

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG GARIS DAN SUDUT DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS 77 SMP NEGERI 3 PARUNG PANJANG BOGOR

Lisa Qurrota A'yun

Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

E-mail: lisaayun80@guru.smp.belajar.id

ABSTRAK

Latar belakang pemilihan judul ini adalah Rendahnya hasil belajar matematika siswa merupakan tanggung jawab pendidik khususnya guru. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dari berbagai segi untuk meningkatkan mutu khususnya bidang studi matematika. Penelitian terhadap peningkatan hasil belajar tersebut sangat perlu dilakukan, mengingat tugas seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sangat berat. Oleh sebab itu dalam pelaksanaannya sangat dibutuhkan strategi dan metode yang tepat guna mencapai hasil yang sesuai dengan harapan. Pada Materi pembelajaran garis dan sudut kelas 7.7 diharapkan bisa mencapai hasil sesuai yang diharapkan. Yaitu minimal 75 % bisa mencapai KKM. Sesuai dengan indikator keberhasilan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil kualitatif dari angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan perbandingan dengan model *discovery learning* yaitu pada siklus I hasil post test rata-rata 62.36, yang tuntas 38.89%. dan pada siklus II hasil post test rata-rata 74.47, yang tuntas 60.53%. Dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa meningkat 21.64%.

Kata kunci

Hasil Belajar, Matematika, *Team Games Tournament*

ABSTRACT

*The background of this title selection is that the low mathematics learning outcomes of students are the responsibility of educators, especially teachers. Therefore, improvements are needed from various aspects to improve quality, especially in the field of mathematics. Research on improving learning outcomes is very necessary, considering that a teacher's task in teaching and learning activities in the classroom is very heavy. Therefore, in its implementation, appropriate strategies and methods are needed to achieve results that are in accordance with expectations. In the learning material for lines and angles for class 7.7, it is hoped that the expected results can be achieved. Namely, at least 75% can reach the KKM. In accordance with the indicators of student success. This study uses the Action Research method which is carried out in 2 cycles, each cycle consists of 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, 4) Reflection. Quantitative data is obtained from qualitative results from questionnaires, interviews, observations and documentation. The conclusion obtained from this study is that there is an increase in learning outcomes in mathematics on the subject of comparison with the *team games tournament* model, namely in cycle I the average post-test result is 62.36, which is completed 38.89%. and in cycle II the average post-test result is 74.47, which is completed 60.53%. From cycle I to cycle II student learning outcomes increased by 21.64%.*

Keywords

Learning outcomes, Mathematics, Team Games Tournament

1. PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar matematika siswa merupakan tanggung jawab pendidik khususnya guru. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dari berbagai segi untuk meningkatkan mutu khususnya bidang studi matematika. Penelitian terhadap peningkatan hasil belajar tersebut sangat perlu dilakukan, mengingat tugas seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sangat berat. Oleh sebab itu dalam pelaksanaannya sangat dibutuhkan strategi dan metode yang tepat guna mencapai hasil yang sesuai dengan harapan.

Pada Materi pembelajaran garis dan sudut kelas 7.7 diharapkan bisa mencapai hasil sesuai yang diharapkan. Yaitu minimal 75 % bisa mencapai KKM. Sesuai dengan indikator keberhasilan peserta didik

Konsep dasar matematika yang kurang tepat juga bisa menyebabkan hasil belajar matematika siswa rendah. Konsep dasar memang terlihat sederhana. Namun akibatnya jika konsep dasarnya salah maka hitungan akan menjadi salah. Dan mengerjakan soal matematika pun salah dan akhirnya merasa susah.

Termasuk lingkungan pun sangat pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Lingkungan yang baik yang membuat nyaman belajar, hasil belajar pun bisa baik. Namun jika lingkungan yang tidak mendukung baik lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat setempat maupun lingkungan sekolah, membuat tidak nyaman belajar. Bahkan terganggu dalam belajar, maka akan mengakibatkan hasil belajar pun rendah.

Begitu pula sarana dan prasarana yang kurang memadai. Terbatasnya pengetahuan, tidak didukung alat-alat peraga, Membuat peserta didik kurang kreatif. peserta didik pasif tidak ada keaktifan dan ketrampilan yang berarti. Peserta didik hanya menunggu dari guru. Tidak ada motivasi untuk mencari Sehingga hasil belajarpun kurang memuaskan.

Guru sudah sering menerapkan metode pembelajaran yang dianggap sesuai misalnya dengan ceramah atau penugasan. Tetapi hasil pembelajaran pada garis dan sudut belum memuaskan. Proses pembelajaran masih terkesan berfokus pada guru. Peserta didik hanya menjadi pendengar. Akhirnya proses pembelajaran belum berhasil dan banyak siswa yang merasa jenuh.

Model pembelajaran yang dilakukan guru seharusnya dapat membantu proses belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran adalah model *Team Games Tournament*. Dengan model *Team Games Tournament* diharapkan lebih baik untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa jika dibandingkan dengan model konvensional. Keefektifan model ini adalah peserta didik lebih aktif dalam berpikir secara sistematis dengan penemuan sendiri. Memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Sehingga menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatoris. Artinya penelitian ini tidak dilakukan sendiri tetapi bekerjasama dengan guru matematika. PTK ini terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Keseluruhan rangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan refleksi adalah unsur untuk membentuk satu siklus.

Setelah siklus I ditetapkan perlu diadakan siklus II atau tidak. Jika siklus II perlu diadakan maka langkah pertama dan seterusnya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas 77, Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tanggal 17 Februari 2025 hingga 10 Maret 2025. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 77 berjumlah 36 orang dengan 18 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Data diperoleh melalui pengamatan selama proses pembelajaran dan dari hasil penilaian post test. Penelitian dianggap berhasil apabila ketuntasan individual telah mencapai 75 atau apabila mencapai 60% pada ketuntasan klasikal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran matematika di kelas 77 dengan menggunakan model *team games tournament*, peneliti melaksanakan penjajagan awal. Penjajagan ini dengan cara langsung melihat pembelajaran matematika yang biasa dilakukan sehari-hari. Hal ini untuk mendapatkan gambaran awal tentang kondisi pembelajaran matematika. Observasi yang dilakukan pada hari Kamis, 13 Februari 2025. Pada waktu observasi guru membahas materi memahami konsep garis dan sudut. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, keseriusan siswa belum maksimal. Masih ada siswa yang bercanda dan bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran. Partisipasi dalam pembelajaran cukup. Inisiatif bertanya pun kurang. Dalam memahami model juga kurang dan dalam berdiskusi kurang aktif.

Tabel 1. Pengelompokan Skor Awal Pembelajaran Matematika

Skor	Jumlah Siswa	Persentase
85 - 100	0	0
75 - 84	6	15.79
55 - 74	8	21.05
40 - 54	14	36.84
25 - 39	10	26.37
Jumlah	38	100.00

Data pada tabel di atas menunjukkan perolehan skor deskripsi awal pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh skor 85-100 tidak ada. Siswa yang memperoleh skor 75-84 (Baik) ada enam siswa (15.79%) atau sebagian kecil, Siswa yang memperoleh skor 55-74 (Cukup) ada delapan siswa (21.05%), siswa yang memperoleh skor 40-54 ada empat belas siswa (36.84%) dan Siswa yang memperoleh skor 25-39 ada sepuluh siswa (26.32%). Dari keseluruhan skor deskripsi awal pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada enam siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas (15.79%), sedangkan tiga puluh satu siswa (84.21%) dinyatakan tidak lulus. Berdasarkan gambaran pelaksanaan pembelajaran di atas, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di kelas 77 SMPN 3 Parungpanjang masih jauh dari yang diharapkan.

A. Deskripsi Siklus 1

1) Perencanaan Tindakan

Proses pembelajaran materi perbandingan dengan model *team games tournament* pada siklus I direncanakan tanggal 17 Februari 2025. Setelah berdiskusi dengan guru matematika kelas VIII sebagai observer. Pada tahapan ini peneliti menyusun rencana yang akan dilakukan pada saat pembelajaran, meliputi :

1. Menyusun RPP
2. Membuat bahan tayangan (PPT)
3. Teknik/ model yang digunakan adalah *Team games tournament*
4. Menyiapkan instrumen penelitian
 - a. Kisi-kisi soal
 - b. Format observasi
 - c. Format wawancara
 - d. Format angket
 - e. Lembar Kerja Siswa

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah *Team games tournament* dan mengacu pada RPP. Pada awal Pembelajaran Guru mengucapkan salam pembuka yang di jawab oleh seluruh siswa, dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengkondisikan siswa dengan menanyakan kabar mereka. Semua menjawab: "Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar". Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa, terdapat dua siswa tidak masuk sekolah yaitu Anis Devita ijin dan Ria Agustin sakit.

Guru memberikan apersepsi yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan perbandingan senilai. Beberapa siswa merespon pertanyaan dari guru. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari perbandingan senilai dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Juga menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya membagi siswa menjadi kelompok kecil berdasarkan tempat duduk terdekat, yang berjenis kelamin sama. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa langsung memosisikan diri sesuai kelompoknya sehingga suasana belajar tetap kondusif.

Guru memberikan rangsangan dengan memperlihatkan tayangan bahan ajar. Siswa mengamati tayangan tersebut. Siswa diminta membaca materi (di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung) dari buku paket, buku modul atau penunjang lainya yang berhubungan dengan perbandingan senilai. Siswa mendengarkan dan menyimak pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan perbandingan senilai.

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan perbandingan senilai. Misalnya : " Bagaimana cara menyelesaikan perbandingan senilai? ". Ada siswa (Roy) bertanya : " Bagaimana cara mengerjakan soal no 7 buku modul halaman 10 tentang jumlah perbandingan? " Pertanyaan dijawab melalui kegiatan belajar.

Siswa mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan tentang menyelesaikan perbandingan senilai. Dan mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang menyelesaikan perbandingan senilai.

Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa). Siswa diarahkan untuk berdiskusi untuk mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada lembar kerja. Kemudian siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan ditanggapi oleh kelompok lain.

Kelompok pertama yang mempresentasikan adalah kelompok Riyan. Yang mempresentasikan bertiga yaitu Riyan, Badri dan Rozi. Namun pada kelompok Riyan dalam mengerjakan salah konsep. Sehingga hasilnya kurang tepat. Kemudian ditanggapi oleh kelompok Desika. Kelompok Desika yang maju untuk menanggapi kelompok Riyan yaitu Desika dan Vina. Kelompok Desika mengerjakan dengan benar. Dari kelompok yang lain setuju dengan jawaban dari kelompok Desika. Namun ada satu kelompok yang ingin menanggapi kelompok Desika, yaitu Kelompok Roy. Kata kelompok Roy jawabanya sama tapi caranya berbeda.

Siswa dan guru memverifikasi hasil pengamatanya dengan data-data atau teori pada buku sumber (menjawab soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa). Untuk menyelesaikan perbandingan senilai bisa dengan berbagai cara, diantaranya bisa dengan mencari nilai satuanya, bisa dengan perbandingan, bisa dengan tabel dan grafik. Disitulah dalam menyelesaikan soal bisa berbeda namun hasilnya sama.

Siswa menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang menyelesaikan perbandingan senilai. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi perbandingan senilai yang belum dipahami. Siswa merasa sudah paham dan tidak ada yang bertanya, dilanjutkan menyelesaikan post tes secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas yang harus dikerjakan di rumah. Siswa bersama guru mengucapkan hamdalah. Guru memberikan salam yang dijawab oleh siswa, dan meninggalkan kelas.

Tabel 2. Pengelompokan Skor Hasil Post Test Siklus I

No	Skor	Jumlah siswa	Presentase
1	85-100	4	11,11
2	75-84	10	27,78
3	55-74	6	16,67
4	40-54	14	38,89
5	25-39	2	5,56
6	0-24		
Jumlah		36	100,00

Data pada tabel diatas menunjukkan perolehan skor deskripsi siklus I pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh skor 85-100 (sangat baik) ada 4 siswa (11.11%) atau sebagian kecil. Siswa yang memperoleh skor 75-84 (Baik) ada sepuluh siswa (22.78%) atau sebagian kecil, Siswa yang memperoleh skor 55-74 (Cukup) ada enam siswa (16.67%) atau sebagian kecil, siswa yang memperoleh skor 40-54 ada empat belas siswa (38.89%) hampir setengah dan Siswa yang memperoleh skor 25-39 ada dua siswa (5.56%). Dari keseluruhan skor deskripsi siklus I pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada empat belas siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas (38.89%), sedangkan dua puluh dua siswa (61.11%) dinyatakan tidak lulus.

Tabel 3. Pengelompokan Skor Angket Mapel Matematika (Perbandingan) Siklus I

No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1	Menarik	4	30	2	
2	Mudah	3	19	13	1
3	Menyenangkan	17	16	2	1
	Jumlah	24	65	17	2
	Persentase	22.2	60.1	15.7	1.85
		2	9		

Ket SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1

Tabel 4. Pengelompokan Skor Angket Model *Team games tournament* Siklus I

No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1	Menarik	10	22	4	
2	Mudah	9	22	4	1
3	Menyenangkan	9	19	7	1

4	Penggunaan dilanjutkan	11	16	5	4
	Jumlah	39	79	20	6
	Persentase	27.08	54.86	13.89	4.17

Bedasar tabel diatas hasil angket pertama yang disebar kepada siswa terhadap pembelajaran matematika menunjukkan bahwa 22.22% atau hampir seperempat menjawab sangat setuju, 60,19% atau setengah lebih menjawab setuju, 15,74% atau sebagian kecil mejawab tidak setuju dan 1.85% atau sedikit sekali yang menjawab tidak setuju.

Sedangkan angket jenis kedua tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model *team games tournament* menunjukkan bahwa 27.08% atau seperempat lebih menjawab sangat setuju, 54.86% atau setengah lebih menjawab setuju, 13.89% atau sebagian kecil menjawab tidak setuju dan sisanya sebagian kecil 4.17% menjawab sangat tidak setuju.

3) Hasil Pengamatan

Hasil pengamatan siklus I dari kolaborator adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat sebagian siswa yang kurang aktif.
- b. Masih sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan
- c. Setiap kelompok aktif mendiskusikan materi (LKS)
- d. Beberapa kelompok berani menanggapi presentasi kelompok lain.
- e. Ada kelompok yang berani mempresentasikan hasil diskusinya walaupun salah karena salah konsep.
- f. Pelaksanaan post test waktunya kurang

4) Refleksi

Permasalahan lain yang dijumpai pada siklus pertama adalah masih terdapat siswa yang hasil belajarnya rendah dan belum ada perubahan. Untuk meningkat hasil belajar siswa, peneliti akan melanjutkan ke siklus kedua.

B. Deskripsi Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Pada siklus kedua direncanakan tanggal 28 Februari 2025. Setelah berdiskusi dengan guru matematika kelas VIII sebagai observer. Pada tahapan ini peneliti menyusun rencana yang akan dilakukan pada saat pembelajaran meliputi :

1. Menyusun RPP
2. Membuat bahan tayangan (PPT)
3. Menyiapkan instrumen penelitian
 - a. Kisi-kisi soal
 - b. Format observasi
 - c. Format wawancara
 - d. Format angket
 - e. Lembar Kerja Siswa
 - f. Membuat kelompok

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah *Team games tournament* dan mengacu pada RPP. Pada awal Pembelajaran Guru mengucapkan salam pembuka yang di jawab oleh seluruh siswa, dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengkondisikan siswa dengan menanyakan kabar mereka. Semua menjawab: "Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar". Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa, Alhamdulillah siswa hadir 100%..

Guru memberikan apersepsi yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai. Beberapa siswa merespon pertanyaan dari guru. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari perbandingan berbalik nilai dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Juga menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya membagi siswa menjadi kelompok kecil berdasarkan yang sudah ditentukan hari sebelumnya. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa langsung memposisikan diri sesuai kelompoknya sehingga suasana belajar tetap kondusif.

Guru memberikan rangsangan dengan memperlihatkan tayangan bahan ajar. Siswa mengamati tayangan tersebut. Siswa diminta membaca materi (di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung) dari buku paket, buku modul, internet atau penunjang lainnya yang berhubungan dengan perbandingan berbalik nilai. Siswa mendengarkan dan menyimak pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai.

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai. Misalnya: "Bagaimana cara menyelesaikan perbandingan berbalik nilai?". Ada siswa (Devina) bertanya: "Apakah dalam menyelesaikan soal perbandingan berbalik nilai sama dengan soal perbandingan senilai?" Pertanyaan dijawab melalui kegiatan belajar.

Siswa mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan tentang menyelesaikan perbandingan berbalik nilai. Dan mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang menyelesaikan perbandingan berbalik nilai.

Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa). Siswa diarahkan untuk berdiskusi untuk mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada lembar kerja. Kemudian siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan ditanggapi oleh kelompok lain.

Kelompok pertama yang mempresentasikan adalah kelompok Desika. Yang mempresentasikan berdua yaitu Desika dan Vina. Kelompok Desika dalam mengerjakan benar dan sesuai konsep. Namun ada tanggapan dari kelompok Roy yaitu "jawaban sama tapi cara mengerjakan berbeda. Ada juga tanggapan dari kelompok Sandra "Jawaban dan cara mengerjakan sama". Kemudian ada tanggapan dari kelompok Fathir "Cara mengerjakan dan jawaban berbeda. Ternyata setelah diuraikan oleh kelompok Fatir, salah konsep dalam mengerjakan..

Siswa dan guru memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber (menjawab soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa). Untuk menyelesaikan perbandingan berbalik nilai bisa dengan berbagai cara, diantaranya bisa dengan perbandingan (persamaan), bisa dengan tabel dan grafik. Disitulah dalam menyelesaikan soal bisa berbeda namun hasilnya sama.

Siswa menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang menyelesaikan perbandingan berbalik nilai. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi perbandingan berbalik nilai yang belum dipahami. Siswa merasa sudah paham dan tidak ada yang bertanya, dilanjutkan menyelesaikan soal post tes secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam mengerjakan soal post test yang sudah selesai dan diperiksa hasilnya 100 boleh membantu temannya yang merasa ada kesulitan. .

Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas yang harus dikerjakan di rumah. Siswa bersama guru mengucapkan hamdalah. Guru memberikan salam yang dijawab oleh siswa, dan meninggalkan kelas.

Tabel 5. Pengelompokan Skor Hasil Post Test Siswa Siklus II

No	Skor	Jumlah siswa	Presentase
1	85-100	11	28,95
2	75-84	12	31,58
3	55-74	12	31,58
4	40-54	3	7,89
5	25-39		
6	0-24		
Jumlah		38	100,00

Dari tabel diatas menunjukkan perolehan skor deskripsi siklus II pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh skor 85-100 (sangat baik) ada 11 siswa (28.95%) atau hampir sepertiga. Siswa yang memperoleh skor 75-84 (Baik) ada dua belas siswa (31.58%) atau hampir sepertiga, Siswa yang memperoleh skor 55-74 (Cukup) ada dua belas siswa (31.58%) atau hampir sepertiga juga, siswa yang memperoleh skor 40-54 ada tiga siswa (7.89%) atau sebagian kecil. dan Siswa yang memperoleh skor 25-39 tidak ada. Dari keseluruhan skor deskripsi siklus II pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada dua puluh tiga siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas (60.53%), sedangkan lima belas siswa (39.47%) dinyatakan tidak lulus.

Tabel 6. Pengelompokan Skor Angket Mapel Matematika (Perbandingan) Siklus II

No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1	Menarik	12	25	1	
2	Mudah	10	19	9	
3	Menyenangk n	20	15	3	
	Jumlah	42	59	13	
	Persentase	36.84	51.75	11.4	

Ket SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1

Tabel 7. Pengelompokan Skor Angket Model *Team games tournament* Siklus II

No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1	Menarik	9	29		
2	Mudah	20	16	1	1
3	Menyenangk n	13	13	11	1
4	Penggunaan dilanjutkan	12	20	5	1
	Jumlah	54	78	17	3
	Persentase	35.53	51.32	11.81	1.97

Bedasar tabel diatas hasil angket pertama yang disebar kepada siswa pada siklus II terhadap pembelajaran matematika menunjukkan bahwa 36.84% atau sepertiga lebih dari jumlah siswa menjawab sangat setuju, 51.75% atau setengah lebih dari jumlah siswa

menjawab setuju, 11.40% atau sebagian kecil menjawab tidak setuju dan tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju.

Sedangkan angket jenis kedua tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model *team games tournament* pada siklus II menunjukkan bahwa 35.53% atau sepertiga lebih menjawab sangat setuju, 51.32% atau setengah lebih dari jumlah siswa menjawab setuju, 11.18% atau sebagian kecil menjawab tidak setuju dan sisanya sebagian kecil 1.97% menjawab sangat tidak setuju.

3) Hasil Pengamatan

Hasil pengamatan siklus II dari kolaborator adalah sebagai berikut :

- a. Sebagian besar siswa sudah aktif
- b. Sudah adanya keberanian siswa untuk bertanya
- c. Setiap kelompok aktif mendiskusikan materi (LKS)
- d. Setiap kelompok bearni menanggapi presentasi kelompok lain.
- e. Hanya ada satu kelompok yang salah konsep
- f. Pelaksanaan post test bagi yang sudah selesai dan diperiksa hasilnya 100 boleh membantu teman yang mengalami kesulitan

4) Refleksi

Proses pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, terlihat pada siklus II ada peningkatan, baik pemahaman atau keaktifannya. Pada saat guru memberi kesempatan untuk bertanya, ada beberapa siswa yang bertanya. Pada saat diskusi untuk menyelesaikan soal sebagian besar siswa aktif. Tapi masih ada siswa yang menyelesaikan soalnya mengalami kesulitan. Sehingga guru memberikan kesempatan bagi siswa yang sudah selesai mengerjakan soal post tes dan hasilnya 100, membantu temannya yang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan. Alhamdulillah hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai target keberhasilan yaitu lulus 60.53%, sehingga penelitian dihentikan sampai pada siklus II ini.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran matematika materi garis dan sudut pada kelas 77 SMPN 3 Parungpanjang dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Pada siklus I hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dinyatakan lulus atau tuntas 38.89% , sedangkan pada siklus II dinyatakan lulus atau tuntas 60.53%. Meningkat 21.64%. Sedangkan untuk angket pembelajaran matematika pada siklus I siswa yang sangat setuju 22.22% dan pada siklus II ada 38.89 % , meningkat 16.67. dan untuk penggunaan model *team games tournament* yang sangat setuju pada siklus I ada 27.08% dan pada siklus II ada 37.50%, meningkat 10.42%.

Pada awal pembelajaran rata-rata hasil belajar siswa sebesar 50.54 dan yang tuntas sebanyak 6 dari 38 siswa. Kemudian pada pembelajaran siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62.36 dan yang tuntas sebanyak 14 dari 38 siswa. Rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan sebesar 11.82%. Selanjutnya pada pembelajaran siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74.47 dan yang tuntas sebanyak 23 dari 38 siswa. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23.93% dari awal pembelajaran ke siklus II.

Dari penelitian yang telah dilakukan di SMPN 3 Parung Panjang, peneliti dapat menarik suatu kesimpulan, yaitu : pada pembelajaran matematika materi tentang garis

dan sudut dengan menggunakan model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai post test tiap siklus.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ayuwanti, I. (2016). *[Judul penelitian asli]*. Hal. 112. Dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia, 4(2).
- Desy Tri Wahyuni. (2018, 29 Juni). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Kemendikbud. (2017). *Permendikbud tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khair, B. N., & Syazali, M. (2023). *Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik*. Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia, 3(2), 1–4.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Siagian, N., & Nizhamiya, H. (2017). *Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme*. Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan, 7(2), 69.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sopamena, dkk. (2018). *Buku Guru Matematika SMA/MA/SMK/MAK Kelas X: Kurikulum 2013 (Revisi 2016/2017)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Hal. 5. Jakarta: Kencana
- Syamsu, F. N., Rahmawati, I., & Suyitno, S. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang*. International Journal of Elementary Education, 3(3), 344–350.
- Wahyuni, D. T. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.