

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI DI SMA

Ricki Aji Pangestu, Halini, Dian Ahmad BS

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: rickiaji96@gmail.com

Abstract

This research aimed to know and describe the effectiveness implementation of cooperative type Team Games Tournament in Trigonometry learning at SMA N 08 Pontianak. The research method used in this study was pre-experimental with a one shot case study design. The aspects used to determine the effectiveness of the team games tournament model were the activities of students, the application of teachers in managing learning, and student learning outcomes. The data collection tool used was a test of student learning outcomes, which contains 5 essay questions, observation sheets the process of implementing teachers in the management of learning, observation sheets of student activities, research data analyzed descriptively. It was obtained that the activities of the students were classified as quite active at 70%. the teacher's implementation process in managing learning is very good, namely 3,635. Classical student mastery learning was not fulfilled, there were 27 students or 77% of student who achieve the minimum completeness scores. Learning by using the team games tournament model on trigonometry learning in Pontianak 8 High School is said to be ineffective.

Keywords: *Application, Cooperative Team Games Tournament Model, Trigonometry Learning*

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 22 tahun 2016, dikemukakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pernyataan di atas menekankan agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang baik.

Pembelajaran yang dikemukakan di atas masih belum sesuai dengan apa yang terjadi pada proses belajar mengajar di SMA Negeri 8 Pontianak. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan Praktek

Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada bulan Agustus-Desember 2017 di SMA Negeri 8 Pontianak, ditemukan siswa yang kurang aktif baik itu dalam hal bertanya ataupun memperhatikan. Hal itu terlihat pada saat pembelajaran sedang berlangsung ditemukan siswa kurang berminat saat mengerjakan tugas di papan tulis, dan saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa siswa yang mau bertanya, dan juga banyak siswa yang belum mencapai KKM seperti yang diharapkan

Begitu juga dengan hasil pengamatan pada proses pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 8 Pontianak, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan beberapa kali menggunakan model pembelajaran kelompok. Pada saat penentuan kelompok belajar, kelompok dibentuk

berdasarkan keinginan siswa, dan setiap kelompok diberikan tugas atau soal untuk dikerjakan kemudian dikumpulkan dan tidak dipresentasikan. Akibatnya siswa tidak tau hasil pekerjaan kelompoknya benar atau salah. Selain itu dilihat dari hasil ulangan harian siswa terutama pada materi trigonometri, ketuntasan hasil belajar siswa dikategorikan rendah, karena 24 orang dari total 40 siswa masih belum mencapai KKM yang diharapkan yaitu 75. Hal ini dikarenakan siswa kesulitan dalam mengerjakan soal trigonometri.

Permasalahan kurangnya keaktifan dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika juga ditemukan oleh Fika Ermilia seorang peneliti di Sambi, kabupaten Surakarta. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Salah satu cara dalam menumbuhkan semangat siswa supaya aktif adalah dengan penerapan model belajar yang tepat, model pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi rasa bosan yang ada pada siswa. Untuk itu, diperlukan suatu pembelajaran matematika yang memberikan kegiatan untuk mendorong siswa supaya aktif secara mental, fisik, maupun sosial untuk memahami konsep dan prosedur matematika. Keaktifan siswa dalam belajar matematika merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan benak siswa. Karena bila siswa menjadi partisipasi yang aktif maka ia memiliki ilmu/pengetahuan yang baik (Slameto, 2015: 36). Dengan kegiatan belajar yang aktif dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah model

kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Huda, 2013: 197). Selain itu kelebihan TGT dibandingkan pembelajaran kooperatif yang lain ialah dengan TGT siswa dapat merasakan suasana berkompetisi secara individual dengan siswa lain, kelompok dibentuk secara heterogen, dan dapat dipastikan bahwa setiap individu terlibat dalam menyelesaikan soal atau tugas yang diberikan sehingga diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan dan aktif selama proses pembelajaran.

Model kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis, sistem skor, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara (Robert E. Slavin, 2008: 163-165).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harjoko (2014) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) Pada Siswa Kelas V SD. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 7,5 dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 8,05. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada keefektivan dengan menerapkan model TGT pada siswa SMA.

Dalam penelitian PTK oleh Ria Nurmala Dewi (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. Prestasi belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I nilai rata-rata siswa adalah 65,49 dan aktivitas siswa kategori aktif, sedangkan hasil akhir siklus II nilai rata-rata siswa adalah 74,38 dan aktivitas siswa dalam kategori

sangat aktif. Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan nilai rata-rata siswa sebesar 8,89. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran Trigonometri DI SMA Negeri 08 Pontianak”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* atau eksperimen yang tidak sebenarnya (Sugiyono, 2012), sedangkan teknik sampling yang digunakan adalah *sampling purposive*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Pontianak. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 8 Pontianak yang terdiri dari 35 siswa. Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) membuat desain penelitian; (2) penyusunan perangkat pembelajaran RPP, LKPD beserta soal posttest, dan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa; (3) melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran, lembar observasi aktivitas, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal; (4) melakukan uji coba posttest; (5) menghitung validitas dan reliabilitas tes hasil belajar; (6) menentukan waktu penelitian dengan berkonsultasi kepada guru matematika yang

mengajar di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Pontianak.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) menentukan subyek penelitian; (2) melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada sampel penelitian; (3) mengamati dan mengisi lembar observasi aktivitas belajar siswa dan diamati oleh guru; (4) memberikan posttest pada subyek penelitian; (5) mengolah dan menganalisis data yang diperoleh; (6) mendeskripsikan dan menyimpulkan hasil pengolahan data.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir adalah menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian dan pembahasan ini berdasarkan data yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 8 Pontianak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 November 2018 dan 22 November 2018. Data yang diperoleh meliputi data hasil observasi aktivitas siswa, data hasil observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran terhadap model kooperatif tipe *team games tournament* pada materi trigonometri, dan data hasil tes belajar.

1. Hasil Observasi Aktivitas Penelitian

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan sebanyak dua kali pengamatan. Berikut ini hasil observasi aktivitas siswa yang diamati oleh dua orang pengamat.

Tabel 1. Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas	Indikator yang diamati	Banyak siswa pada pertemuan 1 dalam (%)	Banyak siswa pada pertemuan 2 dalam (%)
A. Pendahuluan (fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)				
1	Menyimak guru saat menyampaikan materi (<i>visual activities</i>)	Menyimak penjelasan dari guru	32 siswa (94%)	30 siswa (88%)
2	Menanggapi pertanyaan guru (<i>oral activities</i>)	Memberikan jawaban saat guru bertanya terkait materi	28 siswa (82%)	28 siswa (80%)
B. Inti (fase 2: menyajikan materi pembelajaran)				
3	Mencatat sajian materi yang diberikan oleh guru (<i>writing activities</i>)	Mencatat penjelasan materi yang disampaikan guru	34 siswa (100%)	28 siswa (80%)
Fase 3 : pembentukan kelompok heterogen				
4	Menyimak penjelasan guru (<i>visual activities</i>)	Menyimak penjelasan guru terkait cara belajar dalam kelompok	34 siswa (100%)	30 siswa (88%)
5	Berdiskusi dengan teman kelompok (<i>oral activities</i>)	Memberikan pendapat/gagasan ketika diskusi berlangsung	10 siswa (29%)	25 siswa (71%)
6	Mencatat hasil diskusi (<i>writing activities</i>)	Mencatat hasil diskusi kelompok	10 siswa (29%)	18 siswa (51%)
Fase 4: evaluasi				
7	Mengajukan pertanyaan pada guru (<i>oral activities</i>)	Mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami kepada guru	6 siswa (17%)	24 siswa (68%)
8	Mencatat informasi yang diperoleh (<i>writing activities</i>)	Mencatat materi penting yang disampaikan oleh guru	30 siswa (88%)	25 siswa (71%)
C. Penutup				
9	Membuat kesimpulan dari materi pembelajaran (<i>oral activities</i>)	Memberikan pendapat/gagasan mengenai kesimpulan	6 siswa (17%)	25 siswa (71%)
Fase 5: penghargaan kelompok				
10	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki poin tinggi	Menyimak penjelasan guru	31 siswa (91%)	28 siswa (80%)
Rata-rata Persentase			65%	75%
Rata-rata Persentase pertemuan 1 dan 2			70%	

Tabel 4.1 memperlihatkan jumlah aktivitas pertemuan pertama adalah 221, dengan persentase sebesar 65%. Sedangkan pada pertemuan kedua adalah 261 dengan persentase sebesar 75%. Kemudian dari dua kali pengamatan didapat bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 70% dengan kriteria aktivitas belajar cukup aktif.

1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penilaian Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

No	Kegiatan	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Rata-rata	Ket	Rata-rata	Ket
1	Pendahuluan	3,40	Baik	3,60	Sangat Baik
2	Kegiatan inti	3,75	Sangat Baik	3,67	Sangat Baik
3	Penutup	3,67	Sangat Baik	3,75	Sangat Baik
Rata-rata		3,60	Sangat Baik	3,67	Sangat Baik

Tabel 4.3 di atas menunjukkan rata-rata hasil penilaian terhadap keterlaksanaan sintaks pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 sebesar 3,635 pada skala penilaian 1-4. Maka dapat disimpulkan bahwa sintaks pembelajaran terlaksana dengan kriteria sangat baik.

2. Hasil belajar siswa

Tes hasil belajar diberikan kepada siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 8 Pontianak tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 orang siswa setelah diberikan

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada materi trigonometri yang dilakukan dua kali pertemuan. Pada masing-masing pertemuan dilakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan sintaks yang telah direncanakan dalam RPP, pengamatan dilakukan oleh seorang guru matematika SMA Negeri 8 Pontianak yaitu Jumiatin, S.Pd. Dari hasil pengamatan yang dianalisis, diperoleh data pada tabel dibawah ini.

pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament* pada pembelajaran trigonometri sebanyak dua kali pertemuan. Setelah lembar jawaban tes hasil belajar terkumpul, data diolah dengan memberi skor pada setiap jawaban yang diberikan siswa, kemudian skor tersebut diubah ke dalam bentuk nilai berskala 1-100.

Persentase siswa tuntas dan tidak tuntas dalam belajar menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran trigonometri dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut.

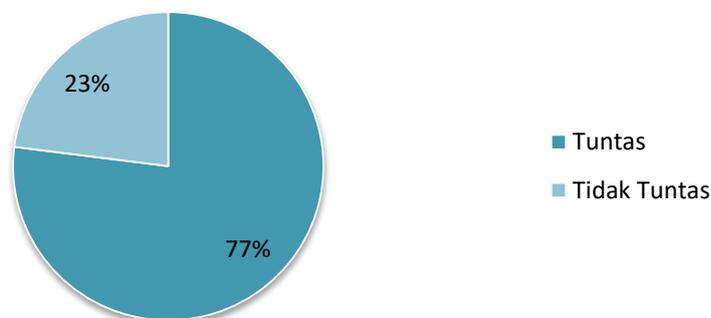


Diagram 1. Persentase Hasil Belajar Siswa

Hasil perhitungan tersebut tampak bahwa siswa yang tuntas dengan memperoleh

nilai lebih dari atau sama dengan 75 sebanyak 27 siswa dengan persentase 77%

dan siswa yang tidak tuntas dengan memperoleh nilai lebih kecil dari 75 sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 23%. Siswa dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika dalam suatu kelas terdapat lebih dari atau sama dengan 80% siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75. Karena persentase siswa tuntas adalah 77% yang berarti kurang dari 80% maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal tidak terpenuhi.

Pembahasan

1. Pembahasan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* di Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 8 Pontianak

Proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 8 Pontianak dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 21 November 2018 jam pelajaran 1 dan 2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada pada hari kamis tanggal 22 November 2018 jam pelajaran 3 dan 4. Pada pertemuan pertama diikuti oleh 34 orang siswa sedangkan pada pertemuan kedua diikuti sebanyak 35 orang siswa.

Penyajian materi dilakukan mengikuti langkah-langkah (sintaks) pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Adapun materi yang dibahas dalam pertemuan pertama adalah identitas trigonometri penjumlahan dua sudut, kemudian pada pertemuan kedua membahas identitas trigonometri selisih dua sudut.

Pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan meskipun ada bagian dari RPP yang tidak dapat terlaksana secara maksimal. Pada tahap pendahuluan, guru memberikan apersepsi dan motivasi. Pada tahap kegiatan inti, guru menjelaskan materi lalu siswa dibentuk kedalam beberapa kelompok. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan kemampuan masing-masing siswa. Kemudian setiap kelompok diberikan LKPD untuk didiskusikan. Setelah

itu diadakan turnamen untuk perwakilan dari setiap kelompok yang memiliki kemampuan yang sama, hingga didapatkan tim pemenang untuk setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama kelompok yang menang adalah kelompok 4 dengan perolehan 43 poin, sedangkan pertemuan kedua dimenangkan oleh kelompok 2 dengan perolehan 32 poin. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian reward untuk tim yang menang.

2. Pembahasan aktivitas siswa

Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu mengamati aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Pengamatan dilakukan sejak guru memulai pelajaran sampai akhir pelajaran dengan menghitung banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang diamati. Pengamat juga diperbolehkan duduk di tempat yang memungkinkan agar dapat mengamati aktivitas belajar siswa secara seksama. Pada pertemuan pertama siswa yang diamati berjumlah 34 orang sedangkan pada pertemuan kedua siswa yang diamati sebanyak 35 orang.

Berdasarkan data pengamatan (lihat tabel 4.1) aktivitas yang paling sedikit yaitu pada saat siswa dipersilahkan untuk bertanya, dan juga pada saat memberikan pendapat adalah sebanyak 6 orang, sedangkan yang lainnya hanya diam dan menyimak. Kemudian pada aktivitas mencatat, hanya beberapa siswa yang mencatat, sedangkan yang lainnya masih kedatangan mengobrol dengan teman sebangkunya. Skor yang diperoleh pada pertemuan 1 adalah 221 dengan persentase sebesar 65%. Pada pertemuan 2 (lihat tabel 4.1) aktivitas yang paling sedikit yaitu pada saat mencatat, siswa yang mencatat hanya sebagian sedangkan sisanya ada yang tidak mencatat dan ada yang mengobrol. Skor yang diperoleh pada pertemuan 2 adalah 261 dengan persentase sebesar 75%, sehingga rata-rata persentase aktivitas belajar siswa didapat 70%.

Sehingga disimpulkan bahwa dari hasil dua kali pengamatan oleh tiga orang pengamat menunjukkan kriteria aktivitas

belajar siswa selama mengikuti pembelajaran tergolong cukup aktif.

3. Pembahasan Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team games Tournament* dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua masing-masing terdapat 18 langkah pembelajaran yang terbagi ke dalam beberapa kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan terdiri dari 5 langkah pembelajaran, kegiatan inti terdiri dari 9 langkah pembelajaran, dan kegiatan penutup terdiri dari 4 langkah kegiatan pembelajaran. Pertemuan pertama 18 langkah telah terlaksana, rata-rata penilaian keterlaksanaan langkah pembelajaran pada kegiatan pendahuluan sebesar 3,40 dengan kategori baik, pada kegiatan inti sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik, pada kegiatan penutup sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik. Pertemuan kedua 18 langkah telah terlaksana, rata-rata penilaian keterlaksanaan langkah pembelajaran pada kegiatan pendahuluan sebesar 3,60 dengan kategori sangat baik, pada kegiatan inti sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik, pada kegiatan penutup sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik.

Rata-rata penilaian keterlaksanaan langkah pembelajaran pertemuan pertama sebesar 3,60 dengan kategori sangat baik dan pertemuan kedua sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik, sehingga diperoleh rata-rata penilaian keterlaksanaan sintaks pembelajaran pertemuan pertama dan kedua adalah $\frac{3,60+3,67}{2} = 3,635$ dengan kategori sangat baik. Maka dalam hal ini dikatakan bahwa langkah pembelajaran yang disusun telah terlaksana dengan kategori sangat baik atau keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif.

4. Pembahasan Hasil Tes Belajar Siswa

Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk tes uraian sebanyak 3 soal. Untuk menentukan penyelesaian dari masalah yang

diberikan siswa diminta untuk menjawabnya menggunakan langkah.

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75, siswa dikatakan tuntas secara klasikal jika dalam suatu kelas terdapat lebih dari atau sama dengan 80% siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75. Dari hasil penskoran dan nilai yang diberikan (Tabel Skor dan Nilai Tes Hasil Belajar Siswa) diperoleh jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 75 sebanyak 27 orang dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 75 sebanyak 8 orang. Dari hasil tersebut diperoleh persentase siswa tuntas sebesar 77%, persentase siswa tidak tuntas sebesar 23%. Dengan demikian dapat dikatakan ketuntasan belajar secara klasikal tidak tercapai. Adapun penyebab siswa yang tidak tuntas berdasarkan jawaban yang diberikan sebagai berikut: (a) siswa tersebut salah dalam menuliskan penyelesaian dari soal; (b) kurang lengkap saat memberikan jawaban; (c) tidak memberikan jawaban untuk semua soal yang diberikan.

Selain itu berdasarkan teori aktivitas belajar menurut Slameto, bahwa aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada hasil penelitian aktivitas belajar siswa didapat pada kategori cukup aktif, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada kategori cukup, menyebabkan ketidaktuntasan siswa dalam tes hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* tidak efektif diterapkan pada pembelajaran trigonometri di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Pontianak hal tersebut dikarenakan ada dua kategori tidak terpenuhi, yaitu aktivitas siswa hanya dalam kategori cukup aktif dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal tidak terpenuhi. Adapun

hasil dari tiap kategori efektivitas adalah sebagai berikut:

Hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa diperoleh bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran trigonometri termasuk dalam kategori cukup aktif.

Penilaian keterlaksanaan sintaks pembelajaran diperoleh bahwa keterlaksanaan sintaks pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran trigonometri termasuk dalam kategori sangat baik atau keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif. Berdasarkan hasil analisis tes belajar siswa diperoleh bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran trigonometri tidak terpenuhi.

Saran

Berdasarkan temuan-temuan di lapangan pada saat penelitian dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: (1) sebaiknya bicarakan dengan guru kelas tentang waktu yang tepat untuk melakukan penelitian agar tidak ada kendala saat melaksanakan pembelajaran, memulai pembelajaran pada pagi hari cukup efektif dan tanpa dipotong jam istirahat karena siswa masih segar dan dapat berkonsentrasi untuk mengikuti pembelajaran; (2) untuk menghindari kecurangan pada saat siswa menjawab soal tes hasil belajar sebaiknya diawasi sebaik mungkin; (3) kepada peneliti yang ingin menindaklanjuti penelitian ini disarankan untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan penelitian ini agar diperoleh hasil yang lebih akurat.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi, R.N. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games*

Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V A SDN 10 Metro Timur. (Online). (<http://digilib.unila.ac.id/22912/3/SKRI%20PSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>). Diakses 28 februari 2019.

Ermilia, O.F. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siswa Kelas VII C Semester Genap SMP Negeri 1 Sambu Tahun Ajaran 2014/2015.* (Online). (<http://eprints.ums.ac.id/33210/9/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>). Diakses 7 maret 2017.

Harjoko. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014.* (Online). (<https://eprints.uny.ac.id/13353/1/Skripsi%20Harjoko.pdf>). Diakses 28 februari 2019.

Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Malang: Pustaka Belajar.

Permendikbud. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.* (online). (<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud22-2016SPDikdasmen.pdf>) .(diakses tanggal 22 februari 2018)

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* ed.rev. cet. 6 .Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktek,* Terj. Nurulita Yusron Bandung: Nusa Media

Sugiyono.(2012). *Statistika untuk Penelitian.* Bandung:Alfabet.