

**PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MELALUI
MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI
SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR**

Susanna

MAN 4 Aceh Besar

Email: susannaspd81@gmail.com

Abstract

Actually, chemistry learning is very fun, but it takes a high motivation, passion and confident. Based on that, the teacher's effort in developing student's learning activity is very important, because the students' learning activity becomes the determinant of the success of learning that is done. The use of an appropriate learning methods was an alternative to overcome the problem of low absorption of students to the lesson. The arm of this research was to know how the applying of cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) was type through domino card media to affected the learning chemistry achievement of XI-MIA student in MAN 4 Aceh Besar. Instruments used i.e. research instruments and data instruments. Data collection techniques are observation, test results, and questionnaires. Based on the objectives and the results of data analysis in this study, shown that the teacher activity in managing learning for each cycle was in very good category. Student activity at the time of applying the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) type through domino card media on petroleum material was active. Students' learning achievement after the implementation of Cycle I, cycle II and final test respectively was about 61.29%, 90.32% and 93.55%. Student response to the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) through domino card media on petroleum material was positive.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT); Domino Card Media; Petroleum.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam lingkungan sekolah lebih bersifat formal, guru sebagai pendidik di sekolah disiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan keguruan sehingga memiliki kepribadian sebagai pendidik. Guru merupakan salah satu faktor pendidikan yang memiliki peran yang paling strategis, karena guru merupakan faktor paling menentukan pada saat terjadinya proses belajar mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut, Haidar menyatakan bahwa, “Di bidang keguruan ada tiga persyaratan pokok seseorang itu menjadi tenaga profesional dibidang keguruan. Pertama, memiliki ilmu pengetahuan dibidang yang diajarkan sesuai dengan kualifikasi dimana ia mengajar. Kedua, memiliki pengetahuan dan keterampilan dibidang keguruan. Ketiga, memiliki moral akademik”.

Strategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses belajar mengajar. Pembelajaran termasuk salah satu prosedur dan metode yang ditempuh oleh guru untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara

aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Suatu strategi pembelajaran merupakan suatu sistem menyeluruh yang terdiri dari empat variabel yaitu pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan teknik mengajar.

Hasil belajar siswa adalah merupakan indikator atau gambaran keberhasilan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga masalah hasil belajar siswa merupakan salah satu problem yang tidak pernah habis dibicarakan dalam dunia pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain strategi dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kelas, lingkungan belajar siswa, dan media pengajaran yang digunakan oleh guru. Ketidaktepatan model pembelajaran guru akan berakibat pada rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa. Sebagai contoh, kegiatan pembelajaran kimia di MAN 4 Aceh Besar, terfokus pada guru, siswa pada umumnya pasif, tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran pada materi Minyak bumi tersebut. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Pada penerapan model ini dibutuhkan penguasaan materi yang baik oleh seorang guru dan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan menerapkan konsep ke dalam suatu contoh dengan baik dan tepat.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino di MAN 4 Aceh Besar dalam pembelajaran kimia diharapkan dapat melahirkan siswa-siswa dengan kerangka pikir, sikap mental dan keterampilan yang berkualitas dan seimbang, yang memiliki kecakapan hidup dalam bidang kimia.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja

sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Nur (2002:32) Prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggungjawab atas sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
3. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
4. Setiap anggota kelompok (siswa) akan di evaluasi.
5. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
6. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berfikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peran diri maupun teman lain.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, (2008:166-167) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling

meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3. Games (Permainan)

Pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa games yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rata-rata Kelompok)	Penghargaan
40	Kelompok Baik
45	Kelompok Sangat Baik
50	Kelompok Super

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Pembentukan Kelompok

Kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok harus mempunyai sifat heterogen.

2. Pemberian Materi

Materi pelajaran mula-mula diberikan melalui presentasi kelas, berupa pengajaran langsung atau diskusi bahan pelajaran yang dilakukan guru, menggunakan audio visual. Materi pengajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan turnamen.

Materi ini dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3. Belajar Kelompok

Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKPD yang tersedia. Fungsi utama kelompok adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar, dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen.

4. Turnamen

Turnamen dapat dilakukan tiap bulan atau pada akhir pokok bahasan. Turnamen ini merupakan pertandingan antar kelompok.

5. Penghargaan (*Reward*)

Setelah turnamen berlangsung, guru menghitung nilai setiap kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT adalah:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT adalah:

1. Bagi Guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Media Kartu Domino

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran kimia. Menurut Rini Mulyani, permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika.

Aturan main kartua dalah:

1. Para pemain siswa pada kelompok eksperimen.
2. Jumlah pemain berkelompok 4 atau 5 orang siswa.
3. Jumlah kartu yang dibagi berkelompok sebanyak 5 lembar.
4. Kartu pertama diambil dari kartu sisa, sebagai kartu pembuka permainan oleh guru.
5. Kartu soal boleh ditutupi oleh peserta yang memiliki jawaban untuk kartu pertama, dengan cara meletakkan kartu tersebut di atas kartu pertama.
6. Kemudian pemain lain, secara bergiliran menutupi kartu yang sesuai. Giliran akan dilakukan searah atau berlawanan arah jarum jam.
7. Selama bermain, tiap kali peserta tidak memiliki kartu yang sesuai untuk menutupi kartu lain, peserta bersangkutan diwajibkan untuk mengambil kartu sisa.
8. Kemenangan pemain ditentukan oleh kartu yang habis duluan.

Permainan kartu kimia adalah salah satu games yang digunakan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Permaianan kartu kimia memuat kartu-kartu kimia yang menyerupai kartu domino dan di dalamnya tertera pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi Minyak bumi. Penggunaan permainan yang berbasis kartu ini dapat dikembangkan pada beberapa materi kimia yang memiliki kecenderungan pembelajaran dalam mengelompokkan suatu konsep-konsep kimia tertentu.

Hasil Belajar

Menurut Asmawi, Z, dkk (2001:143) Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang

berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif) dan nilai ulangan semester (sumatif). Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah hasil nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran kimia. Ulangan harian ini terdiri dari seperangkat soal yang harus dijawab para peserta didik, dan tugas-tugas terstruktur yang berkaitan dengan konsep yang sedang dibahas. Belajar merupakan proses aktivitas yang memiliki alat ukur yang jelas. Ukuran keberhasilan belajar dalam pengertian operasional adalah penguasaan suatu bahan ajar yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran dan memiliki kontribusi baik tujuan di atasnya.

Hasil belajar mencakup peringkat tipe prestasi belajar, kecepatan belajar dan hasil afektif. Tipikal berpikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia dan dalam bidang pendidikan ketiga ranah tersebut merupakan hasil belajar. Kualitas pembelajaran mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Hasil yang berkualitas akan mempengaruhi masukan pada proses pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru dalam merancang program pembelajaran dan pengalaman belajar siswa harus memperhatikan karakteristik siswa yang akan diajarnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 4 Aceh Besar yang terletak di Jl. T. Nyak Arief Tungkob, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 (dua) bulan, yaitu pada pertengahan bulan Juli sampai dengan pertengahan bulan September 2017.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI-MIA 3 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang penulis laksanakan ini menggunakan metode pengumpulan data antara lain dengan:

1. Observasi

a. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media kartu domino selama proses belajar mengajar.

b. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media kartu domino.

2. Angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media kartu domino. Angket diberikan setelah semua kegiatan pembelajaran dan evaluasi selesai dilakukan.

3. Tes

Tes merupakan teknik untuk mengukur perilaku atau kinerja (performance) seseorang. Yaitu untuk menguji taraf pemahaman siswa terhadap materi minyak bumi yang telah diajarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino. Tes yang dibuat adalah lembar soal tes yang terdiri dari tes siklus 1, tes siklus 2, dan tes akhir.

Pengolahan Data

1. Data Tingkat Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran

Menurut Sugiyono (2004:43) Data aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dianalisa dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria aktivitas guru sebagai berikut:

$90\% < P \leq 100\% =$ Sangat Baik

$80\% < P \leq 90\% =$ Baik

$70\% < P \leq 80\% =$ Cukup

$60\% < P \leq 70\% =$ Kurang

$0\% < P \leq 60\% =$ Sangat Kurang

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika skor dari setiap aspek yang dinilai berada pada kategori baik atau sangat baik.

2. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan persentase. Adapun rumus persentase menurut Sudijono (2005:43) adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi Aktivitas Siswa

N = Jumlah Aktivitas Keseluruhan

3. Tes Prestasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui ketuntasan prestasi belajar siswa secara klasikal melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dianalisis dengan menggunakan persentase, yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Berdasarkan KKM materi minyak bumi yang telah ditetapkan di MAN 4 Aceh Besar sebesar 73. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya jika proporsi jawaban benar ≥ 73 dan suatu kelas dikatakan tuntas jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dikatakan tuntas jika hasil tes siswa kelas XI-MIA 3 MAN 4 Aceh Besar setiap akhir siklus mencapai skor paling sedikit 73 secara individual dan 85% secara klasikal.

4. Data Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa maka dianalisis dengan menghitung rata-rata keseluruhan skor yang telah dibuat dengan model skala Likert. Menurut Sukardi

(2004:147) dalam menskor skala kategori Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4 untuk pernyataan bersifat negatif. Pada penelitian untuk pernyataan positif maka diberi skor 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju, dan 1 untuk sangat tidak setuju. Sedangkan untuk pernyataan negatif diberi skor sebaliknya yaitu skor 1 untuk sangat setuju, 2 untuk setuju, 3 untuk tidak setuju, dan 4 untuk sangat tidak setuju.

Menurut Noehi Nasoetion (2007:12) Kriteria skor rata-rata untuk respon siswa adalah sebagai berikut:

$3 < \text{skor rata-rata} \leq 4$ sangat positif

$2 < \text{skor rata-rata} \leq 3$ positif

$1 < \text{skor rata-rata} \leq 2$ negatif

$0 < \text{skor rata-rata} \leq 1$ sangatnegatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

1. Observasi Terhadap Guru

Persentase skor aktivitas guru yang diperoleh dalam mengelola pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Tetapi masih ada 3 aspek yang belum total dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu guru masih kurang bersikap tanggap dan partisipasif dalam pembagian kelompok, guru kurang memberikan pendekatan pribadi kepada masing-masing kelompok dan guru tidak memberikan penguatan saat proses pembelajaran berlangsung. Ini akan menjadi bahan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

2. Observasi Terhadap Siswa

Persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama:

$$P = \frac{22}{28} \times 100\% = 78,85\%$$

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran untuk siklus I dengan persentase 78,85% adalah baik. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa untuk masing-masing kategori pada RPP I termasuk dalam kategori baik yaitu masih berada dalam batas toleransi yang diberikan, namun terdapat satu point yang tidak termasuk dalam kategori ideal yaitu siswa belum mampu sepenuhnya membangkitkan pengetahuan awal.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan nilai hasil tes belajar siklus I, didapat 12 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu yaitu siswa yang memperoleh daya serap < 73

sesuai dengan KKM di sekolah tersebut untuk materi minyak bumi, dan siswa yang memperoleh daya serap ≥ 73 berjumlah 19 orang dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 61,29%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal di sekolah dinyatakan belum tuntas apabila belum mencapai 85% siswa tuntas secara klasikal. Oleh Karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I belum tercapai.

Siklus II

1. Observasi Terhadap Guru

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada siklus II menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II meningkat dan termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Observasi Terhadap Siswa

Persentase aktivitas siswa pada pertemuan kedua:

$$P = \frac{22,49}{28} \times 100\% = 80,32\%$$

Berdasarkan persentase di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino untuk pertemuan kedua dengan persentase 80,32% adalah sangat baik.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan nilai hasil tes belajar siswa pada siklus II, didapat 3 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu yaitu siswa yang memperoleh daya serap < 73 sesuai dengan KKM di sekolah tersebut pada materi minyak bumi, dan siswa yang memperoleh daya serap ≥ 73 berjumlah 28 orang dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 90,32%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal di sekolah dinyatakan tuntas apabila 85% siswa tuntas secara individu, maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II sudah tercapai.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II diperoleh persentase ketuntasan belajarnya adalah 61,29% dan 90,32%. Dari persentase hasil belajar siklus I dan siklus II tersebut terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 29,03%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

melalui media kartu domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi minyak bumi di kelas XI-MIA 3 MAN 4 Aceh Besar.

Tes Akhir

Berdasarkan nilai hasil tes akhir, didapat 2 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu yaitu siswa yang memperoleh daya serap < 73 sesuai dengan KKM di sekolah tersebut pada materi minyak bumi, dan siswa yang memperoleh daya serap ≥ 73 berjumlah 29 orang dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 93,55%. Sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal di sekolah dinyatakan tuntas apabila 85% siswa tuntas secara klasikal, maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk materi minyak bumi secara keseluruhan sudah tercapai.

Deskripsi Hasil Respon Siswa

Respon siswa untuk setiap pernyataan berkisar antara positif dan sangat positif. Nilai rata-rata keseluruhan diperoleh skor 3,23 sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa respon dari para siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi adalah positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi untuk setiap siklusnya berada pada kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi adalah aktif.
3. Prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi secara klasikal tuntas dengan persentase siklus I yaitu 61,29%, siklus II yaitu 90,32%, dan tes akhir yaitu 93,55%.
4. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi adalah sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawi Zainul & Noehi Nasution. (2001). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Nur, M. (2002). *Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa.
- Nasoetion, Noehi. (2007). *Evaluasi Pembelajaran Matematika Cet.1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudijono, Anas. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek* (Terjemahan). Bandung: Nusa Media.