

METODE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBASIS CLASH OF CHAMPIONS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI

Vani Mar'atul Jannah¹⁾, Luthfiyati Nurafifah²⁾, Andhi Suhandi³⁾

^{1,2)} Universitas Wiralodra, Jl. Ir Juanda Km 3, Singaraja, Indramayu, Jawa Barat.

³⁾ SMAN 1 Indramayu, Jawa Barat.

Email: vani.jannah@unwir.ac.id¹⁾, luthfiyati.nurafifah@unwir.ac.id²⁾, andhisuhandi56@guru.sma.belajar.id³⁾

Abstrak. Rendahnya hasil belajar trigonometri serta motivasi siswa menjadi tantangan dalam proses pembelajaran matematika sehingga diperlukan sebuah alternatif yang perlu digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash Of Champions* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa pada materi trigonometri. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Indramayu menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Pada Kelas X-9 yang menjadi subjek penelitian. Instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa serta angket untuk mengukur motivasi siswa, diberikan pada akhir setiap siklus. Data hasil belajar menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 68,56% pada siklus pertama menjadi 79,89% pada siklus kedua. Penggunaan Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* dapat meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I, 13 dari 36 siswa mencapai ketuntasan, tergolong rendah yaitu sebesar 36,11%, sementara pada siklus II, 29 dari 36 siswa mencapai ketuntasan, dan tergolong tinggi yaitu sebesar 80,56%. Data motivasi siswa pada siklus I menunjukkan variasi kriteria motivasi, dimana satu siswa memiliki motivasi sangat rendah, sepuluh siswa memiliki motivasi cukup tinggi, dan dua puluh lima siswa memiliki motivasi sangat tinggi dengan persentase 66,67%. Pada siklus II, satu siswa memiliki motivasi cukup tinggi, 30 siswa memiliki motivasi yang cukup tinggi, dan dua puluh lima siswa memiliki motivasi sangat tinggi dengan persentase 80,56%. Rata-rata peningkatan motivasi siswa antara siklus pertama dan kedua adalah 13,89%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar matematika, motivasi siswa, Metode *Team Games Tournament* (TGT), *Clash of Champions*.

1. Pendahuluan

Prestasi akademik yang dibuat siswa melalui tes, tugas, dan pertanyaan yang mereka tanyakan dan jawab secara aktif dikenal sebagai hasil belajar siswa, Materi yang menjadi bagian dari kurikulum sekolah menengah atas adalah trigonometri (Harefa et al., 2023). Rizki et al., (2023) mengatakan bahwa materi yang menjadi bagian dari kurikulum sekolah menengah atas adalah trigonometri. Materi ini mencakup sudut segitiga, termasuk tangen, kosinus, dan sinus. Belajar trigonometri sangat penting bagi siswa karena menawarkan keuntungan yang dapat mereka gunakan secara teratur (Mangelep et al., 2024). Oleh karena itu, pengajaran trigonometri di sekolah menengah atas memiliki tujuan untuk tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teoritis, tetapi juga kemampuan untuk menerapkannya dalam berbagai situasi dan permasalahan praktis. Sesuai dengan standar yang ditetapkan pemerintah (menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 1. SK No. 23 Tahun 2006), siswa kelas

X IPA diharapkan mampu menguasai konsep trigonometri, terutama terkait penjumlahan dan selisih sudut, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah (Marwah et al., 2023).

Namun, pada kenyataannya saat menyelesaikan masalah perbandingan trigonometri, siswa kesulitan menggunakan konsep dan rumus (Rosyi & Fatirul, 2020). Kesulitan siswa masih merasa kebingungan ketika menggunakan rumus yang sesuai dengan permasalahan yang diajukan. Siswa hanya memahami rumus tanpa memahami konsep dalam rumus itu. Menurut Marwah et al (Marwah et al., 2023) Banyak siswa masih belajar dari catatan guru dan menghafal rumus. Hal ini menyebabkan tingkat pengetahuan yang tidak memuaskan, terbukti dengan nilai siswa yang tetap di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Pada umumnya kenyataan di lapangan berbeda dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa di kelas, seperti kenyataan di lapangan seringkali menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Meskipun materi ini dianggap sebagai salah satu fondasi penting dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menguasai (Meilindawati et al., 2023).

Hartini & Tresnaningsih (2020) menyatakan motivasi merupakan suatu dorongan yang disadari oleh individu sebagai upaya untuk memicu, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku tertentu. Banyak faktor termasuk sumber internal (*intrinsik*) dan eksternal (*ekstrinsik*) yang dapat memberikan dorongan seperti lingkungan, penghargaan, atau tekanan sosial (Potu et al., 2021). Dengan demikian, (Unegbu et al., 2020) berpendapat motivasi berperan penting sebagai kekuatan pendorong yang tidak hanya memulai tindakan, tetapi juga memastikan keberlangsungan dan ketekunan seseorang dalam mewujudkan target yang telah ditetapkan.

Pada kenyataannya, motivasi belajar setiap siswa berbeda ada yang sangat bersemangat ada juga yang tidak semangat, sehingga jiwa kompetitif siswa masih rendah. Ada beberapa peran teknologi yang seperti gadget dan media sosial yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak akan menurunnya tingkat motivasi siswa karena penggunaan teknologi dapat mengurangi waktu belajar siswa (Kamaruddin et al., 2023). Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa pengaruh, termasuk pengaruh internal dan eksternal. Azhar & Wahyudi (Azhar & Wahyudi, 2024) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor internal yang berkontribusi terhadap penurunan motivasi belajar siswa seperti kurangnya relevansi materi pembelajaran, metode pembelajaran yang tidak variatif, rasa percaya diri yang rendah, dan *burnout* sekolah.

Untuk menyelesaikan masalah di atas, Siswa dapat belajar lebih banyak tentang trigonometri melalui metode *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Diah & Siregar (2023) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang guna mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok kecil. Adapun menurut Al Maulidah et al., (2023) TGT adalah strategi pengajaran yang menggunakan pendekatan kelompok, di mana kerja sama antara masing-masing kelompok diperlukan. Dalam metode ini, permainan yang dilakukan menuntut kekompakan antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Lima elemen utama dari pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, *game*, *tournament* dan penghargaan kelompok (Nabilah et al., 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi trigonometri dan motivasi siswa yang menggunakan metode *Team Game Tournament* berbasis *Clash of Champions*. Metode *Team Game Tournament* merupakan Strategi pembelajaran yang telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan Setianingsih et al. (2021) metode ini mempunyai pengaruh

signifikan dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat penelitian relevan yang dilakukan oleh Laia (2024) dengan judul “Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (*Team Games Tournament*) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMK Negeri 2 Sidua’ori Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022”. Adapun hasil penelitian tersebut adalah terdapat relevansi bahwa Motivasi siswa TKJ kelas XI untuk belajar dapat dipengaruhi secara positif oleh strategi kolaboratif model TGT, yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk belajar matematika.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitiannya. Penelitian ini menggunakan PTK eksperimental dengan menerapkan metode yang sudah dipersiapkan untuk memberikan perbaikan secara langsung terhadap permasalahan yang terjadi di kelas X-9. Instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa serta angket untuk mengukur motivasi siswa. Materi pokok penelitian ini adalah trigonometri dengan sub pokok bahasan yaitu (1) Aplikasi perbandingan trigonometri dalam kehidupan sehari-hari; (2) perbandingan trigonometri sudut berelasi pada kuadran I dan kuadran II. Pada Kelas X-9 semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 yang menjadi subjek penelitian. Peneliti ini memilih X-9 karena pada kelas tersebut bersesuaian dengan materi yang akan diberikan yakni materi trigonometri. Penelitian akan dilakukan dalam dua siklus secara bertahap.

Tahapan penelitian dimulai dengan tahap pra-siklus berupa observasi awal kelas melalui wawancara. Setelah itu, setiap siklus penelitian melalui empat tahap utama. Tahap pertama adalah perencanaan, di mana peneliti menyiapkan semua bahan ajar yang diperlukan dan mendiskusikannya dengan dua orang observer. Tahap kedua adalah pembelajaran di kelas dengan bahan ajar yang telah disiapkan. Selama pelaksanaan, dua observer secara bersamaan mengamati proses pembelajaran menggunakan instrumen penilaian yang telah ditentukan. Tahap ketiga adalah refleksi, di mana para observer bersama-sama mendiskusikan hasil pengamatan, mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran, dan merumuskan alternatif solusi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Belajar

Hasil pembelajaran matematika yang ingin dicapai oleh penelitian adalah penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* yang diterapkan dalam setiap pembelajaran pada materi trigonometri. Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas X-9 SMA Negeri 1 Indramayu dapat dilihat dari hasil *Post-test* dan angket motivasi belajar siswa setiap akhir siklus. Analisis dilakukan dari data hasil tes yang dilakukan pada akhir siklus. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran tentang pencapaian ketuntasan belajar siswa.

Ms. Excel digunakan untuk mengolah data dari siklus I dan II untuk memastikan apakah hasil belajar dan motivasi siswa telah meningkat. Tingkat pembelajaran yang diselesaikan ditampilkan dalam tabel ini.

Tabel 1 Ketuntasan siswa dalam pembelajaran

Keterangan	Siklus I	
	I	II
Rata-rata Skor Hasil Belajar Matematika	65,56	79,89
Jumlah Siswa yang tuntas	13	29
Persentase siswa yang tuntas	36,11%	80,56%
Rata-rata skor motivasi belajar siswa	75,81	76,28

Keterangan	Siklus I	
	I	II
Jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar	24	29
Persentase siswa yang memiliki motivasi belajar	66,67%	80,56%

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor tes siswa pada siklus I mencapai 68,56. Hasil ini menunjukkan bahwa dari 36 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 13 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat Pada siklus pertama, persentase siswa yang mencapai penyelesaian pembelajaran adalah 36,11%, di bawah kriteria yang ditetapkan dalam kurikulum 75% sehingga tindakan siklus I dianggap rendah.

Pada siklus II, rata-rata skor tes siswa pada siklus II mencapai 79,89. Hasil ini menunjukkan bahwa dari 33 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 29 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan tabel tersebut Pada siklus kedua, persentase siswa yang mencapai penyelesaian pembelajaran adalah 80,56%, di atas kriteria yang ditetapkan dalam kurikulum 75% sehingga Dapat disimpulkan bahwa Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan.



Gambar 1. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Trigonometri

Motivasi Siswa

Untuk mengukur motivasi belajar, skala *Likert* digunakan dari 1 hingga 5. Angket motivasi belajar siswa terdiri dari dua puluh pernyataan yang harus direspon oleh siswa setelah belajar, dengan lima pilihan dengan kriteria yang tersedia dalam tabel dibawah ini dan target keberhasilan siswa yang termotivasi dalam pembelajaran sebesar 75%.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Motivasi Siswa

Tingkat Motivasi	Keterangan
1,00 – 1,49	Sangat rendah
1,50 – 2,49	Rendah
2,50 – 3,49	Cukup tinggi
3,50 – 4,49	Tinggi
4,50 – 5,00	Sangat tinggi

Motivasi belajar siswa disajikan pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Siswa

Keterangan	Hasil rata-rata angket motivasi siswa	Persentase siswa yang termotivasi
Siklus I	75,78	66,67%
Siklus II	76,28	80,56%



Gambar 2. Persentase siswa yang termotivasi dalam pembelajaran

Hasil data siklus I menunjukkan berbagai kriteria untuk masing-masing siswa yaitu satu siswa masih dianggap memiliki motivasi sangat rendah, 10 siswa menunjukkan tingkat motivasi yang sangat tinggi, sementara siswa yang tersisa menunjukkan tingkat yang cukup tinggi. Pada hasil siklus pertama ini siswa yang termotivasi sebanyak 24 siswa dengan persentase 66,67%. Sedangkan hasil data siklus kedua menunjukkan berbagai kriteria untuk masing-masing siswa yaitu siswa masih dianggap sangat rendah sudah tidak ada, satu siswa menunjukkan tingkat motivasi yang cukup tinggi, 30 siswa sudah memiliki tingkat motivasi yang tinggi dan 25 siswa menunjukkan tingkat motivasi yang sangat tinggi. Pada hasil siklus kedua ini siswa yang termotivasi sebanyak 29 siswa dengan persentase 80,56%. Berdasarkan data diatas, maka motivasi siswa setelah melakukan siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 13,89%.

Ini menunjukkan bagaimana ketuntasan belajar dan motivasi belajar siswa telah meningkat pesat pada siklus II, maka pada siklus II motivasi siswa dalam belajar tergolong tinggi atau siswa termotivasi dalam pembelajaran.

SIKLUS I

1) Tahap Perencanaan

Pembelajaran ini didasarkan pada modul ajar yang telah dibuat sebelumnya dengan indikator menyelesaikan aplikasi perbandingan trigonometri dalam kehidupan sehari-hari. Guru menyiapkan materi, lembar angket motivasi belajar siswa, lembar kerja peserta didik dan soal *post-test*, membuat lembar observasi dan lembar refleksi.

2) Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran ini diadakan pada hari Senin tanggal 11 November 2024 pada jam 3-4 pukul 08.30-09.50 WIB. Pada awal proses pembelajaran, peneliti tidak perlu memberikan perkenalan, karena peneliti sudah memperkenalkan diri sebelum melaksanakan siklus pertama. Pada saat kegiatan pendahuluan, peneliti menyampaikan apersepsi, tujuan

pembelajaran, dan materi aplikasi perbandingan trigonometri selama pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions*.

Guru mempresentasikan topik, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban yang berkaitan dengan materi yang diajarkan selama kegiatan inti, guru membentuk kelompok, setelah itu guru memberikan LKPD untuk dibahas dan dicapai oleh masing-masing kelompok Tentang bagaimana trigonometri diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai perbandingan. Setelah mnegerjakan soal yang terdapat pada LKPD, Salah satu kelompok mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Jika kelompok tersebut bisa mempresentasikannya dengan benar memperoleh *reward* dari peneliti dan kelompok lain bisa memperhatikannya. Kemudian, guru menjelaskan peraturan dan teknis pelaksanaan guna sesi permainan dan pertandingan pada materi aplikasi perbandingan trigonometri dalam kehidupan sehari-hari. Tiga kelompok dengan nilai tertinggi akan diberikan *reward* oleh peneliti sebagai pemenang sesi permainan dan pertandingan pada pertemuan tersebut.

Setelah itu siswa diberi lembar asesmen serta angket motivasi belajar siswa, dikumpulkan dan diubah menjadi alat untuk mengukur hasil belajar siswa dan pengukuran afektif yaitu motivasi belajar siswa. Baik guru maupun siswa menyimpulkan apa yang telah mereka dapatkan tentang menggunakan perbandingan trigonometri dalam situasi sehari-hari. Selain itu, siswa memiliki kesempatan bertanya kembali hal-hal yang mereka anggap tidak jelas.

3) Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan observer pada siklus I, permasalahan yang ditemukan tertuang dalam gambar:

OBSERVASI
Penerapan Metode *Team Games Tournament* berbasis *Clash of Champions* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa Kelas X SMAN 1 Indramayu

SIKLUS I

No.	MASALAH
1.	Ketika menerangkan selalu lihat slide, dan
2.	Masih ada salah ketik di slide
3.	Cari cara lain agar lebih interaktif dalam menerangkan slide
4.	Penulisan sudut bukan tan E tapi tan ZCED
5.	Bahasa coba lebih formal
6.	Siswa belum terlalu paham cara permainan
7.	Perlu kelompok solid untuk ke depan
8.	Ada siswa cenderung menentang soal

Indramayu 6 November 2024
Observer I
[Signature]
Luthfiyati Nurafifah, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0423058803

OBSERVASI
Penerapan Metode *Team Games Tournament* berbasis *Clash of Champions* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa Kelas X SMAN 1 Indramayu

SIKLUS I

No.	MASALAH
1.	Pada penjelasan Metode <i>Team Games Tournament</i> berbasis <i>Clash of Champions</i> sehingga pengajar menggunakan bahasa yang kurang dipahami oleh siswa. Dan ketika bermain game, siswa kurang bersemangat. Sehingga, waktu habis karena siswa kurang bersemangat.

Indramayu 6 November 2024
Observer II
[Signature]
Andi Sahadi, S.Pd., M.A.
NIP. 19750615 200112 1 004

Gambar 3. Hasil Observasi oleh observer 1 dan observer 2 pada siklus 1

4) Tahap Refleksi

Setelah data observasi dari tindakan siklus I diperoleh, masalah yang menghambat pembelajaran harus dibahas dengan bantuan observer untuk tindakan berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan observer, perlu dilakukan perbaikan terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

REFLEKSI		
Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> berbasis <i>Clash of Champions</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa Kelas X SMAN 1 Indramayu		
SIKLUS I		
No.	MASALAH	SOLUSI
1.	Slide oriented	Coba gunakan materi agar lebih menarik dan mudah dilihat siswa
2.	Salah ketik	periksa kembali hasil ketikan ketik agar digunakan
3.	Kurang interaktif	Slide yang di paparkan lebih lebih dicatat-coret
4.	Penulisan sudut	Perbaiki penulisan, tan CED bukan tan E
5.	Bahasa kurang formal	Coba untuk menggunakan bahasa formal
6.	Gaya permainan	Lakukan uji coba (sudah 1 siklus)
7.	Posisi kelompok	Ajar posisi sehingga memudahkan
8.	Siswa asal jawab	Cumakan waktu minimal 10 bel ke masing-masing, gunakan skor masing-masing

Indramayu, 6 November 2024
Observer I

Lathifiyati Nurhidayah, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0423058803

REFLEKSI		
Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> berbasis <i>Clash of Champions</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa Kelas X SMAN 1 Indramayu		
SIKLUS I		
No.	MASALAH	SOLUSI
1.	Mengajarakan timor (sebelum mengajari soal kuis)	Ketika soal kuis terbuka, siswa di berikan waktu untuk menyelesaikan terlebih dulu
2.	Timor juga berperan dalam menentukan soal kuis apakah kelompok lain/kelompok lain/atau tidak	- ketika siswa di berikan kelompok masing-masing (A-Hity angkanya), jika melebihi waktu yg di berikan di kelompok lain - ketika siswa di berikan kelompok masing-masing dan jawaban soal masing-masing (A-Hity angkanya), jika melebihi waktu, lebih di berikan kelompok lain

Indramayu, 6 November 2024
Observer II

Andi Sahandhi, S.Pd., M.A.
NIP. 19750615 200112 1 004

Gambar 4. Hasil Refleksi oleh observer 1 dan observer 2 pada siklus 1

SIKLUS 2

1) Tahap Perencanaan

Pada pembelajaran ini berpedoman terhadap modul ajar yang telah dibuat sebelumnya dengan alat untuk menghitung sinus, cosinus, dan tangen sudut berelasi di kuadran I dan kuadran II. Guru menyiapkan materi, lembar angket motivasi belajar siswa, lembar kerja peserta didik dan soal *post-test*, membuat lembar observasi dan lembar refleksi.

2) Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran ini diadakan pada hari Senin tanggal 11 November 2024 pada jam 3-4 pukul 08.30-09.50 WIB. Pada awal proses pembelajaran, peneliti tidak perlu memberikan perkenalan, karena peneliti sudah memperkenalkan diri sebelum melaksanakan siklus pertama. Pada saat kegiatan pendahuluan, peneliti menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran, dan materi aplikasi perbandingan trigonometri selama pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions*.

Guru mempresentasikan topik, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban yang berkaitan dengan materi yang diajarkan selama kegiatan inti, guru membentuk kelompok, setelah itu guru memberikan LKPD untuk dibahas dan dicapai oleh masing-masing kelompok materi sudut-sudut berelasi di kuadran I dan kuadran II. Setelah mengerjakan soal yang terdapat pada LKPD, Salah satu kelompok mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Jika kelompok tersebut bisa mempresentasikannya dengan benar memperoleh *reward* dari peneliti dan kelompok lain bisa memperhatikannya. Kemudian, guru menjelaskan peraturan dan teknis pelaksanaan guna sesi permainan dan pertandingan pada materi sudut-sudut berelasi di kuadran I dan kuadran II. Tiga kelompok dengan nilai tertinggi akan diberikan *reward* oleh peneliti sebagai pemenang sesi permainan dan pertandingan pada pertemuan tersebut.

Setelah itu siswa diberi lembar asesmen serta angket motivasi belajar siswa, dikumpulkan dan diubah menjadi alat untuk mengukur hasil belajar siswa dan pengukuran afektif yaitu motivasi belajar siswa. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait sudut-sudut berelasi di kuadran I dan kuadran II. Selain itu, siswa memiliki kesempatan bertanya kembali hal-hal yang mereka anggap tidak jelas.

3) Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan observer pada siklus I, permasalahan yang ditemukan tertuang dalam gambar dibawah ini:

OBSERVASI
Penerapan Metode Team Games Tournament berbasis Clash of Champions
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa
Kelas X SMAN 1 Indramayu

SIKLUS II

No.	MASALAH
1.	Penjelasan materi untuk kuadrat 1 harus lebih dipengelas lagi (selain)
2.	$\sin (90-69) = \sin 21$ (salah) $\sin (90-99) = \cos 15$ (salah) $\cos 69 = \sin 21$ $\sin 69 = \cos (90-69)$

Indramayu, 01 November 2024
Observer I

Latiffah Nurafifah, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0421658803

OBSERVASI
Penerapan Metode Team Games Tournament berbasis Clash of Champions
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa
Kelas X SMAN 1 Indramayu

SIKLUS II

No.	MASALAH
1.	Menera nilai yang sudah benar oleh mahasiswa untuk hasil belajar

Indramayu, 01 November 2024
Observer II

Antri Sahmuli, S.Pd., M.A.
NIP. 197506012001121004

Gambar 5. Hasil Observasi oleh observer 1 dan observer 2 pada siklus 2

4) Tahap Refleksi

Setelah data dikumpulkan dari hasil observasi siklus II, Masalah yang menghambat pembelajaran harus dibahas dengan bantuan observer untuk tindakan selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan observer, perlu dilakukan perbaikan terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus ketiga atau pertemuan selanjutnya adalah sebagai berikut.

REFLEKSI
Penerapan Metode Team Games Tournament berbasis Clash of Champions
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa
Kelas X SMAN 1 Indramayu

SIKLUS II

No.	MASALAH	SOLUSI
1.	Penjelasan materi untuk kuadrat 1 harus lebih dipengelas lagi (selain)	Lebih banyak belajar dari masalah cara yang diberikan solusi untuk kuadrat 1
2.	Penjelasan materi untuk kuadrat 1 harus lebih dipengelas lagi	Selanjutnya $\sin (90-21) = \cos 15$ $\sin (90-99) = \cos 15$

Indramayu, 01 November 2024
Observer I

Latiffah Nurafifah, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0421658803

REFLEKSI
Penerapan Metode Team Games Tournament berbasis Clash of Champions
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri dan Motivasi Siswa
Kelas X SMAN 1 Indramayu

SIKLUS II

No.	MASALAH	SOLUSI
1.	Menera nilai	Obat yang diberikan P5555 Tapi Siswa merasa / merasa / merasa Menera nilai yang benar
2.		

Indramayu, 01 November 2024
Observer II

Antri Sahmuli, S.Pd., M.A.
NIP. 197506012001121004

Gambar 6. Hasil refleksi oleh observer 1 dan observer 2 pada siklus 2

Berdasarkan temuan observasi yang dievaluasi oleh observer terbukti bahwa kegiatan guru pada siklus I menghasilkan hasil yang cukup baik pada tahap implementasi. Hal ini dikarenakan pengenalan guru dan siswa dalam pembelajaran berjalan dengan baik. masalah yang ditemukan oleh observer siklus pertama. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada tahap pelaksanaan siklus II, terbukti bahwa kegiatan

guru mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, meskipun sebagian masih dinilai cukup dapat diterima. Selain itu, penilaian yang dilakukan selama siklus ini telah memberikan hasil yang optimal. Dibandingkan dengan masalah yang diidentifikasi oleh observer pada siklus kedua, ini karena guru fokus pada dan mengatasi masalah yang muncul dalam hasil refleksi siklus pertama.

Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* pada siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan efektifitasnya seta benar bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa. Walaupun dalam pelaksanaan siklus I masih terdapat banyak kekurangannya. Namun peneliti membuktikan pada tindakan siklus II dapat melaksanakannya dengan optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa. Hasil peningkatan ini didukung oleh penelitian Aisah & Wicanti (2020) bahwa menggunakan Metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar trigonometri.

Alasan peneliti tidak melanjutkan pelaksanaan siklus III, dikarenakan hasil dari siklus II mengalami peningkatan dan sudah berada diatas KKTP serta rata-ratanya sudah di atas KKTP dari siklus I, maka peneliti hanya sampai pada pelaksanaan siklus II atau tidak melaksanakan siklus III.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian yang menggunakan dua siklus pada kelas X-9 SMA Negeri 1 Indramayu Tahun Akademik 2024/2025 didapat kesimpulan bahwa 1) Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Trigonometri, 2) Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions*.

5. Ucapan Terima Kasih

Banyak orang memberikan bimbingan, dukungan, kerja sama, dan dorongan kepada peneliti, yang semuanya sangat membantu dalam penyusunan artikel ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Farid Gunadi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program studi Pendidikan Matematika Universitas Wiralodra, yang telah meuangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk meminta izin kepada sekolah-sekolah yang akan dijadikan Program Pengenalan Lapangan (PPL) untuk mendukung penelitian ini.
- 2) Pramudia, S.Pd., M.A. selaku kepala sekolah di SMA Negeri 1 Indramayu, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di sekolah tersebut.
- 3) Siswa-siswa kelas X-9 angkatan 2024/2025 yang telah menjadi responden penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

Aisah, L. S., & Wicanti, I. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Trigonometri. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.158>

Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>

Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). *Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa*. 1(1), 1–15.

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>

Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, F. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(2), 240–246. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>

Hartini, A., & Tresnaningsih, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 70–80. <https://doi.org/10.31932/jpk.v5i1.706>

Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.

Laia, O. (2024). Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Team Games Tournamaent) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMK Negeri 2 Sidua'ori Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5382–5396.

Mangelep, N. O., Mahniar, A., Nurwijayanti, K., Yullah, A. S., & Lowryk Ochdrico Lahunduitan. (2024). Pendekatan analisis terhadap kesulitan siswa dalam menghadapi soal matematika dengan pemahaman koneksi materi trigonometri. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4358–4366.

Marwah, D. S., Lestari, W. D., Matematika, P., & Wiralodra, U. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Materi Perbandingan Trigonometri Berbasis Kontekstual. *ProSandika Volume*, 5(Sandika V). <https://doi.org/https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1806/1316>

Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>

Nabilah, B., Ismunandar, D., & Lestari, W. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Kuis Interaktif Google Form Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1), 178–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/sigma.v16i1.14718>

Potu, J., Lengkong, V. P. K., & Trang, I. (2021). Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap kinerja karyawan pada PT. Air Manado. *Urnal EMBA*, 9(2), 387–394. <https://doi.org/https://doi.org/10.35794/emba.v9i2.33474>

Rizki, M., Wijayanti, R., & Faulina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Android Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Trigonometri di SMKN 3 Bangkalan. *Konstruktivisme*, 15(2), 278–288. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i2.2940>

Rosyi, F., & Fatirul, A. N. (2020). *Kelayakan Bahan Ajar Materi Perbandingan Trigonometri yang Berorientasi Hots pada Siswa SMA*. 38–50.

Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>

Unegbu, V. E., Babalola, Y. T., & BASAHUWA, C. B. (2020). The Role of Motivation in Librarians' Job Performance in Public University Libraries. *Journal of Management Information System & E-Commerce*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.15640/jmise.v7n1a1>