajaran ini terdiri dari tahapan-tahapan yaitu tahapan pengajaran, tahap belajar tim, tahap turnamen, dan tahap rekognisi tim. Hasil diskusi dipresen-tasikan di papan tulis untuk mendapat tanggapan dari siswa yang lain. Setelah jawaban ditanggapi dan disempurnakan jika ada yang keliru, guru memberikan penguatan-penguatan akan konsep yang ada pada permasalahan tersebut. Pembelaja-ran diakhiri dengam membuat kesimpulan terhadap materi yang sudah dipelajari dan pemberian tugas berkaitan dengan materi diskusi selanjutnya.

Melalui model yang ditawarkan di atas, hasil belajar siswa meningkat selama dilakukan penelitian tindakan kelas ini. Perkembangan hasil evaluasi dari siklus ke siklus selama dua siklus yang dilaksanakan memperlihatkan perkemba-ngan yang positif. Peningkatan prestasi belajar siswa ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa tiap siklus dan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa, pada akhir siklus ke 2 sudah mencapai ketuntasan minimal 75%. Secara ringkas hasil evaluasi selama dua siklus pene-litian, dapat diamati bahwa nilai rata-rata mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Sementara nilai maksimum yang dicapai siswa juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Persentase ketuntasan klasikal meng-alami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 secara berturut-turut 13, 88%, dan 77,78%. Sampai siklus kedua persentase ketuntasan belajar sudah mencapai target yang diharapkan (75%), secara rata-rata pada siklus ke 2 sudah diatas 65 yaitu 75,48. Memperhatikan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar yang dicapai, ada beberapa hal yang menyebabkan tercapainya ketuntasan belajar belum maksimal walupun sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 77,78 %, antara lain ada beberapa siswa yang masih belum bisa dalam operasi bilangan.

Kendala tersebut menjadi masalah utama sehingga guru tidak bisa melanjutkan materi sesuai waktu yang telah ditentukan. Selain itu, walaupun guru (peneliti) sudah berusaha me-

maksimalkan penggunaan waktu baik di tahapan pengajaran, tahap belajar tim, tahap turnamen, dan tahap rekognisi tim, namun kadang terjadi penggunaan waktu yang tidak sesuai dengan alokasi yang telah ditetapkan, misalnya karena soal materi prasyarat yang terlalu sulit dan membutuhkan waktu yang banyak dalam mengerjakannya, waktu tersita di tahap awal sehingga kegiatan inti sangat kurang sehingga siswa belum terlalu paham materi yang disampaikan hari itu yang mengakibatkan nilai pada saat evaluasi rendah. Pada saat mengerjakan LKS ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan dan hanya menyalin dari kelompok yang lain. Hal lain yang menyebabkan prestasi belajar siswa rendah adalah materi yang terlalu banyak untuk 1 siklus, sebaiknya supaya hasilnya lebih optimal maka materi evaluasi lebih sedikit. Namun terlepas dari kendala dalam penelitian tersebut tidak menghambat proses pelaksanaan penelitian sehingga penelitian dapat terlaksana. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai pada tiap siklusnya setelah diterapkan model pem-belajaran pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dan tercapainya ke-tuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 77,78 % pada siklus terakhir.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil pembelajaran yang diperoleh ketika menerapkan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) pada materi Polinom di kelas XI SMAN 25 Garut, diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) Adanya terjadi peningkatan rata - rata nilai pada tiap siklusnya setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dan tercapainya ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 77,78 % pada siklus terakhir, 2) Siswa dapat termotivasi bekerja-sama lebih baik dalam kelompoknya dengan pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT), dan 3) Penelitian ini merupakan suatu penelitian awal yang dapat dijadikan rujukan atau bahan perbandingan untuk penelitian serupa dan atau penelitian lebih lanjut. Selain itu, tentu saja harus memperhatikan alokasi waktu dalam melaksanakan tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).

B. Saran

Berdasarkan hasil pembelajaran dan kesimpulan mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan model model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi guru disarankan untuk lebih selektif dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan disarankan untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, dan 2) Bagi siswa disarankan agar lebih banyak berlatih dengan mengerjakan soal-soal yang bervariasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu bertanya apabila tidak dimengerti dan memberikan reaksi apabila guru bertanya. Dengan pembelajaran ini, semoga dapat lebih meningkatkan dan mengembangkan kualitas belajarnya serta menghilangkan asumsi bahwa matematika itu sulit.

DAFTAR RUJUKAN

Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 829–837.

Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 767–775.

Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, *3*(1), 161–169.

Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, *2*(3), 209–218.

Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Bahri, A. S. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

Hamiyah. (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, *5*(2), 213–220.

Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 1816–1823.

Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

Komara. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif.* Bandung: PT Refika Aditama.

MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 100–109.

Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja.

Slavin. (2015). *Cooperative Learning.* Bandung: Nusa Media.

Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 71–77.

Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, *6*(1), 29–36.

Tanjung, R. (2019). Manajemen Pelayanan Prima Dalam Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Pembelajaran (Studi Kasus di STIT Rakeyan Santang Karawang). *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, *3*(1), 234–242.

Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 153–161.

VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 1936–1941.