

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI PROGRAM LINEAR DI KELAS X-PM SMK NEGERI 1 MEDAN TAHUN AJARAN 2012/2013**

**DWINTA KARTIKA (408111044)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika pada materi program linear melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi program linear, untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada materi program linear setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, dan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi program linear setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams games Tournament (TGT)*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Research*) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-PM SMK Negeri 1 Medan yang berjumlah 35 orang. Objek penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada materi program linear tahun ajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil observasi pada setiap pertemuan, diperoleh rata-rata penilaian 2,8 dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik. Dari hasil angket motivasi awal yang diberikan kepada siswa sebelum tindakan, diketahui tingkat motivasi siswa rendah dengan rata-rata skor angket motivasi awal 48,46 dan persentase tingkat motivasi kelas sebesar 48,46%. Setelah pemberian tindakan siklus I, rata-rata skor angket motivasi siswa 52,14 dan persentase tingkat motivasi kelas sebesar 52,14%. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata skor angket motivasi siswa sebesar 57,20 dan persentase tingkat motivasi kelas adalah 57,20%. Dari lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I secara keseluruhan diperoleh persentase 56,49% (kategori kurang aktif), sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II secara keseluruhan diperoleh persentase 70,42% (kategori aktif). Dari tes hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 22 siswa (62,85%) sedangkan pada siklus II sebanyak 31 siswa (88,57%), diperoleh tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal meningkat sebesar 25,72%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams games Tournament (TGT)* dapat memberikan hasil belajar yang baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *kooperatif* tipe *Teams games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa SMK Negeri 1 Medan.