

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI ATURAN SINUS  
DAN KOSINUS PADA SISWA KELAS X-IPA-2  
SMA NEGERI 9 BANDA ACEH**

**Nurbaiti**

*Email:baiti\_nur@gmail.com*

**ABSTRACT.** *This study aims to improve Mathematics learning outcomes on the Sine and Cosine Rules material through the application of the TGT model in class X semester II of 2016. The research was conducted at SMA Negeri 9 Banda Aceh class X-IPA-2 even semester of the 2015/2016 academic year on the material Rules Sinus and cosine. This research was conducted for three months March to May 2016, even semester of the 2015/2016 academic year. The research subjects were students of SMA Negeri 9 Banda Aceh class X-IPA-2 in the 2015/2016 academic year. The implementation of this research was carried out in two cycles, each cycle carried out twice face to face at the end of the learning process, at the end of the test the measurement of learning outcomes which will be used as a benchmark for the end of student learning. Each cycle is carried out in four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The results showed that the total number of students was 22 students consisting of 17 female students and 5 male students. The results showed that the completeness of student learning outcomes increased from one stage to the next. In the first cycle of meeting 1 student completeness is 74.3%, the second meeting is 83.53%. In the second cycle of meeting 1, student completeness was 82.87% and increased to 84.6% at the second meeting*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Sine and Cosine Rules, Teams-Games-Tournamen (TGT).*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi Aturan Sinus dan Kosinus melalui penerapan model TGT di kelas X semester II tahun 2016. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 9 Banda Aceh kelas X-IPA-2 semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada materi Aturan Sinus dan Kosinus. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu bulan Maret s.d. Mei 2016 semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian adalah siswa-siswi SMA Negeri 9 Banda Aceh kelas X-IPA-2 tahun pelajaran 2015/2016. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dua kali tatap muka pada akhir kegiatan proses pembelajaran, pada akhir tes pengukuran hasil belajar yang akan dijadikan tolak ukur akhir belajar siswa. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 22 orang yang terdiri dari 17 orang siswa perempuan dan 5 orang siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari satu tahap ke tahap berikutnya. Pada siklus I pertemuan 1 ketuntasan siswa adalah 74.3%, Pertemuan ke-2 83,53%. Pada Siklus II pertemuan 1 ketuntasan siswa adalah 82,87% dan meningkat menjadi 84,6% pada pertemuan ke-2.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Aturan Sinus dan Cosinus, *Teams-Games-Tournaments (TGT).*

## **PENDAHULUAN**

Tolak ukur mutu pendidikan pada umumnya terlihat dari prestasi belajar siswa. Satu hal yang perlu diperhatikan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari

dalam siswa atau yang berasal dari luar diri siswa. Jika fokus perhatian diarahkan pada kegiatan belajar di sekolah, maka prestasi belajar siswa dipengaruhi dari luar diri siswa. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar

mengajar di kelas merupakan salah satu faktor dari luar diri siswa.

Peningkatan prestasi Matematika tentunya tidak lepas dari pengalaman belajar yang dialami siswa dalam proses belajar. Pengalaman belajar yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar tentunya akan memberi kesan bahwa siswa mempunyai andil dalam perolehan belajar mereka. Menurut Vygotsky, pengetahuan tidak bisa ditransfer dari pikiran seseorang (guru) ke pikiran orang lain (siswa), melainkan siswa sendiri yang membangun pengetahuan tersebut dalam pikirannya. Siswa dapat secara efektif mengkonstruksi pengetahuan apabila siswa berinteraksi dengan orang lain atau orang yang lebih tahu atau menguasai materi yang dipelajari dalam pembelajaran orang tersebut adalah guru atau teman sebaya. Sesuai yang dikatakan Hudojo (1979:55) pemilihan pengalaman belajar mengarah kepada bagaimana mengaktifkan siswa dalam mempelajari materi matematika.

Pemilihan pengalaman belajar bagi siswa merupakan salah satu tugas guru sebagai fasilitator yang bertugas menyediakan lingkungan belajar bagi siswa. Ketidaksihinggaan metode yang dipilih oleh guru dalam pembelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa, hal ini terjadi di sekolah-sekolah salah satunya adalah SMA Negeri 9 Banda Aceh. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi sering menggunakan metode ceramah, penyampaian materi langsung dari guru ke siswa, sehingga gurulah yang menjadi pusat pembelajaran. Siswa jarang dilibatkan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dengan belajar kelompok bersama teman

sebayanya. Hal ini dikarenakan guru merasa sulit menerapkan pembelajaran dengan siswa belajar berkelompok.

Pembelajaran yang monoton berpusat pada guru, mengakibatkan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Banda Aceh kurang maksimal. Berdasarkan paparan hasil nilai semester genap siswa kelas X, pembelajaran belum berhasil karena 61,5% siswa yang mendapat nilai SKBM pun masih mengulang lagi seperti siswa yang mendapat nilai dibawah SKBM.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang banyak digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi. Walaupun prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, namun terdapat beberapa tipe dari model tersebut. Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap dapat memotivasi siswa dalam peran aktif mengikuti proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT).

Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) menurut Slavin (1995:84) terdiri dari tahap *Class Presentations*, *Teams*, *Games*, *Tournaments*, dan *Team Recognitions*. Karakteristik dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) adalah adanya turnamen, yaitu siswa yang berkemampuan homogen dipertandingkan dalam meja turnamen. Skor kelompok adalah akumulasi dari skor tiap anggota kelompok. Di sini diharapkan siswa mempunyai tanggung jawab memperoleh skor untuk menyumbang ke skor kelompok guna menjadi kelompok terbaik yang mendapat penghargaan. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams-*

*Games-Tournaments* (TGT) siswa dimungkinkan akan lebih menikmati pembelajaran di kelas karena adanya turnamen. Selanjutnya penghargaan kelompok memungkinkan siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat agar kelompoknya memperoleh penghargaan terbaik. Belajar kelompok memungkinkan munculnya tutor sebaya dan rasa saling membantu untuk bisa menguasai materi. Uraian di atas yang mendasari perlunya diadakan penelitian dengan judul yaitu "Penerapan Model Pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X-IPA-2 SMA Negeri 9 Banda Aceh Tahun Ajaran 2015/2016".

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu 1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas X-IPA-2 SMA Negeri 9 Banda Aceh? 2) Apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournamen* (TGT) Aturan Sinus Cosinus pada siswa kela X-IPA- 2 SMA Negeri 9 Banda Aceh?

Tujuan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini ada dua yaitu 1) Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut. "Mendesripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika materi Sinus Cosinus pada siswa kelas X-IPA- di SMA Negeri 9 Banda Aceh". 2) Tujuan khusus, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mengembangkan keterampilan bertanya

dan menyampaikan ide pada materi Aturan Sinus dan Kosinus dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) di kelas X-IPA-2 SMA Negeri 9 Banda Aceh tahun 2015/2016.

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Bagi sekolah, sekolah dapat mengupayakan perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran matematika melalui pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournaments* (TGT), dan memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya pengembangan pengajaran Matematika. 2) Bagi guru, sebagai bahan pemikiran dan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dan sebagai satu masukan pengalaman bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan pendekatan *Teams-Games-Tournaments* (TGT) sehingga siswa menjadi lebih menikmati kegiatan pembelajaran serta guru mampu mengkomunikasikan Matematika dengan lebih baik. 3) Bagi siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, melatih siswa belajar dalam kelompok sehingga menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati, dan melatih siswa untuk bisa bertanggung jawab atas hasil belajar secara individu maupun kelompok.

## KAJIAN TEORI

Menurut Slavin (1995: 2) pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang

menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat interaksi sosial antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Kemudian pembelajaran kooperatif mengharapkan siswa dapat belajar secara individu dan kelompok serta dapat bertanggung jawab atas ketercapaian hasil belajar individu maupun kelompok.

Terdapat 5 unsur pembelajaran kooperatif menurut David Johnson (dalam Lie, 2002: 30) yaitu: Saling ketergantungan positif antara anggota kelompok (*Positive Interdependen*) maksudnya jika salah satu sukses maka anggota yang lain sukses semua, interaksi langsung antara siswa (*Face to Face Interface*), pertanggungjawaban individu (*Individual Accountability*), keterampilan berinteraksi antar individu dan kelompok (*Interpersonal and Small Group Skill*), dan keefektifan proses kelompok (*Group Processing*).

Menurut Purwanti (2006), model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Senada dengan Santi (2008) yang mengatakan bahwa *Teams-Games-Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik, sehingga siswa belajar lebih antusias. Pembelajaran kooperatif model *Teams-Games-Tournaments* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang yang memiliki kemampuan heterogen dan dalam pelaksanaannya terdapat tahap: (a) penyajian kelas (*Class Presentations*), (b) belajar kelompok (*Team*

*Study*), (c) turnamen (*Tournaments*), (d) penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Selanjutnya Winkel (dalam Ridwan, 2008) mengatakan bahwa “prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Sedangkan menurut Poerwanto (dalam Ridwan, 2008) prestasi belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.”

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 9 Banda Aceh pada semester genap dengan subjek penelitian jumlah siswa sebanyak 22 orang yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Data yang akan di ambil pada penelitian ini berupa skor tes siswa, hasil observasi, catatan lapangan, dan hasil wawancara. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah soal tes, lembar observasi, lembar validasi, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis data secara induktif yang berarti menganalisis bagian-bagian yang ada dalam konteks di lapangan kemudian membuat kesimpulan secara umum. Analisis data dilakukan selama dan sesudah proses pengumpulan data. Data yang diperoleh dari lembar observasi

didiskusikan dengan observer setiap selesai pembelajaran untuk membandingkan hasil pengamatan peneliti dengan observer sehingga diperoleh data yang akurat. Setiap akhir pemberian tindakan, data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil observasi, hasil tes, dan hasil wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yaitu cara reduksi, penyajian data, pemberian kesimpulan dan verifikasi data.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Hasil siklus 1

Tabel 1 Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas

Siswa siklus 1

Pertemuan Ke-	Observer	Observasi Aktivitas Siswa	
		Skor	Kategori
1	I	75%	Baik
	II	85,7%	Sangat baik
2	I	90%	Sangat baik
	II	87,5%	Sangat baik
3	I	82,1%	Sangat baik
	II	78,5%	Sangat baik
Rata-rata		83,13 %	Sangat baik

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung menghasilkan skor rata-rata 83,13% dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 2 Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1

Pertemuan Ke-	Observer	Observasi Aktivitas Siswa

		Skor	Sangat baik
1	I	89,2%	Sangat baik
	II	89,2%	Sangat baik
2	I	90,9%	Sangat baik
	II	88,6%	Sangat baik
3	I	89,2%	Sangat baik
	II	82,1%	Sangat baik
Rata-rata		88,2%	Sangat baik

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung menghasilkan skor rata-rata 88,2 % dengan kategori “sangat baik”. Seperti yang telah diuraikan dalam observasi aktivitas guru, maka peneliti menyimpulkan ketercapaian pembelajaran mempunyai skor dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siklus 1

T	Pra-tindakan	Siklus 1
Siswa yang tuntas (nilai minimal 75)	20 siswa	22 siswa
Siswa yang tidak tuntas (nilai di bawah 75)	10 siswa	6 siswa
Persentase siswa yang tuntas	74,3%	84,6%
Persentase siswa yang tidak tuntas	25,6%	15,4%
Skor rata-rata	72,58	83,53

Dari tabel di atas diperoleh bahwa persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar adalah 84,6%, dan persentase banyaknya siswa yang tidak tuntas belajar adalah 15,4%. Skor rata-rata yang diperoleh setelah tes tindakan 1 lebih tinggi yaitu 83,53 dari skor rata-rata sebelum tindakan

yaitu 72,58 (daftar skor dapat dilihat dalam lampiran). Hal ini berarti terjadi peningkatan prestasi belajar yang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai siswa dari nilai awal sebelum tindakan.

Dari hasil tes, maka dapat dikatakan penelitian ini berhasil karena ketuntasan mencapai 84,6% melebihi standar yang diuraikan pada bab 1 yaitu 80%. Selain itu 76,9% (20 dari 22 siswa) siswa mendapat nilai diatas SKBM, berbeda dari sebelum tindakan hanya 12,8% (5 dari 22 siswa) siswa yang mendapat nilai diatas SKBM. Namun peneliti belum merasa puas, karena keterlaksanaan pembelajaran masih belum sesuai dengan harapan peneliti, pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai yang direncanakan meski harapan dari peningkatan prestasi belajar tercapai. Sehingga peneliti melanjutkan ke siklus 2 guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1.

### Hasil Siklus 2

Hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) secara keseluruhan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4 Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 2

Pertemuan Ke-	Observer	Observasi Aktivitas Siswa	
		Skor	Sangat baik
1	I	81,2%	Sangat baik
	II	85,9%	Sangat baik

2	I	85,9%	Sangat baik
	II	82,8%	Sangat baik
Rata-rata		83,95%	Sangat baik

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 5 Data Hasil Belajar Siklus 2

T	Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
Siswa yang tuntas (nilai minimal 75)	20 siswa	22 siswa	22 siswa
Siswa yang tidak tuntas (nilai di bawah 75)	10 siswa	6 siswa	6 siswa
Persentase siswa yang tuntas	74,3%	84,6%	84,6%
Persentase siswa yang tidak tuntas	25,6%	15,4%	15,4%
Skor rata-rata	72,58	83,53	83,53

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar adalah 84,6%, dan persentase banyaknya siswa yang tidak tuntas belajar adalah 15,4%. Persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar siklus 2 menunjukkan hasil yang sama pada siklus 1. Namun terjadi penurunan skor rata-rata, pada siklus 1 skor rata-rata tes adalah 83,53, sedang pada siklus 2 skor rata-rata adalah 82,87.

Dari hasil tes pada siklus 2, maka dapat dikatakan penelitian ini berhasil karena ketuntasan mencapai 84,6% melebihi standart yang diuraikan pada bab 1 yaitu 80%. Meskipun terjadi penurunan skor rata-rata dari siklus 1 ke siklus 2, tetapi penelitian tetap dikatakan berhasil. Sesuai dengan definisi operasional yang ada di bab 1, Prestasi belajar Matematika dikatakan meningkat apabila rata-rata nilai tes setelah pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournament* (TGT) lebih besar dari rata-rata nilai awal (nilai tes sebelum pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournament* (TGT), dan minimal 80% siswa memperoleh nilai tes  $\geq 75$  setelah pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournament* (TGT).

Ketuntasan belajar pada siklus 2 mencapai 84,6% sama dengan hasil yang diperoleh pada siklus 1, namun terjadi penurunan skor rata-rata tes pada siklus 2 dibanding dengan skor rata-rata tes pada siklus 1, yaitu 82,87 skor rata-rata pada siklus 2 dan 83,53 skor rata-rata pada siklus 1. Penurunan skor rata-rata dikarenakan materi ajar pada siklus 2 lebih sulit dibandingkan dengan materi ajar pada siklus 1. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara, siswa merasa materi tentang aturan Sinus sulit, karena harus menghubungkan dengan materi konsep segitiga dan perbandingan. Selain itu, dari hasil catatan lapangan peneliti dan observer, bahwa siswa mayoritas tidak dapat mengerjakan LKS sehingga guru/peneliti harus memberi arahan kepada siswa dalam mengerjakan. Akan tetapi, perbedaan yang sangat tipis dari hasil siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dapat

meningkatkan prestasi siswa kelas X. Untuk keterlaksanaan pembelajaran, pada siklus 2 keterlaksanaan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan RPP , kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dapat diperbaiki pada siklus 2. Sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan untuk siklus berikutnya, karena keberhasilan penelitian tercapai pada siklus 2.

### **Pembahasan**

Hasil yang dicapai dari siklus 1 pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournaments* (TGT) menunjukkan bahwa 84,6% siswa tuntas belajar dengan skor rata-rata 83,53, sedangkan sebelum pemberian tindakan persentase siswa yang lulus adalah 74,3% dengan skor rata-rata 72,58. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournaments* (TGT). Meskipun hasil tersebut sudah menunjukkan keberhasilan penelitian, namun terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pertemuan pada siklus 1 yang direncanakan 3 kali, tetapi kenyataan dilapangan terjadi 4 kali. Pembelajaran pada pertemuan ke-2 tidak terlaksana sesuai dengan RPP. Selain itu, dari hasil pengamatan observer pelaksanaan pembelajaran dalam tahap belajar kelompok yaitu siswa masih merasa bingung dengan pembelajaran secara berkelompok. Dalam tahap turnamen ronde 2, siswa mayoritas masih belum menguasai teknis turnamen. Dari alasan tersebut peneliti melanjutkan ke siklus 2 guna pemantapan hasil dan perbaikan atas kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Suhardjono (2010:

26) ” dalam PTK tidak ada ketentuan berapa kali siklus harus dilakukan. Banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti itu sendiri, namun ada saran tidak kurang dari dua siklus”.

Hasil yang diperoleh dari siklus 2 yaitu 84,6% siswa tuntas belajar dengan skor rata-rata 82,87. Persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus 2 tidak mengalami perubahan dari siklus 1, namun terjadi penurunan terhadap skor rata-rata siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1 yaitu 0,66. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa merasa materi yang disampaikan pada siklus 2 lebih sulit, hal ini yang menyebabkan penurunan skor rata-rata siklus 2. Akan tetapi, jika dibandingkan dengan persentase ketuntasan belajar siswa dan skor rata-rata siswa siklus 2 lebih besar dari skor siswa sebelum pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) diberikan. Sesuai dengan yang tertulis pada refleksi tindakan 2, pada siklus 2 keterlaksanaan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan RPP, kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dapat diperbaiki pada siklus 2. Pada siklus 2 siswa sudah terbiasa dengan belajar dalam kelompok-kelompok dan siswa sudah paham terhadap teknis turnamen ronde 2. Tampak terdapat peningkatan dari skor tes siswa sebelum tindakan dan sesudah pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang diterapkan pada siswa kelas SMA Negeri 9 Banda Aceh. Sesuai dengan pengertian belajar menurut Wingkel (1996) bahwa belajar merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan-perubahan. Peningkatan skor yang diperoleh siswa setelah mengalami pembelajaran dengan *Teams-Games-*

*Tournaments* (TGT) merupakan perubahan siswa yang menuju kearah positif.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara, aktivitas siswa terlihat lebih aktif dan lebih semangat dan tertantang dalam belajar dengan adanya turnamen. Pemberian hadiah kepada kelompok siswa menjadikan siswa termotivasi untuk mendapat skor yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Santi (2009) yaitu pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan definisi operasional tentang peningkatan prestasi belajar pada bab 1 dan hasil tes yang diperoleh dari siklus 1 dan siklus 2 maka penelitian ini dikatakan berhasil, yaitu penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 9 Banda Aceh.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keterlaksanaan *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang telah dideskripsikan pada paparan data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang dicapai dari siklus 1 pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournaments* (TGT) menunjukkan bahwa 84,6% siswa tuntas belajar dengan skor rata-rata 83,53, sedangkan sebelum pemberian tindakan persentase siswa yang lulus adalah 74,3% dengan skor rata-rata 72,58. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah pembelajaran dengan model *Teams-Games-Tournaments* (TGT). Hasil yang diperoleh dari siklus 2 yaitu 84,6% siswa tuntas belajar dengan skor rata-rata 82,87. Persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus 2 tidak mengalami perubahan dari



siklus 1, namun terjadi penurunan terhadap skor rata-rata siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1 yaitu 0,66.

Penulis menyarankan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka seorang guru dapat menggunakan pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran disekolah dan hendaknya dilakukan dengan berbagai variasi pembelajaran agar siswa tidak bosan. Misalnya variasi pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dengan adanya turnamen yang berbeda teknis pelaksanaannya dan dengan memanfaatkan media komputer.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hudojo, Herman. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Jacob, Evelyn. 1999. *Cooperative Learning in Context*. New York : State University of New York Press.
- Kahfi, M.S. 2003. *Mengembangkan Skenario Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi (Contoh-Contoh Model)*. Malang.
- Lie, Anita. 2002. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Moleong. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudhofir. 1999. *Teknologi Intruksional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ridwan. 2008. *Kegiatan Belajar Terhadap Prestasi yang Dicapai*. Online. (<http://ridwan202.wordpress.com>, diakses tanggal 12 Maret 2009).
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning. Theory, Research, and Practice*. Boston : Allyn and Bacon.
- Suhardjono. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas & Penelitian Tindakan Sekolah*. Malang.
- Winkel, W.S.1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.