

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI POLA BILANGAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA KELAS VIII SMP NEGERI LUBUK PANDAN

**Shanty Fitriana**

SMP Negeri Lubuk Pandan, Indonesia

Email: [shantybh3k3r@gmail.com](mailto:shantybh3k3r@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pokok bahasan pola bilangan; (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus tiap siklusnya dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan termasuk tes tiap akhir siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan yang berjumlah 32 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, data yang terkumpul kemudian di analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian diperoleh persentase nilai aktivitas siswa pada siklus I 78,35%, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,60%. Persentase hasil belajar siswa pada tes awal sebesar 9,37%, pada siklus I 40,62%, dan pada siklus II meningkat 87,50%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

**Kata kunci:** Model, TGT, Pola Bilangan.

### Abstract

*This research aims: (1) To determine students' activities in teaching mathematics through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the subject of number patterns; (2) To determine the increase in student learning outcomes in mathematics learning through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles, each cycle is carried out in 4 meetings including a test at the end of each cycle. The subjects of this research were 32 students in class VIII of Lubuk Pandan State Middle School. Data collection was carried out through tests, observation and documentation, the data collected was then analyzed quantitatively and qualitatively. The research results showed that the percentage of student activity scores in cycle I was 78.35%, and in cycle II it increased to 87.60%. The percentage of student learning outcomes in the initial test was 9.37%, in the first cycle 40.62%, and in the second cycle it increased to 87.50%. It can be concluded that student learning outcomes in mathematics learning can be improved through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model.*

**Keywords:** Model, TGT, Number Pattern.

## PENDAHULUAN

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Latin “e-ducare” atau “educare” yang berarti “untuk memimpin atau memadu keluar”, “terkemuka”, membawa manusia menjadi mengemuka”, “proses menjadi terkemuka”, atau “sebagai kegiatan terkemuka”. Secara leksikal, dalam kamus Webster kata pendidikan atau education diartikan sebagai: (a) “tindakan atau proses mendidik atau terpelajar (the action or process of educating or of being educated); (b) pengetahuan atau perkembangan yang diperoleh dari proses pendidikan (the knowledge and development resulting from an educational process); dan (c) bidang kajian yang berkaitan dengan metode mengajar dan belajar di sekolah (the field of study that deals mainly with methods of teaching and learning in schools). Menurut Dewey, (Danim, 2011) pendidikan adalah suatu proses pembaruan pengalaman. Proses itu bisa terjadi didalam pergaulan biasa atau pergaulan orang dewasa dengan anak-anak, yang terjadi secara sengaja dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial.

Pembelajaran merupakan perpaduan aktivitas mengajar dengan belajar, perpaduan antara kegiatan guru dengan siswa. Aktivitas guru adalah mengajar dan aktivitas siswa adalah belajar. Kata kunci pokok pembelajaran itu ada pada guru, tetapi tidak berarti bahwa dalam proses pembelajarn hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua pihak, kalau hanya guru yang aktif sedang siswa pasif itu namanya mengajar. Sebaliknya kalau hanya siswa yang aktif sedang guru pasif, maka itu

namanya belajar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran ada dua subjek pembelajar yakni guru dan siswa secara bersama-sama terlibat berperan aktif. Keterlibatan guru ditandai dengan adanya kesadaran sebagai pengambil inisiatif, pengarah, dan pembimbing. Sedangkan siswa ditandai dengan adanya kesadaran sebagai yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam keseluruhan proses pembelajaran sesuai harapan tujuan pembelajaran (Syamsu, 2015).

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam prakteknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan siswa giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Siswa sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai. Perlu anda pahami, perolehan pengetahuan maupun upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Suprijono, 2014).

Model Pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran adalah pola digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang dilukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 september 2021 di kelas VIII SMP tentang kondisi kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan siswa terlihat pasif saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan metode yang lain yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada semester genap ulangan harian I yang menyatakan bahwa dari 31 orang siswa, hanya 19 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu sebesar 75, atau 61,30% siswa yang tuntas atau nilainya mencapai KKM, sementara 12 orang siswa atau 38,70% siswa lainnya belum mencapai nilai ketuntasan, sedangkan pada ulangan harian II terdapat 70,97% siswa yang tuntas dan 29,03% siswa yang tidak tuntas, dan pada ulangan harian III terdapat 64,51% siswa yang tuntas dan 35,49 siswa yang tidak tuntas belajar.

Salah satu model pembelajaran yang akan peneliti lakukan ialah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Dalam model Teams Games Tournament (TGT) ini melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada

perbedaan status, memberikan kesempatan siswa untuk berfikir, dan siswa juga dituntut aktif dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini mengelompokkan siswa secara heterogen ke dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan peneliti untuk peningkatan hasil belajar siswa ialah model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang siswa secara heterogen.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, agar hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pola Bilangan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Pada Kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pedagogik dan pendekatan psikologi. Pendekatan pedagogik adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang kepribadian, akademik, dan sosial. Sedangkan pendekatan psikologi adalah suatu penciptaan situasi yang mendukung bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan akademik, sosialisasi, dan emosi yang bertujuan untuk membentuk pola pikir siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya. Pada penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, siklus dalam penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (criteria keberhasilan) (Arikunto, dkk., 2011)..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil ulangan yang menggambarkan tentang distribusi skor hasil kemampuan awal siswa dengan jumlah 32 orang siswa, nilai rata-rata adalah 52,53, ukuran jarak data dari rata-rata sebesar 128,451, simpangan baku/sebaran angka didalam sampel sebesar 11,334, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 32, nilai tertinggi siswa adalah 78, nilai tengah dari nilai manimum dan maksimum adalah 46, dan jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1681. Jika skor hasil belajar tes kemampuan awal siswa dikelompokkan kedalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Kemampuan Awal Siswa**

No	Skor	Frekuensi	Persentase
1	< 77	29	90,63%
2	77 – 84	3	9,37%
3	85 – 89	0	0%
4	90 – 100	0	0%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh gambaran bahwa dari 32 jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat 29 siswa atau sebesar 90,63% yang mendapat nilai termasuk kategori kurang, 3 orang atau sebesar 9,37% siswa yang mendapat kategori cukup, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori baik dan amat baik. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika siswa diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Persentase Tes Awal Siswa**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	<77	Tidak Tuntas	29	90,63%
2	≥77	Tuntas	3	9,37%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan hasil menggambarkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa menunjukkan 9,37% siswa mencapai ketuntasan dan 90,63% siswa tidak mencapai ketuntasan. Setelah melakukan tes awal, peneliti membentuk kelompok belajar. Pembagian kelompok belajar siswa diambil dari nilai rata-rata hasil ulangan harian 3 dengan tes awal siswa, kemudian dikategorisasikan sesuai dengan nilai yang diperoleh.

### *Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I*

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus dilaksanakan 4 kali pertemuan, 3 kali tatap muka dan 1 kali evaluasi pada setiap siklus. Kegiatan pada tiap siklus adalah sebagai berikut:

**Tahap Perencanaan**

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, antara lain daftar hadir dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Mempersiapkan soal berupa essay yang dijadikan sebagai soal untuk turnamen.
- e. Membuat alat evaluasi untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berdasarkan materi yang diberikan.

**Tahap Pelaksanaan**

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- b. Guru membagi siswa secara heterogen kedalam kelompok asal yang telah ditentukan.
- c. Guru memberikan tugas kelompok kepada siswa.
- d. Guru mengarahkan siswa dari kelompok asal maju ke meja turnamen berdasarkan nama-nama yang ada di meja turnamen tersebut.
- e. Guru memberikan arahan kepada siswa tentang tatacara turnamen dan keseriusan tentang tiap anggota kelompok akan mempengaruhi keberhasilan tiap kelompok.
- f. Guru memantau pertandingan/turnamen yang sedang berlangsung.
- g. Setelah selesai turnamen, guru mempersilahkan peserta kembali ke kelompoknya dan menjumlahkan poin yang mereka

dapat pada mejaturnamen.

- h. Guru membahas hasil poin yang diperoleh siswa dan menulisnya di papantulis.
- i. Guru memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok asal.
- j. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa lalu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

**Hasil Pengamatan (Observasi)**

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh dua orang observer yaitu guru bidang studi dan observer lainnya. observasi aktivitas guru dibantu oleh guru bidang studi, sedangkan observasi aktivitas siswa dibantu oleh observer lainnya.

- a. Hasil Observasi Aktivitas Guru  
Hasil observasi aktivitas guru yang dibantu oleh guru bidang studi matematika dari observasi pada siklus I dirangkum secara singkat dalam tabel (terlampir). Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu 3,45. Dengan menggunakan aturan pembulatan maka nilai 3,45 dibulatkan menjadi 3. Sehingga diperoleh bahwa aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori “baik”.
- b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa  
Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I yang dibantu oleh observer. Berdasarkan hasil observasi diperoleh kesimpulan bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu 78,35%. Berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan aktivitas siswa ini tergolong kategori sangat

baik dengan interval skor 76-100.

### **Refleksi**

Diakhir pelaksanaan siklus I peneliti dan guru merefleksikan yang terjadi didalam kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan dari pengamatan yang dilakukan oleh observer pada aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata 3,45, sedangkan pada aktivitas siswa memperoleh 78,35% siswa aktif. Dalam hal ini, aktivitas guru tergolong baik dan aktivitas siswa tergolong sangat baik. Namun demikian, peneliti ingin lebih meningkatkan lagi karena dalam aktivitas guru masih ada tahap pelaksanaan yang kurang maksimal. Sedangkan pada aktivitas siswa, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kendala utama pada siklus I ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal disebabkan karena pemahaman materi yang masih kurang sehingga sebagian siswa bingung dalam menjawab soal-soal yang diberikan dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Adapun solusinya yaitu pada pertemuan selanjutnya peneliti mengubah cara menjelaskan yang terlalu cepat menjadi tidak terlalu cepat dan selalu mengontrol kelompok atau siswa yang kesulitan dalam menjawab soal.

### **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II Tahap Perencanaan**

Menyusun rencana dan merumuskan masalah berdasarkan analisis pada siklus I. Pada tahap ini, juga difokuskan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I. Berdasarkan hasil refleksi diantaranya meningkatkan lagi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang belum maksimal.

### **Tahap Pelaksanaan**

Peneliti melaksanakan pembelajaran siklus II dengan menggunakan langkah-langkah

pembelajaran yang telah dibuat.

### **Hasil Pengamatan (Observasi)**

#### a. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dirangkum dalam tabel (Terlampir). Berdasarkan hasil observasi guru diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas guru pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu 3,79. Dengan menggunakan pembulatan maka nilai 3,79 dibulatkan menjadi 4, sehingga diperoleh bahwa aktivitas guru pada siklus II berada pada kategori "sangat baik".

#### b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan berdasarkan hasil observasi siswa diperoleh kesimpulan bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 87,60% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan aktivitas siswa ini tergolong "sangat baik" dengan interval skor 76-100.

### **Refleksi**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian siklus II, dari pengamatan yang dilakukan oleh observer pada aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai rata-rata aktivitas guru yaitu 3,79, sedangkan pada aktivitas siswa memperoleh 87,60% siswa aktif. Dalam hal ini, aktivitas guru dan siswa tergolong kategori sangat baik.

### **Hasil Belajar Siswa**

#### **Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Siklus I**

Rekapitulasi tes hasil belajar siswa kelas VIII adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3. Hasil Belajar pada Siklus I**

Statistik	Nilai Statistik
N	32
Mean	72,78
Variance	152,757
Std. Deviation	12,359
Range	47
Minimum	51
Maksimum	98
Sum	2329

Berdasarkan tabel 4.3 yang menggambarkan tentang distribusi skor hasil tes belajar siklus I, dengan jumlah 32 orang siswa, nilai rata-rata adalah 72,78, ukuran jarak data dari rata-rata sebesar 152,757, simpangan baku/sebaran angka didalam sampel sebesar 12,359, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 51, nilai tertinggi siswa adalah 98, nilai tengah dari nilai minimum dan maksimum adalah 47, dan jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 2329. Skor hasil belajar siswa pada tes akhir siklus I dikelompokkan kedalam tabel didistribusi frekuensi dan persentase maka diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Frekuensi Hasil Tes Siklus I**

No	Skor	Frekuensi	Persentase
1	< 77	19	59,38%
2	77 – 84	6	18,75%
3	85 – 89	6	18,75%
4	90 – 100	1	3,12%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel 4.16 diperoleh gambaran bahwa dari 32 orang siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat 19 atau 59,38% yang mendapat nilai termasuk kategori kurang, 6 orang siswa atau sebesar 18,75% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori cukup, 6 orang siswa atau sebesar 18,75% yang mendapat nilai kategori baik, dan 1 orang siswa atau 3,12% yang mendapat nilai termasuk kategori amat baik. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil

belajar siswa, maka hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil pada Siklus I**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 77	Tidak Tuntas	19	59,38%
2	≥ 77	Tuntas	13	40,62%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan hasil terlihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa menunjukkan 40,62% siswa mencapai ketuntasan dan 59,38% siswa tidak mencapai ketuntasan. Hal ini berarti, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan pada siklus I mengalami peningkatan tapi belum mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu penulis melanjutkan penelitian pada siklus II.

#### **Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Siklus II**

Pada akhir siklus II dilaksanakan tes hasil belajar siswa. Adapun rekapitulasi tes hasil belajar siklus II pada siswa kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Statistik	Nilai Statistik
N	32
Mean	84,31
Variance	66,028
Std. Deviasi	8,126
Range	28
Minimum	72
Maximum	100
Sum	2698

Berdasarkan hasil yang menggambarkan tentang distribusi

frekuensi skor hasil tes belajar siklus II, dengan jumlah 32 orang siswa, nilai rata-rata adalah 83,31, ukuran jarak data dari rata-rata sebesar 66,028, simpangan baku/ sebaran angka didalam sampel sebesar 8,126, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 72, nilai tertinggi siswa adalah 100, nilai tengah dari nilai manimum dan maksimum adalah 28, dan jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 2698. Skor hasil belajar matematika siswa pada tes akhir siklus II dikelompokkan kedalam tabel didtribusi frekuensi dan persentase belajar matematika siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Frekuensi Hasil Tes Siklus II**

No	Skor	Frekuensi	Persentase
1	< 77	4	12,5%
2	77 – 84	13	40,63%
3	85 – 89	7	21,87%
4	90 – 100	8	25%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan hasil diperoleh gambaran bahwa dari 32 orang siswa yang menjadi subjek penelitian, 4 orang siswa atau sebesar 12,5% siswa yang mendapat nilai kategori kurang, 13 orang siswa atau sebesar 40,63% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori cukup, 7 orang siswa atau 21,87% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori baik, dan 8 orang siswa atau 25% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori amat baik. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Belajar Siklus II**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	< 77	Tidak Tuntas	4	12,5%
2	≥ 77	Tuntas	28	87,5%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar

matematika siswa menunjukkan 87,5% siswa mencapai ketuntasan dan 12,5% siswa tidak mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II telah mencapai tuntas klasikal dari jumlah siswa yang tuntas secara individu. Oleh karena itu, peneliti berhenti melanjutkan penelitian pada siklus II ini.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model eliot. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan masing-masing 4 kali pertemuan, dengan 3 kali pertemuan digunakan sebagai proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan dilakukan evaluasi pada tiap akhir siklus. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Skor nilai awal siswa diperoleh gambaran bahwa dari 32 jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat 29 siswa atau sebesar 90,63% yang mendapat nilai termasuk kategori kurang, 3 orang atau sebesar 9,37% siswa yang mendapat kategori cukup, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori baik dan amat baik. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh 9,37% siswa mencapai ketuntasan dan 90,63%

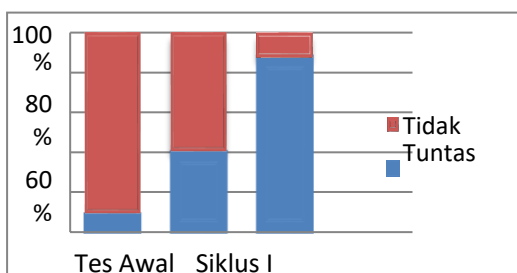
siswa tidak mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum ditepakkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan tidak mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan pola bilangan.

Persentase aktivitas siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 78,35%, berdasarkan kriteria penilaian aktivitas siswa ini tergolong kategori sangat baik, Dan pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 87,60% ini tergolong kategori sangat baik.

Pada siklus I skor hasil tes belajar siswa diperoleh gambaran bahwa dari 32 orang siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat 19 atau 59,38% yang mendapat nilai termasuk kategori kurang, 6 orang siswa atau sebesar 18,75% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori cukup, 6 orang siswa atau sebesar 18,75% yang mendapat nilai kategori baik, dan 1 orang siswa atau 3,12% yang mendapat nilai termasuk kategori amat baik. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar siswa, maka hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I diperoleh 40,62% siswa mencapai ketuntasan dan 59,38% siswa tidak mencapai ketuntasan Hal ini berarti, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa kelas VIII. SMP Negeri Lubuk Pandan pada siklus I mengalami

peningkatan tapi belum mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II yaitu 28 orang siswa yang menjadi subjek penelitian, 4 orang siswa atau sebesar 12,5% siswa yang mendapat nilai kategori kurang, 13 orang siswa atau sebesar 40,63% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori cukup, 7 orang siswa atau 21,87% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori baik, dan 8 orang siswa atau 25% siswa yang mendapat nilai termasuk kategori amat baik. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika pada pokok bahasan pola bilangan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II menunjukkan 87,5% siswa mencapai ketuntasan dan 12,5% siswa tidak mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan setelah melaksanakan siklus I mengalami peningkatan dan telah mencapai ketuntasan klasikal. Dalam hal ini, Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan pola bilangan kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Auliah Dyah Asmarani pada tahun 2014 bahwa penerapan model *cooperative learning tipe Teams Games Tournament*.



**Gambar 4.5 Hasil Belajar Matematika**

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi, yakni kehadiran siswa, dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung mengalami peningkatan pada tiap pertemuan. Disamping itu, dari analisis nilai siswa diperoleh nilai rata-rata siswa yang terus mengalami peningkatan mulai dari tes awal yang dilakukan sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siklus I dan siklus II setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini juga sesuai dengan pendapat Salvin bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, persentase aktivitas siswa pada siklus I 78,35% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, ini tergolong kategori sangat baik dan pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 87,60% siswa yang aktif dalam pembelajaran, ini tergolong kategori sangat baik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan pola bilangan kelas VIII SMP Negeri Lubuk Pandan. Rata-rata hasil belajar siswa

pada tes awal, siklus I, dan siklus II yakni dari 52,53 meningkat menjadi 72,78, dan 84,31. Kemudian jika dilihat dari ketuntasan hasil belajar secara klasikal diperoleh pada tes awal 9,37%, pada siklus I meningkat menjadi 40,62%, dan pada siklus II 87,50%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk., (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- As'ari, Abdur Rahman, dkk. (2017). Matematika kelas VIII SMP/MTS Semester. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azwar, Saifuddin. (2013). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiningsih, C. Asri. (2012) Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damin, Sudarwan. (2011). Pengantar Pendidikan: Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan. Jakarta: Alfabeta.
- Huda, Miftahul. (2015). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2014) Model-Model Pengajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. (2014). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, Agus. (2014). Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syamsu. (2015). Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kopetensi Guru. Makassar: Aksara Timur.
- Anggraeni, Vian dan Wasitohadi. (2014). Upaya Meningkatkan

Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun pelajaran 2013/2014, Jurnal, PGSD, FKIP Universitas Kristen.

Arifin, Zaenal. (2017). Kriteria Instrumen dalam Penelitian, Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics) Vol.2 No.1, Juli.

Asmarani, Auliah Dyah. (2014). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil belajar Mata Pelajaran Sosiologi pada Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

Astutik, Tri dan M. Husni Abdullah, Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar,  
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/5411/18/article.pdf>.

Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Koesioner, Jurnal Riset Manajemen Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT, Vol.2, Juni