

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
JENIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* SEBAGAI UPAYA  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN PRESTASI  
BELAJAR MATEMATIKA MATERI TRIGONOMETRI  
BAGI KELAS X TB B SMKN 3 SUKOHARJO  
SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Haryanto**

*Guru SMK Negeri 3 Sukoharjo*

**ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) bagi siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan pada semester 2, bertempat di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Adapun sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas X TB B dengan jumlah siswa 36 siswa dan objek penelitian adalah Aktivitas belajar dan Prestasi belajar. Prosedur penelitian yang digunakan dengan menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus. Sedangkan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik tes dan teknik nontes. Adapun alat pengumpul data berupa butir-butir soal tes tertulis yang dikerjakan siswa selama pelaksanaan penelitian dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui metode pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dengan Teka-teki Silang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar Matematika pada kelas X TB B semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil Pembelajaran dari siklus 1 dengan hasil 16 siswa aktivitas rendah, 12 siswa aktivitas sedang dan 8 siswa aktivitas tinggi, pada siklus 2 dengan hasil 6 siswa aktivitas rendah, 17 siswa aktivitas sedang, 13 siswa aktivitas tinggi. Hasil pembelajaran pada kondisi awal diperoleh nilai rata-rata tes sebesar 5,58. Dari Siklus 1 yang terdiri dari kelompok yang beranggotakan 6 siswa setelah diadakan tes didapat nilai rata-rata tes sebesar 7,11. Pelaksanaan Siklus 2 kelompok yang beranggotakan 4 siswa, setelah diadakan tes didapat nilai rata-rata tes sebesar 7,58.*

**Kata kunci ;** *Aktivitas Belajar, Prestasi Belajar Model TGT, Teka-teki Silang*

**PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan dituntut mampu meningkatkan kualitas hasil dan pelayanan pendidikan guna menghadapi berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Untuk meningkatkan tingkat efektif dan efisiensi proses pembelajaran diperlukan media dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan kreativitas para pendidik dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Sehingga tercipta sumber daya manusia yang mempunyai kesiapan mental dan kemampuan berpartisipasi mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang saat ini dikembangkan oleh pemerintah, di mana kurikulum ini merupakan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Departemen Pendidikan Nasional telah menetapkan kerangka dasar, standar kompetensi lulusan, standar kompetensi dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran untuk setiap satuan pendidikan, dalam rangka pelaksanaan Kurikulum 2013 ini. Sedangkan pengembangan perangkat pembelajaran, seperti silabus dan sistem penilaian merupakan kewenangan satuan pendidikan (sekolah) di bawah koordinasi dan supervisi pemerintah Kabupaten/Kota. Kurikulum baru ini tetap memberikan tekanan pada pengembangan kompetensi siswa. Prinsip pengembangan Kurikulum 2013 adalah: 1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya; 2. Beragam dan terpadu; 3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; 4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan; 5. Menyeluruh dan berkesinambungan; 6. Belajar sepanjang hayat; 7. Dan seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Dengan berlakunya kurikulum ini, guru sebagai pengajar dituntut untuk mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didiknya dan juga materi yang diajarkannya. Akan tetapi, belum semua guru mampu merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan menerapkan metode yang berorientasi pada *student centered*.

Rendahnya prestasi belajar Matematika pada kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo dengan siswa yang tuntas hanya 20%, salah satunya disebabkan oleh proses belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar tersebut. Hal lain yang menjadi permasalahan dalam proses belajar mengajar adalah siswa kurang aktif di kelas, cenderung tidak pernah mengajukan pertanyaannya dalam pembelajaran. Guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tetapi hampir tidak ada siswa yang bertanya. Dari pengamatan tahun pembelajaran sebelumnya, di SMK Negeri 3 Sukoharjo, mata pelajaran Matematika sering kali dianggap sebagai salah satu pelajaran yang tergolong sukar dan tidak menyenangkan, sehingga kebanyakan anak kurang tertarik dan prestasi belajar mereka rendah. Hal seperti inilah yang menyebabkan kemungkinan adanya kesulitan bagi siswa dalam mengikuti pelajaran Matematika. Dalam hal ini, dibutuhkan peran guru untuk memberikan motivasi dan memperkenalkan materi Matematika dengan lebih menarik dan bersahabat sehingga siswa akan termotivasi mempelajari Matematika. Ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Model pembelajaran yang dipilih merupakan salah satu faktor eksternal yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Untuk itu para guru, khususnya di sini guru Matematika harus mempunyai kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan metode mengajar dari model pembelajaran yang dipilih, guna menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dalam pembelajaran kooperatif ini, siswa saling membantu pembelajaran agar setiap anggota kelompok dapat mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Di dalam setiap kelompok, siswa yang berkemampuan lebih tinggi akan membantu proses pemahaman bagi siswa yang berkemampuan sedang atau rendah. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dikelompokkan secara variatif (beraneka ragam) berdasarkan prestasi mereka sebelumnya, kesukaan/kebiasaan, dan jenis kelamin. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah (Slavin, 2005:5). Adanya kelompok dengan

berbagai kemampuan heterogen inilah yang membuat interaksi dalam setiap kelompok dapat berjalan dengan baik.

Bermain didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang Ismail, 2006:15-16). Fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada diambang ketegangan. Bermain sambil belajar dapat dijadikan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika. Model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan tema belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif (kelompok) yang mempunyai tema belajar sambil bermain. Metode pembelajaran TGT diharapkan tepat diterapkan untuk mata pelajaran Matematika, karena TGT lebih tepat diterapkan untuk mengajar objek yang didefinisikan secara baik dengan satu jawaban benar seperti konsep dan fakta ilmu pengetahuan. Yang membedakan TGT dengan metode dari model *cooperatif learning* yang lain adalah metode TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Materi Trigonometri disajikan dengan cara belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Metode TGT ini dipilih, karena umumnya siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo masih menyukai permainan. Sistem permainan yang dipakai pada penelitian ini adalah Teka-Teki Silang (*Cross Word*) untuk proses pembelajaran Matematika pada materi Trigonometri. Dimana dengan permainan teka-teki silang siswa dapat belajar memecahkan suatu permasalahan dengan cara serta usahanya sendiri. Dalam metode pembelajaran ini siswa diharapkan dapat bermain sambil belajar dalam suasana kerjasama, sehingga siswa tertarik dan tidak bosan dalam belajar materi sistem pencernaan ini, yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasar dari uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian tentang: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jenis *Teams Games Tournament (TGT)* Sebagai Upaya Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Materi Trigonometri bagi Kelas X TB B SMKN 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Belajar pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku pada individu yang belajar (Depdiknas, 2003:2). Belajar adalah kegiatan yang sadar atau tidak telah dilakukan manusia sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan dirinya. Kemampuan baru yang diperoleh serta perubahan perilaku menunjukkan bahwa telah terjadi proses belajar. Sedangkan Pembelajaran adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat (Slameto,

2003:30). Sehingga model pembelajaran dapat diartikan sebagai skema yang berupa struktur cara menanamkan pengetahuan pada seseorang. Model pembelajaran membuat para pengembang pembelajaran memahami dan merinci masalah ke dalam unit-unit yang lebih mudah diatasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran.

### **Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang terdiri atas kelompok kecil, masing-masing terdiri atas siswa yang tingkat kemampuannya berbeda. Aktivitas pembelajaran jenis ini dapat meningkatkan pemahaman mereka akan setiap pelajaran. Setiap anggota kelompok tidak hanya bertanggungjawab terhadap pengajaran yang diajarkan, tetapi mereka juga ikut membantu belajar teman kelompoknya. Selain itu juga, untuk menciptakan pencapaian dari sebuah suasana yang diharapkan, para siswa mengerjakan semua tugas-tugas sampai semua anggota kelompok benar-benar memahami secara lengkap dengan baik

### **Pembelajaran Kooperatif Model TGT**

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif metode TGT. Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins (Slavin,2005:13). Perbedaan metode TGT dengan metode lain dari model pembelajaran kooperatif yaitu, dalam metode TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan

Terdapat lima komponen dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif metode TGT, yaitu:

#### **Presentasi Kelas/ Pengamatan Langsung**

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi kelompok sesuai dengan nilai ujian SMP siswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

#### **Belajar Tim**

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran tim sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada metode TGT ini, poin penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam

pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antarkelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*.

#### Permainan/Game

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain. Permainan dalam pembelajaran koopertaif metode TGT dapat berupa permainan yang mudah dan banyak dikenal. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah Teka-Teki Silang (*Cross Word*)

#### Tournament/Pertandingan

*Tournament* adalah saat dimana permainan berlangsung dan dilaksanakan setelah guru memberikan presentasi kelas dan setiap tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam *tournament* masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Dalam *tournament* mengilustrasikan hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen homogen. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian.

#### Penghargaan Tim

Tim yang mendapat nilai tertinggi pada permainan teka-teki silang dan mencapai *finish* pada permainan ular tangga adalah sebagai pemenang dan akan diberikan *reinforcement* atau penghargaan. Penghargaan atau pengakuan kelompok diberikan oleh guru dengan menggunakan laporan berkala, majalah dinding atau bentuk lain untuk pengakuan umum dan hadiah untuk tim yang mempunyai prestasi tinggi individu mingguan tinggi atau kedudukan kumulatif tinggi. Penghargaan ini tidak hanya sekedar memberikan hadiah besar, tapi yang lebih penting adalah dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang mereka lakukan. (Slavin, 2005:160)

Dalam pembelajaran kooperatif metode TGT, meskipun proses belajar mengajar dilakukan secara berkelompok, akan tetapi prestasi belajar yang diukur adalah prestasi belajar individu. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat belajar dengan sungguh-sungguh karena terpacu untuk lebih siap belajar khususnya belajar IPA pada materi Pencernaan, tanpa ada rasa takut untuk mempelajarinya. Peran guru dalam metode TGT ini hanya bertindak sebagai fasilitator yang memantau kegiatan masing-masing kelompok.

#### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai - nilai kecakapan Prestasi belajar merupakan fungsi yang penting dalam suatu pembelajaran. Kemampuan hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar, pada proses ini siswa menunjukkan keberhasilan atau kegagalan dalam belajarnya.

Menurut Nana Syaodih (2005:102) "Hasil belajar merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang". Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang berbentuk kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari ketiga bentuk ini, bentuk kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

### **Aktivitas Belajar**

Menurut tokoh ilmu jiwa lama John Lock, mengungkapkan bahwa murid ibarat kertas putih yang tidak tertulis. Dalam hal ini terserah kepada guru mau dibawa kemana, mau diapakan murid itu. Guru adalah yang mengatur dan memberi isinya. Aktivitas guru dalam pembelajaran mendominasi kegiatan, sementara murid bersifat pasif dan menerima begitu saja. Guru yang menentukan bahan dan metode sedang aktivitas murid terbatas pada mendengarkan, mencatat dan menjawab pertanyaan guru apabila bertanya. Para siswa bekerja dan berpikir karena atas perintah guru, sehingga proses pembelajaran tidak mendorong anak didik untuk berpikir karena atas bermacam-macam kebutuhan.

### **Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir seperti uraian di atas, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif jenis *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif jenis *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan Prestasi belajar siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif jenis *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Setting penelitian**

Tempat Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Sukoharjo yang terletak di jalan raya Telukan – Cuplik desa Parangjoro Grogol Sukoharjo. Kelas yang diteliti adalah kelas dengan prestasi belajar kurang dan aktifitas belajarnya rendah, yaitu kelas X TB B dengan jumlah siswa 36 siswa. Waktu penelitian pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan secara bertahap.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 36 siswa.

Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022.

### **Sumber Data.**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data kondisi awal yang berupa nilai harian dan data aktivitas belajar siswa.
2. Data siklus 1 yang berupa nilai prestasi pada akhir siklus dan data aktivitas belajar siswa pada siklus 1.
3. Data siklus 2 yang berupa nilai prestasi pada akhir siklus 2 dan data aktivitas belajar siswa pada siklus 2.

### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data.**

Teknik Pengumpulan data.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode non tes. Metode tes digunakan untuk mengetahui nilai prestasi belajar dan metode non tes digunakan untuk mengetahui data aktivitas belajar.

Alat Pengumpulan Data.

Pada metode tes yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar menggunakan butir soal dan pada metode nontes yang digunakan untuk penilaian aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi.

### **Analisis Data**

Pada penelitian ini menggunakan dua analisis data yaitu:

1. Analisis data pada tes prestasi belajar menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal dengan nilai tes pada siklus 1 dan terakhir nilai tes pada siklus 2.
2. Analisis data pada motivasi belajar siswa menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada siklus 1 dan siklus 2.

### **Indikator Kerja**

Yang menjadi indikator keberhasilan tindakan kelas ini adalah jika terjadi perubahan peningkatan Aktivitas belajar dan Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di indikasikan jika:

- 1) 70% dari seluruh siswa terlihat peningkatan prestasi belajar pada pelajaran Matematika pada materi trigonometri
- 2) 70% siswa menunjukkan keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 3) 70% siswa menunjukkan adanya interaksi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kelompok, menunjukkan adanya hubungan siswa dengan guru dan siswa dengan siswa selama pembelajaran.
- 4) 70% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

## **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### **Tahap Observasi**

Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh kolaborator, dalam hal ini guru sesama guru Matematika. Fokus pemantauan adalah proses penerapan tindakan, motivasi siswa selama pembelajaran yang berdasarkan aktivitas serta antusias siswa dalam mengerjakan setiap tugas pada pembelajaran serta prestasi belajar sesuai dengan lembar pemantauan dan perangkat evaluasi yang telah disiapkan.

### **Refleksi**

Hasil pemantauan dan evaluasi dianalisis untuk diperoleh gambaran bagaimana dampak pembelajaran yang telah direncanakan yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil analisis yang diperoleh merupakan refleksi dari apa yang telah terjadi selama penerapan tindakan pada siklus 1. Permasalahan pada siklus 1 digunakan sebagai pertimbangan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada Siklus 2.

## **HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Kondisi Awal**

Pembelajaran pada mata pelajaran Matematika pada semester 1 pada tahun pelajaran 2021/2022 di mana mata pelajaran Matematika disampaikan dengan metode ceramah serta dengan pembelajaran Klasikal, dimana guru hanya bertindak sebagai fasilitator tanpa melibatkan aktivitas siswa, di mana siswa hanya sebagai pendengar saja. Hal ini akan membuat siswa enggan memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga yang ada dikelas siswa bercakap-cakap, tidur-tiduran bahkan ada yang mengerjakan tugas lain. Mereka merasa apa yang dijelaskan oleh guru tidak bisa mereka menerimanya, hal ini mengakibatkan aktivitas belajar siswa menjadi berkurang.

Pada kondisi awal ini aktivitas belajar siswa masih rendah sekali, siswa tidak menunjukkan keaktifan dalam belajar, tidak berkonsentrasi mendengarkan informasi-informasi yang diberikan guru, sebagian siswa pasif berdiskusi ataupun bertanya pada guru serta mereka pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Pada kondisi awal prestasi belajar siswa sangat rendah sekali dan nilai terendah dicapai pada nilai 45 dan nilai tertinggi hanya 70, hal ini disebabkan karena pengajaran yang diberikan oleh guru hanya berbentuk ceramah saja. Dan peserta didik hanya sebagai pendengar, hal ini membuat siswa bosan, sehingga siswa banyak yang pasif dan enggan untuk bertanya ataupun untuk mengerjakan tugas, prestasi yang dicapai oleh siswa sangat rendah sekali.

### **Hasil Tindakan**

Pada pembelajaran dengan metode kooperatif model *TGT* yang merupakan bentuk pembelajaran secara kelompok, dimana kelompok dibentuk dengan penyebaran merata pada tiap kelompok berdasarkan pada nilai kondisi awal dan nilai pada siklus 1, dengan



pembelajaran yang bertemakan bermain dengan teka-teki silang ternyata membuat siswa sangat senang, apalagi pada siklus 2 siswa merancang teka-teki silang sendiri dan dirancang membuat mereka sangat tertarik dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *TGT* dengan Teka-teki silang ternyata berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan rerata aktivitas belajar siswa dari 70,31 menjadi 80,5. Sedangkan pengamatan yang dilakukan oleh guru, siswa sudah berinteraksi dengan siswa lain, siswa lebih aktif bertanya dan siswa juga lebih aktif untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Pada pembelajaran ini walaupun terjadi peningkatan aktivitas belajar, karena bentuk pembelajaran merupakan hal yang baru, sehingga pada siklus 1 masih terjadi siswa yang bercakap-cakap atau mereka hanya sebagai pendengar saja.

Pada nilai prestasi juga terjadi peningkatan nilai rerata dari 71,1 menjadi 78,2 sehingga secara teoritik pembelajaran dengan menggunakan kooperatif model *TGT* dengan teka-teki silang terjadi peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar.

Pada pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *TGT* dengan teka-teki silang ternyata secara empirik didapat hasil sebagai berikut:

- 1) Aktivitas belajar siswa dari kondisi awal ke kondisi akhir terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dengan terbukti pada penilaian dengan lembar observasi aktivitas belajar terjadi peningkatan dari 70,31 menjadi 80,5 atau terjadi peningkatan sebesar 14,49%.
- 2) Prestasi belajar siswa terjadi peningkatan dari kondisi awal ke kondisi akhir dari rata-rata 5,58 menjadi rata-rata 7,82 atau terjadi peningkatan sebesar 40,14 %.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif model *TGT* dengan menggunakan teka-teki silang dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 berdasarkan hasil lembar pengamatan siswa didapat pada siklus 1 aktivitas rendah terdapat 16 siswa, aktivitas sedang terdapat 12 siswa, sedangkan aktivitas tinggi terdapat 8 siswa dengan rerata 70,31. Pada siklus 2 didapat hasil pada aktivitas rendah terdapat 6 siswa, aktivitas sedang 17, aktivitas tinggi terdapat 13 siswa dengan rerata 80,5.
2. Pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif model *TGT* dengan teka-teki silang ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas X TB B SMK Negeri 3 Sukoharjo Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan peningkatan nilai rerata dari kondisi awal dengan kondisi akhir dari nilai rata-rata 5,58 menjadi 7,82 atau mengalami peningkatan 40,14 %. Pada nilai terendah terjadi peningkatan dari 45 menjadi 70 atau mengalami peningkatan sebesar 55.54%. Pada nilai tertinggi terjadi kenaikan dari 70 menjadi 82 atau mengalami peningkatan sebesar 17.78%.

## **Implikasi**

Berdasarkan simpulan di atas, implikasi yang dapat peneliti sampaikan adalah:

- a. Aktivitas belajar siswa dapat dibangkitkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *TGT* dengan Teka-teki silang pada mata pelajaran Matematika.
- b. Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pembelajaran kooperatif model *TGT* dengan Teka-teki silang pada mata pelajaran Matematika.

## **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

### **Bagi Siswa**

Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan pembelajaran kooperatif model *TGT* teka-teki silang dengan baik sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa.

### **Bagi Guru**

Hendaknya guru dapat menyajikan pembelajaran kooperatif *TGT* teka-teki silang dengan baik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar. Dalam penggunaan Teka-teki silang hendaknya guru memberikan apersepsi ya mendorong siswa, sehingga siswa dapat meningkat prestasinya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anas Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. 2006. *Education Game*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum Revisi ketiga*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saifuddin Azwar. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.