



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL KOOPERATIF TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
PADA SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 5 JEMBER**

Yanti Indah Mursyida¹⁾

¹⁾ SMP Negeri 5 Jember

Received: 15 September 2020; Revised: 25 November 2020; Accepted: 15 December 2020

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas VIII B SMPN 5 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII-B SMPN 5 Jember yang berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Observasi untuk mengetahui kegiatan pembelajaran, dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan untuk nilai rata-rata 64,7 dan untuk ketercapaian ketuntasan sebesar 40,6%, artinya hanya ada 13 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa. Pada siklus I ketercapaian ketuntasan sebesar 62,5%, artinya hanya ada 20 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa dan menunjukkan nilai rata-rata 76,6. Pada tahap siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari 32 siswa yaitu 81,4 dan persentase siswa yang tuntas yaitu 28 (87,5%) dan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 4 (12,5%). Jadi dari pra siklus yaitu 40,6% ke siklus 1 62,5% sehingga meningkat 21,9% dan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 87,5% sehingga meningkat 25,0.

Kata kunci : Hasil Belajar Matematika, Model Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRACT: *This study aims to improve Mathematics Learning Outcomes through the TGT (Teams Games Tournament) Cooperative Model for Class VIII B Students of SMPN 5 Jember in the 2019/2020 Academic Year. This research is a Classroom Action Research which is conducted in two cycles, each cycle consisting of the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of the research were students of class VIII-B of SMPN 5 Jember, possibly 32 students. Data collection using observation and tests. Observations to see learning activities, and tests used to see learning outcomes. The instruments used were the observation sheet and test questions. Student learning outcomes in the pre-cycle showed an average value of 64.7 and to achieve completeness of 40.6%, meaning that there were only 13 students who completed the KKM 70 out of 32 students. In the first cycle the mastery attainment was 62.5%, meaning that there were only 20 students who completed 70 out of 32 students' KKM and showed an average score of 76.6. In the second cycle stage, it shows that the average score of 32 students is 81.4 and the proportion of students who have completed is 28 (87.5%) and the proportion of students who have not completed is 4 (12.5%). So from pre-cycle, namely 40.6% to cycle 1, 62.5%, so that it increases 21.9% and from cycle 1 to cycle 2 is 87.5% so that it increases 25.0.*

Keywords: *Mathematics Learning Outcomes, Cooperative Model, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Berdasarkan data prestasi belajar matematika pada materi sistem SPLDV masih banyak siswa yang dibawah KKM , yaitu kurang dari 50% dan dilihat dari nilai rata-rata siswa masih dibawah 70. Hasil pengalaman, pengamatan dan diskusi dengan

guru matematika lainnya (teman sejawat) di SMPN 5 Jember, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal SPLDV, karena materi yang susah dimengerti seperti contoh dalam menyederhanakan persamaan, mensubstitusi maupun mengeliminasi sementara itu proses belajar mengajar pada materi SPLDV guru lebih sering menjelaskan materi melalui ceramah, siswa cenderung pasif, dan aktivitas siswa yang sering dilakukan hanya mencatat dan menyalin. siswa masih malu bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami atau menyelesaikan soal yang diberikan, akibatnya hasil belajar siswa pada materi sistem SPLDV belum maksimal padahal menurut Isjoni (2010:35). Pengalaman dalam proses pembelajaran dapat diperoleh melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Langkah efektif dapat ditempuh dengan mempergunakan model pembelajaran. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siswa kelas VIII B. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa saling bertukar pendapat dalam memahami konsep sistem SPLDV serta mampu menyelesaikan soal sistem SPLDV secara berdiskusi dalam kelompok. Maka diperlukan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan, kemandirian dan tanggung jawab dalam diri siswa adalah model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Melalui penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi sistem SPLDV di kelas VIII B SMPN 5 Jember.

Teams Game Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Erward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johnes Hopkins. Dalam model ini ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya., kemudian siswa akan bekerja sama dalam dalam kelompok-kelompok kecilnya (Ertikanto, 2016: 101).

Terdapat lima komponen utama dalam *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Ertikanto (2016: 102) yaitu:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi dengan dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih memahami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok pada saat *game*.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dan penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih satu nomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Menurut Arsa (2015: 73) turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung, setelah guru memberikan penyajian di kelas dan team telah berdiskusi membahas lembar kegiatan. Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama duduk dalam meja turnamen yang sama untuk melakukan turnamen.

5. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Guru kemudian *mengumumkan* kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Suarjana dan Istiqomah (dalam Ertikanto, 2016: 105):

a. Kelebihan:

- 1) 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

b. Kekurangan:

- 1) Sulitnya pengelompokan 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 waktu

yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

- 2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa 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.

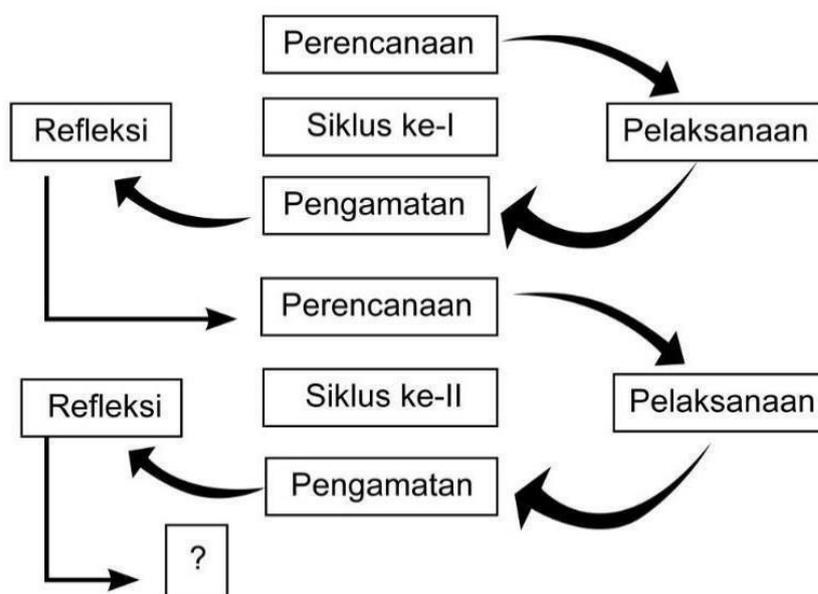
METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tanujaya dan Mumu (2016:7) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian dalam bentuk siklus yang merupakan sesuatu tindakan sebagai hasil refleksi seorang guru di kelas yang dikelolanya, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka perbaikan dan peningkatan kinerja siswa dalam bentuk prestasi belajar.

Menurut Sumadayo (2013:39) konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:

- a. Perencanaan (*planning*)
- b. Tindakan (*acting*)
- c. Pengamatan (*observing*)
- d. Refleksi (*reflecting*)

Dari empat komponen tersebut, siklus berakhir apabila hasil penelitian yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian.



Gambar 1. Siklus PTK

Sumber: Siklus Penelitian Tindakan Menurut Arikunto, dkk (2015:42)

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data (jumlah peserta didik, data nilai, dan lain-lain) yang dibutuhkan dalam penelitian.

b. Tes

Menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar dan evaluasi peserta didik kelas VIII-B SMPN 5 Jember.

Analisis Data

Analisis data disesuaikan dengan metode pengumpulannya. Analisis data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menyajikan bahan-bahan yang menjadi tujuan PTK (Kisyani, Tatag, 2018: 73-74).

Data yang dianalisis adalah rata-rata dengan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) \geq (70) dari sekolah dan persentase ketuntasan klasikal (85%) dari tugas materi SPLDV yang telah diberikan. Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa secara keseluruhan}} \times 100\% \quad (\text{Trianto, 2011:64}).$$

Indikator Keberhasilan

Indikator dari penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila: Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) \geq 70 dari sekolah, dan persentase ketuntasan klasikal minimal 85% (Trianto, 2010: 241) dari jumlah keseluruhan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti mengadakan tes pra siklus pada tanggal 11 Oktober 2019. Dari hasil tes diperoleh data untuk nilai rata-rata 64,7 dan untuk ketercapaian ketuntasan sebesar 40,6%, artinya hanya ada 13 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa. Dengan demikian perlu segera dilakukan tindakan dengan melaksanakan siklus 1

2. Siklus I

Pada tahap siklus I, guru melakukan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan tanggal 28 Agustus 2019. Adapun hasil dari siklus I adalah sebagai berikut:

a) Perencanaan siklus I

Mempersiapkan perangkat mengajar meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, materi, lembar observasi guru dan siswa, dan perlengkapan lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

b) Pelaksanaan (Tindakan) Siklus I

Dalam pelaksanaannya, waktu pelajaran matematika dalam seminggu yaitu dua kali pertemuan. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi SPLDV kelas VIII-B, tahapan yang dilakukan adalah:

(1) Pendahuluan

- (a) Salam.
- (b) Mengajak siswa untuk mengawali kegiatan dengan berdoa.
- (c) Memeriksa kehadiran siswa
- (d) Meminta siswa mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan, dengan tujuan mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- (e) Guru menyampaikan rencana pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- (f) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.

(2) Inti

- (a) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk memahami dan mempelajari tentang Sistem persamaan linear dua variabel.
- (b) Siswa diminta untuk mengamati tentang konsep metode substitusi.
- (c) Guru mengarahkan siswa untuk bertanya tentang metode substitusi.
- (d) Apabila terdapat siswa yang belum paham maka guru memberikan contoh soal tentang metode substitusi.
- (e) Setelah siswa paham dan tidak ada yang bertanya maka guru masuk ke turnamen.
- (f) Guru membacakan peraturan turnamen.
- (g) Guru mengawasi jalannya *tournament*.

(3) Penutup

- (a) Guru memberikan hadiah pada 2 kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.
- (b) Guru membimbing siswa merangkum atau menyimpulkan materi.
- (c) Guru memberikan refleksi kepada siswa berkaitan dengan pembelajaran hari ini dan memberikan umpan balik.
- (d) Siswa diberikan tes siklus I.
- (e) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan

c) Pengamatan Siklus I

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang telah

disiapkan. Hasil observasi siswa pada kegiatan pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa kriteria cukup dan kriteria kurang lebih dominan dibandingkan dengan kriteria baik. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pada siklus II diharapkan siswa lebih aktif, memperhatikan dan melaksanakan perintah dari guru untuk kegiatan pada siklus II. Hasil nilai pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 76,6 dan ketercapaian ketuntasan sebesar 62,5%, artinya hanya ada 20 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa.

d) Refleksi siklus I

Pada akhir proses kegiatan belajar mengajar, peneliti melakukan evaluasi bersama observer yang sekaligus teman sejawat tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pada materi SPLDV kelas VIII-B. Hasil refleksi dari siklus 1 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengamatan guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I, terdapat faktor-faktor yang menjadikan kegiatan pembelajaran siklus I kurang efektif. Adapun faktor-faktor yang menjadikan kegiatan pembelajaran siklus I kurang efektif yaitu:

- 1) Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa belum pernah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum terlaksana dengan baik.
- 2) Kurangnya perhatian siswa terhadap guru saat kegiatan pembelajaran.

Solusi perbaikan dari faktor-faktor yang menjadikan kurang efektif yaitu:

- 1) Guru lebih menjelaskan secara detail model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru harus lebih memberikan ketegasan pada saat kegiatan pembelajaran.

3. Siklus II

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan pada tanggal 2 September 2019. Adapun hasil dari siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan siklus II

Mempersiapkan perangkat mengajar meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, materi, lembar observasi guru dan siswa, dan perlengkapan lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan (Tindakan) siklus II

Dalam pelaksanaannya, waktu pelajaran matematika dalam seminggu yaitu dua kali pertemuan. Dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi SPLDV kelas VIII-B, tahapan yang dilakukan adalah:

- (1) Pendahuluan
 - a) Salam.
 - b) Mengajak siswa untuk mengawali kegiatan dengan berdo'a.
 - c) Memeriksa kehadiran siswa
-

- d) Meminta siswa mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan, dengan tujuan mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- e) Guru menyampaikan rencana pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT).
- f) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.

(2) Inti

- a) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk memahami dan mempelajari tentang Sistem persamaan linear dua variabel. Metode eliminasi.
- b) Siswa diminta untuk mengamati tentang konsep metode gabungan.
- c) Guru mengarahkan siswa untuk bertanya tentang metode eliminasi dan substitusi.
- d) Apabila terdapat siswa yang belum paham maka guru memberikan contoh soal tentang metode eliminasi dan gabungan.
- e) Setelah siswa paham dan tidak ada yang bertanya maka guru masuk ke turnamen.
- f) Guru membacakan peraturan turnamen.
- g) Guru mengawasi jalannya *tournament*.

(3) Penutup

- a) Guru memberikan hadiah pada 2 kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.
- b) Guru membimbing siswa merangkum atau menyimpulkan materi.
- c) Guru memberikan refleksi kepada siswa berkaitan dengan pembelajaran hari ini dan memberikan umpanbalik.
- d) Siswa diberikan tes siklus II
- e) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya.
- f) Guru memimpin membaca doa dan salam penutup.

c) Pengamatan Siklus II

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dengan menggunakan lembar observasi bisa disimpulkan tentang kondisi komponen di dalam kelas saat proses kegiatan belajar berlangsung. Hasil observasi guru pada kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa kriteria baik lebih dominan dibandingkan dengan kriteria cukup dan kriteria kurang. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mengalami peningkatan yang optimal.

Hasil observasi siswa pada kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa kriteria baik lebih dominan dibandingkan dengan kriteria cukup dan kriteria kurang. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) pada siklus II mengalami peningkatan. Yaitu siswa lebih aktif, memperhatikan dan melaksanakan perintah dari guru untuk kegiatan pada siklus II. Hasil nilai pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 81,4 dan ketercapaian ketuntasan sebesar 87,5%, artinya hanya ada 280 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa. Sedangkan yang belum tuntas ada 4 siswa (12,5%).

d) Refleksi siklus II

Pada akhir proses kegiatan belajar mengajar, peneliti melakukan evaluasi bersama observer (teman sejawat) tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi SPLDV kelas VIII-B. Hasil refleksi siklus II menunjukkan peningkatan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran siklus II, kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

Pembahasan

Pembelajaran matematika materi SPLDV dengan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII B SMPN 5 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, peneliti terlebih dahulu mengadakan tes pendahuluan dan didapatkan hasil belajar matematika materi SPLDV masih rendah. Dari hasil tes diperoleh data untuk nilai rata-rata 64,7 dan untuk ketercapaian ketuntasan sebesar 40,6%, artinya hanya ada 13 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa

Pada tahap siklus I, didapatkan hasil belajar yang meningkat dari hasil sebelumnya. Hasil nilai pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 76,6 dan ketercapaian ketuntasan sebesar 62,5%, artinya hanya ada 20 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa. Pada tahap siklus II, didapatkan hasil belajar yang meningkat dari hasil siklus I. Adapun hasilnya untuk nilai siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari 32 siswa yaitu 81,4 sedangkan untuk persentase siswa yang tuntas yaitu 28 (87,5%) dan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 4 (12,5%).

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi SPLDV siswa kelas VIII B SMPN 5 Jember tahun pelajaran 2019/2020. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun hasil nilai adalah sebagai berikut tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I,II, dan III

Uraian	Keterangan		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata	64,7	76,6	81,4
Ketuntasan	40,6%	62,5%	87,5%

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa persentase ketuntasan dan pencapaian nilai rata-rata pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada pra Siklus persentase ketuntasannya hanya mencapai 40,6% dengan siswa tuntas sebanyak 13 siswa. Siklus I persentase ketuntasan mencapai 62,5% dengan siswa tuntas sebanyak 20 siswa. Terjadi peningkatan hasil belajar dari pra Siklus ke Siklus I sebesar 21,9%. Siklus II persentase ketuntasan mencapai 87,5% dengan siswa tuntas sebanyak 28 siswa. Terjadi peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II sebesar 25,0%. Sedangkan dari nilai rata-rata diperoleh peningkatan tiap siklusnya, yaitu pada pra siklus sebesar 64,7 siklus 1 sebesar 76,6 dan siklus 2 sebesar 81,4. Dengan mengacu pada indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu persentase ketuntasan klasikal minimal 85%, dan berdasarkan hasil tes siklus 2 yang menunjukkan data 87,5% melebihi dari indikator, sehingga pelaksanaan penelitian berhenti pada siklus 2.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi SPLDV pada siswa kelas VIII-B SMPN 5 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan untuk nilai rata-rata 64,7 dan untuk ketercapaian ketuntasan sebesar 40,6%, artinya hanya ada 13 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa. Pada siklus I ketercapaian ketuntasan sebesar 62,5%, artinya hanya ada 20 siswa yang tuntas mencapai KKM 70 dari 32 siswa dan menunjukkan nilai rata-rata 76,6. Pada tahap siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari 32 siswa yaitu 81,4 dan persentase siswa yang tuntas yaitu 28 (87,5%) dan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 4 (12,5%). Jadi dari pra siklus yaitu 40,6% ke siklus 1 62,5% sehingga meningkat 21,9% dan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 87,5% sehingga meningkat 25,0%. Maka siklus di hentikan dan dinyatakan berhasil.

Saran

Sebaiknya guru matematika dapat mencobakan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pokok lainnya. Berdasarkan temuan dilapangan, model TGT ini terbukti melibatkan siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. 2014. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

- Aris, shoimin. 2014. Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Arsa, I. P. 2015. Belajar dan Pembelajaran Strategi Belajar yang Menyenangkan. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ertikanto, C., 2016, Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta : Media.
- Fitrah, M. dan Luthfiyah. 2017. Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus. CV Jejak: Sukabumi
- Huda, Miftahul. 2012. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2010. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi. Antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kastolani. 2014. Model Pembelajaran Inovatif teori dan aplikasi. Salatiga: STAIN Press
- Kusaeri. 2017. Himpunan. Historiografi Matematika: Rujukan Paling Otoritatif Tentang Sejarah Perkembangan Matematika. Yogyakarta: Matematika.
- Kusrini, dkk. 2014. Strategi Pembelajaran Matematika. Banten: Universitas Terbuka.
- Laksono, Kisyani, Tatag Yuli Ekso Siswono. 2018. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nuh, Muhammad. 2014. Buku Matematika kelas VIII SMP/MTs. Jakarta:
- Tanujaya, J Mumu. 2016. Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar Mengajar dan Meneliti. Yogyakarta: Media Akademi,
- Rifa'i dan Ani. 2012 Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Slavin Robert E. 2015. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Suardi, Moh dan Syofrianisda. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Sujana, Nana. 2009. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumadayo, Samsu. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Amtu, Onisimus
- Trianto, 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tukiran, Taniredja, dkk. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta

