



Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pokok Bahasan Pertidaksamaan Linear Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lubuklinggau Tahun 2022/2023

Parimin

SMA Negeri 1 Lubuklinggau

Corresponding Author: Parimin Parimin1210@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pembelajaran, Kooperatif, Model TGT, Sistem Persamaan Linear

Received : 10, September

Revised : 19, September

Accepted: 27, September

©2022 Parimin: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian manusia yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Dalam pendidikan guru berusaha memberikan pembelajaran kepada para siswa untuk lebih aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Untuk mencapai tujuan pendidikan guru sebagai motivator dan fasilitator dalam proses belajar mengajar sangat besar peranannya terutama dalam usaha pembelajaran siswa. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tidak terlepas dari cara atau metode pengajaran yang diterapkan guru di sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memilih model mengajar yang tepat dan inovatif dalam menyajikan pelajaran. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses dalam setting pembelajaran kooperatif tipe TGT.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1): 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, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (dalam Samino, 2009:23). Pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap kehidupan manusia. Oleh karena itu, cara yang dapat dilakukan untuk memajukan pendidikan yaitu dengan menumbuhkan semangat belajar. Namun dewasa ini banyak kalangan pelajar yang menganggap bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang membosankan, mereka hanya duduk diam mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, tanpa adanya suatu tindakan atau kegiatan sebagai pengalaman dalam belajar. Menurunnya semangat dan keinginan siswa dalam belajar akan sangat berdampak buruk terhadap hasil belajar yang dicapai.

Menurut Soli Abimanyu, 1995:8-9 dalam Sukidin, dkk, 2010:153 setidaknya ada tiga faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai pun kurang optimal dan memuaskan. Faktor-faktor tersebut antara lain: (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, (3) siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain. Dalam penelitian ini solusi yang diharapkan peneliti mencoba mengetengahkan salah satu solusi dalam bentuk pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Alasan peneliti memilih kelas XI IPA , karena siswa kelas XI IPA SMA Negeri Lubuklinggau sudah menerima materi yang berkaitan dengan Sistem Pertidaksamaan Linear yaitu pada Kompetensi materi tersebut dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari di bidang ekonomi dan pertanian. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas mengenai Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Time Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau tahun 2022/2023?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari kata Yunani "mathein" atau "manthenein", yang artinya "mempelajari". Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta "medha" atau "widya" yang artinya

“kepandaian”, “ketahuan”, atau “intelengensi”. Kata “ilmu pasti” merupakan terjemahan dari bahasa Belanda “wiskunde”. Penggunaan kata “ilmu pasti” atau “wiskunde” untuk “mathematics” seolah-olah membenarkan pendapat bahwa di dalam matematika semua hal sudah pasti dan tidak dapat diubah lagi.

B. Proses Belajar Mengajar Matematika

Pengertian Belajar

Burton mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengertian Mengajar

Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa hingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya, mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya. Tapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

C. Metode Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Time Games Tournament*)

Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Usaha-usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Menurut *Eggen dan Kauchak* dalam *Wardhani*(2005), model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran.

Pengertian TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Menurut *Robert E. Slavin* (2008), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok).

Langkah - Langkah TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Menurut Slavin (2015, hlm. 163-168) Sintak, penerapan, atau langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

a. Presentasi di Kelas (Klasikal)

Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT. Kegiatan ini merupakan pengajaran langsung ceramah atau klasikal yang diiringi diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif.

b. Tim

Belajar bersama dalam tim untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah-langkah berikut:

1. Membuat daftar prestasi akademik;
2. Membatasi jumlah anggota setiap tim 4-6 anak;
3. Memberi nomor kepada siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst);
4. Membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, agama, dan kemampuan akademik).

c. Games (Permainan)

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games dimainkan di atas meja yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda.

d. Turnamen

Setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut:

1. Menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya;
2. Membentuk kelompok yang mterdiri dari 4-6 siswa;
3. Menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal turnamen yang dibentuk adalah untuk siswa yang memiliki kemampuan

akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk siswa dengan kemampuan akademik rendah.

e. Langkah Penyelenggaraan Turnamen

Setelah penentuan kelompok selesai, siswa duduk di meja turnamen yang disediakan. Berikut adalah langkah-langkah turnamen dalam TGT.

1. Menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang telah diberikan nomor;
2. Meletakkan kembali soal dan jawaban di atas meja turnamen;
3. Menentukan pembaca soal pemain dan penantang;
4. Pemain 1 mengambil nomor soal dan memberikannya kepada pembaca soal;
5. Pembaca soal mengambil soal sesuai dengan nomor yang sudah ada;
6. Pemain 1 wajib membaca soal, jika pemain 1 tidak dapat menjawab soal maka pemain yang lain dapat menjawab soal;
7. Petugas yang membaca soal mengambil nomor dan menjadi pemain 1 selalu digilirkan agar semua anggota tim mendapatkan tugas yang sama;
8. Jika salah satu pemain dapat menjawab soal dengan benar, maka kartu soal akan diambil oleh penjawab soal, namun jika para pemain tidak dapat menjawab soal maka kartu soal dibiarkan saja.

f. Rekognisi Tim

Penghitungan skor dengan melihat seberapa banyak siswa yang dapat mengumpulkan kartu soal dari pemain yang telah dilakukan. Penjumlahan skor dilakukan bersama kelompok heterogen semua perwakilan kelompok bergabung bersama dengan kelompok heterogen menjumlahkan skor tim yang diperoleh dari permainan. Skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.

D. Sistem Pertidaksamaan Linier

Saat kita kelas X semester 1 kita telah membahas tentang melukis sebuah Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel (SPtLDV) untuk menentukan Daerah Penyelesaian (DP). Dalam bahasan kita kali ini yaitu Program Linier, maka penentuan daerah penyelesaian merupakan syarat mutlak yang akan dipelajari dalam Program Linier.

Ingat kembali bahwa bentuk-bentuk $x - 2y > 6$ atau $x - y \leq 6$ dan sejenisnya adalah bentuk pertidaksamaan linier dua variabel. Gabungan dari dua atau lebih pertidaksamaan linier disebut sebagai Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel (PtLDV). Himpunan penyelesaian suatu sistem pertidaksamaan linier dua variabel merupakan himpunan pasangan bilangan (x, y) yang memenuhi sistem pertidaksamaan linier tersebut. Himpunan penyelesaian PtLDV berupa suatu daerah yang dibatasi garis pada sistem koordinat Kartesius.

METODOLOGI

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hal ini dikarenakan penelitian didasarkan pada permasalahan yang dihadapi di lapangan yaitu pembelajaran materi baris dan deret aritmetika yang berpengaruh terhadap penguasaan konsep matematika. Adapun desain penelitian tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini mengikuti alur penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart (dalam Depdikbud, 1999:6) yang meliputi 4 komponen antara lain: (1) kegiatan perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Keempat komponen tersebut membentuk suatu siklus dan dalam pelaksanaannya kemungkinan membentuk lebih dari satu siklus yang mencakup keempat komponen tersebut.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lubuklinggau Jadwal pelaksanaan pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

Siklus I : 2022

Siklus II : 2022

2. Karakteristik Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lubuklinggau pada semester Ganjil tahun pelajaran 2022/2023, mata pelajaran Matematika, Pertidaksamaan Linear.

C. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua

Variabel

Untuk mengetahui hasil penelitian tindakan ini peneliti menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran Pertidaksamaan Linear.

- a. Rata-rata nilai tes hasil belajar matematika materi Pertidaksamaan Linear di atas nilai KKM 77.
- b. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 80% dari seluruh jumlah siswa.

D. Rencana Tindakan Pelaksanaan Penelitian

1. Siklus 1

Dengan memperhatikan identifikasi, analisis dan perumusan masalah, maka disusunlah langkah-langkah perbaikan proses pendek jasa dalam dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan / observasi dan tahap refleksi. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran akan di rumuskan sebagai berikut :

Perencanaan

- a. Diskusi dengan teman sejawat untuk membicarakan aspek- aspek yang menjadi objek pengamatan.
- b. Membuat perencanaan dengan menyusun RPP.

- c. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui tahap-tahap apersepsi, kegiatan pembelajaran inti dan evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan

- a. Guru menyiapkan ruang belajar yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Guru membagi kelompok yang terdiri atas 4 atau 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda.
- c. Guru menjelaskan materi tentang sistem persamaan linier dua variabel.
- d. Siswa di anjurkan bertanya tentang materi yang telah di sampaikan.
- e. Guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan bersama dengan kelompoknya dan di kumpulkan.

Observasi atau Pengamatan

- a. Observasi mengamati proses pembelajaran yang difokuskan pada kegiatan guru saat memberikan contoh dalam latihan soal.
- b. Memeriksa jawaban soal siswa per kelompok.
- c. Hasil evaluasi siswa belum mencapai ketetapan yang diinginkan atau KKM yang ditetapkan.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I, maka disusun rencana perbaikan pembelajaran berupa peningkatan media pembelajaran seperti menggunakan power point yang lebih menarik dan menuntut siswa untuk lebih aktif bertanya tentang materi yang telah disampaikan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Perencanaan

- a. Perencanaan tindakan pada siklus II didasarkan atas hasil refleksi pada Siklus I. Pada tahap identifikasi masalah dan perumusan masalah.
- b. Merancang pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan perumpamaan kehidupan sehari-hari.
- c. Merancang tes formatif.
- d. Menyusun rencana perbaikan pembelajaran siklus II.

Pelaksanaan Tindakan

- a. Guru menyiapkan ruang belajar yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Guru membagi kelompok yang terdiri atas 4 atau 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda
- c. Guru menjelaskan materi tentang baris dan deret aritmetika.
- d. Siswa di anjurkan bertanya tentang materi yang telah di sampaikan.
- e. Guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan dan di kumpulkan.

Observasi atau Pengamatan

- a. Observasi mengamati proses pembelajaran yang difokuskan pada kegiatan guru saat memberikan contoh dalam latihan soal.
- b. Memeriksa jawaban soal setiap siswa.
- c. Hasil evaluasi siswa telah mencapai ketetapan yang diinginkan atau KKM yang ditetapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian Siklus I****a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yakni K13, dan menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGAU, materi yang digunakan yaitu Pertidaksamaan Linear. Kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I yaitu dengan menggunakan metode TGT.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai
1	Adila Zahra Nur Fatona	77
2	Adriansyah Firmana P.	77
3	Alief Kurniawana	80
4	Alya Zulianti	85
5	Aziz Abdul Hamid	75
6	Bagus Aufa Ariq Armedi	77
7	Cerrin Cantika	76
8	Dhea Fradita	80
9	Dian Miftahul Falah	90
10	Dimas Tulus Putra	85
11	Farrel Gionovan Surbakti	70
12	Fhidelia Bunga Elvira	68
13	Gede Rumpini Kurniawati	70
14	Iqbal Fahrezi	85
15	Kaisya Aisyawara	72
16	Khamelia Ekawijayanti Putri	80
17	Kimico Audy Putri	77
18	Lintang Adira Kinaya	76
19	M. Rafi Tsaqif Adiwidya	80
20	M. Almaliki Nafa Alfino	68
21	M. Al-Zidane Athallah	68
22	Nafisa Zahrah Fatina	75

23	Ni Komang Ray Sadiani	78
24	Pelangi Larasati	80
25	Rafiif Zacky Vianda	77
26	Rahmad Hafiz Alfarizi	76
27	Reva Indah Hijryah	80
28	Salsa Fitriani	70
29	Serli Yanti	68
30	Syahrin Rahmadini D.	68
31	Syifa Salsabila	70
32	Tiara Puspa Ningtias	80
33	Vidillya Jaya Putri	80
Rata-Rata Nilai		75.8

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa per kelompok pada proses pembelajaran menggunakan metode TGT yaitu 75.8, dan nilai tertinggi yaitu 90, serta jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 (57.8%) siswa, maka dari data tersebut dapat disimpulkan pada siklus 1 itu hampir mencapai kriteria pencapaian.

c. Observasi

Pada siklus 1 ini dapat disimpulkan bahwa siswa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mulai meningkat dengan menggunakan metode TGT (Teams Games Tournament). Dapat dilihat dari data yang diperoleh bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 33 orang yang memiliki hasil melebihi KKM sebanyak 19 dan yang di bawah KKM sebanyak 14 siswa juga aktif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar pada materi pertidaksamaan linear.

Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus 2 ini tidak jauh berbeda hanya saja peneliti mempersiapkan contoh-contoh soal dengan mengkaitkan pada kehidupan sehari-hari. Peneliti tetap mengikuti kurikulum yang berlaku yaitu K13, tahap selanjutnya pada tahap perencanaan penelitian, peneliti seperti biasa mempersiapkan ruang kelas serta membagikan kelompok yang sudah dibuat oleh peneliti berdasarkan tingkatannya masing-masing. Peneliti juga mempersiapkan soal-soal yang akan di berikan pada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai sebanyak 10 soal.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai
1	Adila Zahra Nur Fatona	80
2	Adriansyah Firmana P.	80
3	Alief Kurniawana	85

4	Alya Zulianti	85
5	Aziz Abdul Hamid	77
6	Bagus Aufa Ariq Armedi	77
7	Cerrin Cantika	77
8	Dhea Fradita	80
9	Dian Miftahul Falah	90
10	Dimas Tulus Putra	85
11	Farrel Gionovan Surbakti	76
12	Fhidelia Bunga Elvira	75
13	Gede Rumpini Kurniawati	75
14	Iqbal Fahrezi	85
15	Kaisya Aisyawara	77
16	Khamelia Ekawijayanti Putri	80
17	Kimico Audy Putri	77
18	Lintang Adira Kinaya	78
19	M. Rafi Tsaqif Adiwidya	80
20	M. Almaliki Nafa Alfino	75
21	M. Al-Zidane Athallah	76
22	Nafisa Zahrah Fatina	78
23	Ni Komang Ray Sadiani	80
24	Pelangi Larasati	80
25	Rafiif Zacky Vianda	77
26	Rahmad Hafiz Alfarizi	76
27	Reva Indah Hijryah	80
28	Salsa Fitriani	70
29	Serli Yanti	75
30	Syahrin Rahmadini D.	77
31	Syifa Salsabila	77
32	Tiara Puspa Ningtias	80
33	Vidillya Jaya Putri	80
RATA-RATA NILAI		78.8

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pencapaian siswa melalui pembelajaran metode TGT yang semula dari siklus 1 persentase ketuntasan hanya 75,8% atau sebanyak 19 siswa dan pada siklus 2 sebanyak 75.7 % atau sebanyak 25 siswa yang memiliki nilai diatas atau sama dengan KKM, maka dapat disimpulkan pembelajaran metode TGT pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

c. Observasi

Pada siklus 2 ini dapat disimpulkan bahwa siswa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat pesat dengan menggunakan metode TGT. Dapat dilihat dari data yang di peroleh bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 30 orang yang memiliki hasil

melebihi KKM sebanyak 27 dan yang di bawah KKM sebanyak 3 siswa juga aktif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran menggunakan metode TGT ini memiliki keefektifan yang tinggi serta membuat para siswa lebih bersemangat belajar dan lebih tidak canggung kepada guru untuk bertanya. Serta di sini dapat membangun hubungan kerjasama antar siswa dan siswa dengan guru.

KESIMPULAN

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pencapaian siswa melalui pembelajaran dengan metode TGT, yang semula dari siklus 1 persentase ketuntasan hanya 46,87% atau sebanyak 15 siswa dan pada siklus 2 sebanyak 84,38% atau sebanyak 27 siswa yang memiliki nilai diatas atau sama dengan KKM, maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan metode TGT dengan materi *Pertidaksamaan Linear* dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

SARAN

Penelitian ini merupakan salah satu alternatif pembelajaran matematika khususnya pada materi *Pertidaksamaan Linear* di kelas XI IPA. Setelah penelitian di laksanakan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat memberikan variasi-variasi pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan alat peraga. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup sehingga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, disarankan aktif mengikuti pembelajaran dan selalu giat belajar dalam kondisi apapun dengan keterbatasan sarana dan prasaran.
3. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan tentang berbagai metode pembelajaran yang sekiranya efektif atau menarik untuk diterapkan.

PENELITIAN LANJUTAN

Adapun saran yang dapat diberikan penulis setelah melakukan penelitian pembelajaran dengan metode TGT (*Time Games Tournament*) dengan materi *Pertidaksamaan Linier* adalah guru, dapat memberikan variasi-variasi pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan alat peraga. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup sehingga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusun penelitian ini tidak terlepas dari dukungan yang telah diberikan sehingga penelitian ini selesai sehingga terima kasih saya sampaikan kepada seluruh pihak yang mendukung proses kelancaran penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literatur, dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37- 52.<http://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.10736>
- Arifa, Fierka Nurul (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat*, 7(1), 13-18.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Rineka Cipta.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemi in Georgia. *Modestum*, 5(4), 1-9
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Djohar. (2006). *Guru, Pendidikan dan Pembinaannya (Penerapannya dalam Pendidikan dan Undang-Undang Guru)*. Sinar Grafika.
- Zulhartati, Sri. Pembelajaran Kooperatif Model STAD Pada mata pelajaran IPS
<https://inspirasibelajar.wordpress.com/2011/03/19/pengertian-proses-belajar-mengajar/>
<https://id.wikipedia.org/wiki/Matematika>
<https://www.trigonalmedia.com/2014/11/pengertian-matematika-menurut-para-ahli.html>
<https://repositori.kemdikbud.go.id/19791/>
<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/150471-1600751615.pdf>
<https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html>
- Indahnia, K.E. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Universitas Islam Madura. Vol.4, No.1.
- Aunurrahman.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarti. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*. Vol. 4, No.2.