

Optimalisasi Kualitas Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Implementasi Model *Cooperatif Learning Bersetting Teams Games Tournaments* (TGT) Berbasis LKS

Ni Made Serma Wati^{a,*}, Ni Nyoman Serma Adi^{b,*}

^{a,b} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan IKIP
Saraswati Tabanan
Serma.wati93@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui optimalisasi model pembelajaran kooperatif *Bersetting Teams Games Tournaments* berbasis LKS terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Desain Penelitian Model Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri yang berjumlah 40 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes hasil belajar yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Optimalisasi Pembelajaran Matematika melalui Implementasi Model *Cooperative Learning Bersetting Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis LKS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. Ini terbukti dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada refleksi awal 23,72 berada pada kategori kurang aktif. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata aktivitas belajar 27,28 berada pada kategori cukup aktif, dan pada siklus II rata-rata aktivitas belajar 34,25 berada pada kategori aktif. Sedangkan Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dimana ketuntasan individu meningkat dari 12 orang (30%) pada refleksi awal menjadi 23 orang (57,5%) pada siklus I dan dari 23 orang (57,5%) pada siklus I menjadi 35 orang (87,5%) pada siklus II. Maka berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Optimalisasi pembelajaran Matematika melalui implementasi model cooperative learning bersetting Teams Games Tournaments (TGT) berbasis LKS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri.

Kata-Kata kunci: *Teams Games Tournaments* (TGT), LKS, Aktivitas dan Hasil Belajar

Abstract: This study aims to determine the optimization of the cooperative learning model with LKS-based Teams Games Tournaments to increase learning activities and mathematics learning outcomes of class X BBU 1 students of SMA Surya Wisata Kediri. This type of research is a Classroom Action Research (PTK) using the Research Design Model of Kemmis and Taggart. Subjects in this study were 40 students of class X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. The data collection technique was carried out by means of observation and learning outcomes tests which were carried out in two cycles. Research instruments in the form of observation sheets and learning outcomes tests. Data analysis was performed by qualitative descriptive analysis. The results showed that the Optimization of Mathematics Learning through the Implementation of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournaments (TGT) based on LKS can increase the activity and learning outcomes of students of class X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. This is evident from the average value of student learning activities on the initial reflection 23.72 is in the less active category. Then there was an increase in cycle 1 with an average of 27.28 learning activities in the active category, and in the second cycle the average learning activity was 34.25 in the active category. While student learning outcomes also increased where individual completeness increased from 12 people (30%) in the initial reflection to 23 people (57.5%) in the first cycle and from 23 people (57.5%) in the first cycle to 35 people (87.5%) in cycle II. So based on the results of the research it can be concluded that the optimization of mathematics learning through the implementation of the cooperative learning model with the

setting of Teams Games Tournaments (TGT) based on LKS can increase the activity and learning outcomes of students of class X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri.

Keywords: Teams Games Tournaments (TGT), Student worksheet, Activities and Learning Outcome

PENDAHULUAN

Permasalahan yang sampai sekarang masih dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya kurikulum yang menjadi acuan dasarnya, program pengajaran, kualitas guru, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber belajar, pengalaman belajar, dan teknik/bentuk penilaian. Ini berarti standar proses pendidikan memiliki peran sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Oleh sebab itu, kualitas pendidikan perlu di tingkatkan agar tercipta Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, untuk mengelola Sumber Daya Alam (SDA) di Indonesia yang sangat melimpah. Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Untuk mencapai hal itu pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Depdiknas,

2003). Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan untuk membelajarkan siswanya dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya. Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang ingin dicapai setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari waktu ke waktu tujuan pembelajaran perlu disempurnakan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan perkembangan siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pengelola pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa, dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana dan prasarana yang menunjang, situasi atau kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses belajar mengajar disebut sebagai hasilbelajar, sementara yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar (Syamsiara Nur, 2015).

Berdasarkan observasi di SMA Surya Wisata Kediri masih banyaknya pembelajaran individual dan pembelajaran kompetisi yang terjadi di dalam proses pembelajaran di kelas, yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk itu salah satu model pembelajaran yang dapat menjembatani

kesenjangan ini adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Di dalam Model pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam metode, salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT). Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Rofiq, 2019).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi pembelajaran dalam kelompok kecil yang bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan penguasaan tentang apa yang dipelajari. Agar proses pembelajaran berjalan optimal, maka guru perlu merancang strategi pembelajaran. Strategi belajar mengajar (SBM) atau strategi pembelajaran (*teaching strategy*) merupakan pola kegiatan pembelajaran yang berurutan yang diterapkan dari waktu ke waktu dan di arahkan untuk mencapai hasil belajar siswa. Guru harus mampu mengarahkan serta memberikan pedoman dan petunjuk pada siswa untuk mengarah pada penguasaan materi dan kompetensi yang harus di kuasai siswa. Salah satunya adalah dengan menyiapkan dan menyusun LKS. Lembar kerja siswa adalah salah satu jenis alat bantu pembelajaran. LKS merupakan sarana pendukung dan pelengkap isi pembelajaran yang dikembangkan dengan mengadopsi dan mengadaptasi perangkat pembelajaran matematika yang digunakan di negara maju (Fitriyana, 2020) sehingga mampu mengarahkan siswa untuk mencari dan menemukan materi pelajaran dan kompetensi yang ingin ditanamkan dari berbagai sumber belajar. Pada kelas yang penulis teliti, memiliki permasalahan yaitu proses pembelajaran

cenderung menggunakan metode ceramah sehingga aktivitas belajar siswa menjadi rendah yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga rendah. Hal ini tentu saja mempengaruhi mutu pendidikan di kelas tersebut yang semakin menurun.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi terhadap permasalahan yang akan ditanggulangi, cara pemecahan masalahnya adalah dengan Mengoptimalkan Kualitas Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Implementasi Model *Cooperatif Learning Bersetting Teams Games Tournaments* (Tgt) Berbasis Lks. Melihat permasalahan yang telah diuraikan maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui optimalisasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis LKS terhadap peningkatan aktivitas belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. 2) Untuk mengetahui optimalisasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis LKS terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri yang berjumlah 40 orang. Objek penelitian adalah 1) aktivitas belajar siswa dan 2) hasil belajar siswa.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan materi yang berbeda pada setiap siklus. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar.

Analisis data hasil aktivitas belajar dan hasil belajar dilakukan dengan analisis

deskriptif kualitatif. Pemecahan masalah yang telah diidentifikasi serta upaya-upaya perbaikan atau penyempurnaan maka pada penelitian ini dirancang pelaksanaannya dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh dalam 2 siklus dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri dengan jumlah siswa 40 siswa yang terdiri dari laki – laki 19 orang dan perempuan 21 orang , dimana setiap siklus menggunakan materi yang berbeda. Sebelum penelitian dimulai, dilakukan refleksi awal untuk mengetahui tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Pada siklus I menggunakan materi .Pengertian Matriks, Ordo Matriks, Jenis Matriks, Transpos Matriks, Kesamaan Matriks, dan Operasi Aljabar Matriks (Penjumlahan dan Pengurangan Matriks). Sedangkan pada siklus II menggunakan materi Operasi Aljabar Matriks (Perkalian Bilangan Riil dengan Matriks), Perkalian Matriks dengan Matriks, Invers dan Determinan Matriks Persegi berordo 2×2 . Uraian mengenai kedua siklus secara singkat sebagai berikut. Pada tahap refleksi awal ini peneliti mengajar di kelas dengan model pengajaran langsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, hampir sebagian besar siswa terlihat kurang terfokus perhatiannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa tidak antusias dan sedikit bosan sewaktu mendengarkan materi pelajaran. Data pada refleksi awal menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa berada pada kategori kurang aktif sebanyak 35 orang siswa. Hanya 5 orang siswa berada pada kategori cukup aktif. Secara

lengkap kategori aktivitas siswa pada refleksi awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Aktivitas Belajar Siswa pada Refleksi Awal

Kategori	Konversi	Jumlah Siswa
Sangat aktif	$\geq 40,5$	-
Aktif	$33,35 \leq 40,5$	-
Cukup Aktif		5 orang
Kurang Aktif	$26,65 \leq 33,35$	35 orang
Sangat Kurang Aktif	$19,95 \leq 26,65$	-
Aktif	$\leq 19,95$	

Data hasil belajar siswa yang meliputi: ketuntasan individu (KI), nilai rata-rata hasil belajar (X), daya serap (DS) dan ketuntasan klasikal (KI) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa pada Refleksi Awal

NO	Hasil rerata	Belajar	Persentase	kategori
1.	Ketuntasan Individu (KI)			
	Tuntas (12 orang)	-	30%	-
	Tidak Tuntas (28 orang)	-	70%	-
2.	Nilai Rerata Hasil Belajar	61,02	-	Cukup
3.	(X)	-	61,02%	-
4.	Daya Serap (DS)	-	30%	-
	Ketuntasan Klasikal (KK)			

Daya serap (DS) sebesar 23,72%, dimana hal ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh SKBM SMA Surya Wisata Kediri yaitu 70%. Ketuntasan klasikal (KK) pada refleksi awal sebesar 30%, ini juga belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh SKBM SMA Surya Wisata Kediri yaitu 85%. Berdasarkan hal tersebut di atas maka kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri perlu diberikan tindakan agar kualitas pembelajaran Biologi menjadi lebih baik.

Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai kategori kurang aktif (konversi 19,95-26,65) pada siklus I sebanyak 17 orang, untuk jumlah siswa yang mencapai kategori cukup aktif (konversi 26,65-33,35) pada siklus I sebanyak 21 orang, sedangkan jumlah siswa yang mencapai kategori aktif (konversi 33,35-40,5) sebanyak 2 orang (Tabel 3)

Di lihat dari skor rata-rata yaitu 27,28 maka aktivitas belajar siswa pada siklus I termasuk kategori cukup aktif (Tabel 3)

Tabel 3

Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

Kategori	Konversi	Jumlah Siswa
Sangat aktif	$\geq 40,5$	-
Aktif	$33,35 \leq 40,5$	2 orang
Cukup Aktif	$26,65 \leq 33,35$	21 orang
Kurang Aktif	$19,95 \leq 26,65$	17 orang
Sangat Kurang Aktif	$\leq 19,95$	-

Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas baru mencapai 23 orang (57,5%), sedangkan sisanya yaitu 17 orang (42,5%) belum tuntas. Nilai rata-rata siswa sebesar 68,22 dan KK sebesar 57,5% (Tabel 4). Ini berarti bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi SKBM SMA Surya Wisata Kediri yaitu sebesar 70.

Tabel 4

Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

NO	Hasil Belajar	Rerata	Persentase	Kategori
1.	Ketuntasan Individu (KI)	-	57,5%	-
2.	Tuntas (23 orang)	-	42,5%	-
	Tidak Tuntas (17 orang)	68,22	-	Cukup
3.	Nilai Rerata Hasil Belajar (X)	-	68,22%	-
4.	Daya Serap (DS) Ketuntasan Klasikal (KK)	-	57,5%	-

Berdasarkan data observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I suasana pembelajaran sudah cukup baik namun masih terlihat adanya sedikit kekurangan yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran dan diupayakan penanggulangannya diantaranya sebagai berikut: (1) Pada saat pembagian kelompok baik kelompok games maupun tournaments siswa masih saja ribut dan beberapa diantaranya bermain-main di dalam kelas. Namun hal ini dapat teratasi dengan memberikan LKTT yang dikerjakan dengan

alokasi waktu yang sudah ditentukan sehingga diskusi akan dapat berjalan lebih aktif. (2) Upaya perbaikan yaitu dengan memberikan LKTT yang dikerjakan dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan sehingga diskusi dapat berjalan lebih aktif. (3) Terdapat beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam kelompok tournaments. Namun dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbasis LKS, siswa lebih aktif karena pembelajaran ini berpusat pada siswa sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran secara maksimal, proses pembelajaran lebih rileks, dan melatih peserta didik untuk jujur dalam menilai temannya. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai kategori cukup aktif (konversi 26,65-33,35) pada siklus II sebanyak 8 orang, sedangkan jumlah siswa yang mencapai kategori aktif (konversi 33,35-40,5) pada siklus II sebanyak 32 orang.

Jika dilihat dari skor rata-rata yaitu 34,25 maka aktivitas belajar siswa pada siklus II termasuk kategori aktif. Hasil aktivitas belajar siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5

Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

Kategori	Konversi	Jumlah Siswa
Sangat aktif	$\geq 40,5$	-
Aktif	$33,35 \leq 40,5$	32 orang
Cukup Aktif	$26,65 \leq 33,35$	8 orang
Kurang Aktif	$19,95 \leq 26,65$	-
Sangat Kurang Aktif	$\leq 19,95$	-

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas mencapai 35 orang (87,5%) sedangkan siswa yang tidak tuntas yaitu 5 orang (12,5%) belum tuntas. Nilai rata-rata siswa mencapai 73,82 dan KK sebesar 87,5% (Tabel 6). Ini berarti bahwa hasil belajar siswa sudah memenuhi SKBM SMA Surya Wisata Kediri yaitu 70.

Tabel 6
Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

NO	Hasil Belajar	Rerata	Persentase	Kategori
1.	Ketuntasan Individu (KI)			
	Tuntas (35 orang)	-	87,5%	-
	Tidak Tuntas (5 orang)	-	12,5%	-
2.	Nilai Rerata Hasil Belajar (X)	73,82	-	Baik
3.	Daya Serap (DS)	-	73,82%	-
4.	Ketuntasan Klasikal (KK)	-	87,5%	-

Pada pembelajaran siklus II ini secara umum sudah berlangsung dengan lebih baik daripada siklus I. Pada siklus II ini terjadi peningkatan dari segi kemampuan siswa, dan siswa terlihat aktif. Selain itu siswa menjadi lebih disiplin dan tertib pada saat menerima materi pelajaran. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar itu dibuktikan dengan berlomba-lombanya siswa menjawab pada saat tournaments dan mengeluarkan pendapat pada saat menyimpulkan materi. Nilai keaktifan siswa dan nilai evaluasi pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Nilai aktivitas pada siklus I adalah tergolong cukup aktif dan nilai rata-rata hasil belajar adalah 68,22 yang tergolong cukup. Sedangkan pada siklus II, semua siswa tampak aktif dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 73,82 tergolong baik. Dengan model pembelajaran tipe TGT berbasis LKS, siswa dapat berinteraksi dengan kelompoknya untuk saling mengisi kekurangan dan dilatih untuk saling menghargai sehingga mengurangi sikap egosentris siswa, karena mengembangkan aspek afektif siswa yang berupa menghargai pendapat teman sebaya, dan siswa dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran secara maksimal. Data mengenai aktivitas belajar siswa pada refleksi awal, siklus I, dan siklus II dapat disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa pada Refleksi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Aktivitas Belajar	Kategori
Refleksi Awal	23,72	Kurang Aktif

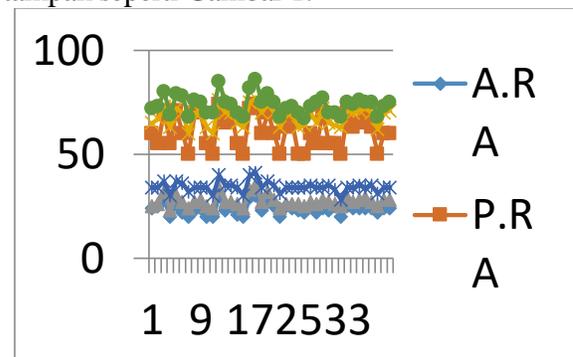
Siklus I	27,28	Cukup Aktif
Siklus II	34,25	Aktif

Data mengenai Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Refleksi Awal, Siklus I dan Siklus II dapat disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8.
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Refleksi Awal, Siklus I dan Siklus II

N	Hasil Belajar	Refleksi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	(KI)			
	T	30%	57,5%	87,5%
	TT	70%	42,5%	12,5%
2.	(X)	61,02%	68,22%	73,82%
3.	(DS)	61,02%	68,22%	73,82%
4.	(KK)	30%	57,5%	87,5%

Jika divisualisasikan dalam bentuk grafik, maka rerata hasil belajar dan aktivitas siswa tampak seperti Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Rerata Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan nilai aktivitas dan hasil belajar siswa dari refleksi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 4.1. Pada gambar di atas dapat dijelaskan kecenderungan bahwa aktivitas belajar persiswa bersesuaian dengan hasil belajar siswa. Artinya semakin tinggi aktivitas siswa semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Dari hasil analisis data terdapat peningkatan rata-rata dari refleksi awal ke siklus I dan dari Siklus II. Rata-rata nilai aktivitas mengalami peningkatan sebesar 3,56% dari 23,72 pada refleksi awal yang

tergolong kurang aktif menjadi 27,28) pada siklus I yang merupakan kategori cukup aktif. Rata-rata nilai aktivitas mengalami peningkatan sebesar 6,97% dari 27,28 pada siklus I yang tergolong cukup aktif menjadi 34,25 pada siklus II yang merupakan kategori aktif. Ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis LKS sangat berpengaruh pada aktivitas siswa. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana ketuntasan individu meningkat dari 12 orang (30 %) pada refleksi awal menjadi 23 orang (57,5%) pada siklus I meningkat sebesar 27,5%, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 7,2 % dari refleksi awal nilai rerata hasil belajar sebesar 61,02 menjadi 68,22 pada siklus I, daya serap meningkat. Demikian pula dengan ketuntasan klasikal siswa persentasenya meningkat sebesar 27,5% dari 30% pada refleksi awal menjadi 57,5% pada siklus I dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana ketuntasan individu meningkat dari 23 orang (57,5%) menjadi 35 orang (87,5%) pada siklus II. Demikian pula dengan ketuntasan klasikal siswa persentasenya meningkat sebesar 30% dari 57,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Dari data tersebut maka pelaksanaan tindakan yang diberikan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis LKS dapat dikatakan berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. Hal ini terjadi karena melalui model pembelajaran tersebut memberikan kesempatan pada siswa berinteraksi dalam kelompok untuk melatih aktivitasnya dan mengembangkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sehingga hasil belajarnya pun meningkat. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh (Rofiq, 2019) yang menyatakan bahwa dengan pembelajaran kooperatif siswa lebih mudah menginstruksikan pengetahuannya, lebih

mudah menemukan, memahami pemecahan masalah dan konsep-konsep yang penting bila mendiskusikan dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang. Hal ini penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian (Mulkiyah, 2013) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah mampu meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa. Di dukung juga dari hasil penelitian (Ramdani, 2018) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri III Parlangga Kabupaten Gowa dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa. Dimana ketuntasan individu, daya serap dan aktivitas belajar siswa meningkat dari sebelumnya.

Atas dasar hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif dan temuan dari peneliti lain, maka dapat dikatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan itu, temuan ini berimplikasi kepada perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut. Optimalisasi Pembelajaran Matematika melalui Implementasi Model *Cooperative Learning Bersetting Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis LKS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri. Ini terbukti dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada refleksi awal 23,72 berada pada kategori kurang aktif. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan rata-rata aktivitas belajar 27,28 berada pada kategori cukup aktif, dan pada siklus II rata-rata aktivitas belajar 34,25 berada pada kategori aktif. Sedangkan Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dimana ketuntasan individu meningkat dari 12 orang (30%) pada refleksi awal menjadi 23 orang (57,5%) pada siklus I dan dari 23 orang (57,5%) pada siklus I menjadi 35 orang (87,5%) pada siklus II. Demikian pula ketuntasan klasikal siswa presentasinya meningkat sebesar 27,5% dari 30% pada refleksi awal menjadi 57,5% pada siklus I dan dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana ketuntasan individu meningkat dari 23 orang (57,5%) menjadi 35 orang (87,5%) pada siklus II, rata-rata belajar meningkat sebesar 30%, daya serap meningkat 5,6% dari 68,22% pada siklus I menjadi 73,82% pada siklus II. Demikian pula dengan ketuntasan klasikal siswa presentasinya meningkat sebesar 30% dari 57,5% dalam siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Maka berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Optimalisasi pembelajaran Matematika melalui implementasi model cooperative learning bersetting Teams Games Tournaments (TGT) berbasis LKS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas X BBU 1 SMA Surya Wisata Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Suwandi S., Waluyo, J. H., Pitoyo, A. 2014. The Effect of Group Investigation Learning Model, Accelerated Learning Team and Role Playing on Elementary School Students' Writing Skills Viewed from Cognitive Style, *Journal of Education and Practice*, 5 (1): 2222-2288.
- Aryana, I.B.P. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Denpasar: Bagian Ilmu Faal Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Chotimah, H. 2009. *Strategi-strategi Pembelajaran untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitang Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Moedjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani, N., Purwasi LA. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Education*, vol, 3(1)17-18.
- Hamalik. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Solo: Rineka Cipta.
- KEMENDIKBUD. 2014. *Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Saintis*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah.

- Lubis, Grafura. 2012. *Metode Belajar dan Mengajar*.Jogjakarta: Ar.Ruzz Media
- Mulkiah M, dkk.2013. Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, vol 1(6).
- Nur Samsyara. 2015. Peningkatan Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Kognitif Matematika Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah, *Journal Sainifik Vol.1*.
- Pratama HE, Pujiastuti, Prihatin J. 2014.Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Teka – Teki Silang (*Crossword Puzzles*) Pada Siswa Kelas VII.
- Rahayu YS., Pratiw R., Indana S.2018. Development of Biology Student Worksheets to Facilitate Science Process Skills of Student, *The Consortium of Asia-Pacific Education Universities (CAPEU)*, 295. Tersedia pada file:///C:/Users/User%20All/Downloads/Development_of_biology_student_worksheets_to_facil.pdf.
- Ramdani R.2018.Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri III Parlangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, vol 1(1)35-44.
- Rofiq MA., dkk. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Kelas V MI AT Tarbiyah Loa Jaman. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2):117-118.
- Rusman. 2010. *Strategi Pembelajaran Beorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, Wina.2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyawan, H. 2011. “Pengertian Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah”. Tersedia pada <http://zonainfosemua.blogspot.com>. (diakses pada tanggal 28 februari 2021).
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* .Jakarta:Prenada Media