

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI HIMPUNAN DI KELAS VII SMP IMELDA MEDAN

Fikri Mukasyaf¹, Nurizam Auji², Muhammad Zulfata Lubis

¹Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan

E-mail: fmukasyaf@gmail.com

²Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri SU

Email: nurizamauji@yahoo.com

³Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri SU

Email: muhammadzulfata29@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) di SMP Imelda Medan, 2) Hasil belajar matematika siswa sesudah diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) di SMP Imelda Medan, 3) Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP Imelda Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Imelda Medan, sebanyak 28 siswa. Dan objek penelitian adalah untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Himpunan kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus 4 kali pertemuan, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada pembelajaran, peneliti menggunakan tes awal dan tes hasil belajar matematika dalam bentuk essay tes yang diberikan kepada siswa secara individu. Berdasarkan hasil tes awal siswa sebelum diberikan tindakan diperoleh sebanyak 10 siswa tuntas dan 18 siswa tidak tuntas, dengan persentase ketuntasan Klasikal 35,71% siswa mencapai ketuntasan belajar dan 64,29% siswa tidak tuntas. Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I, 16 siswa tuntas dan 12 siswa tidak tuntas, dengan persentase ketuntasan klasikal 57,14% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 42,86% siswa tidak tuntas. Pada siklus II, 23 siswa tuntas dan 5 siswa tidak tuntas, dengan persentase ketuntasan Klasikal 82,14% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 17,86% siswa tidak tuntas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi himpunan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas VII SMP Imelda Medan.

Kata kunci: Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT), Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.

I. PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan bangsa dan negara sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pendidikan merupakan ujung tombak bagi kemajuan suatu negara. Akan tetapi di dalam kemajuan suatu negara tidak

terlepaskan komponen-komponen yang ikut serta dalam kemajuan itu sendiri.

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar. Guru bertanggung jawab untuk membawa siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu sehingga mampu mencapai tujuan belajar itu sendiri yaitu: siswa mampu berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima pendapat orang lain, meningkatkan minat dan antusias siswa, serta dapat memotivasi

siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, yang akan memberikan dampak positif dalam pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Pada proses pembelajaran di kelas hingga saat ini masih juga ditemukan guru yang memosisikan siswa sebagai objek belajar, bukan sebagai individu yang harus dikembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini dapat mematikan potensi siswa. Dan dalam keadaan tersebut siswa hanya mendengarkan pidato guru di depan kelas, sehingga mudah sekali siswa merasa bosan dengan materi yang diberikan. Akibatnya, siswa tidak paham dengan apa yang baru saja disampaikan oleh guru. Permasalahan di atas akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dalam konteks pembaruan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu disoroti, yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas metode pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Dan secara mikro, harus ditemukan model, strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas, yang memberdayakan potensi siswa.

Berdasarkan hasil nilai kemampuan awal yang diperoleh siswa dari hasil ujian semester gasal, yang sering diajarkan dengan pembelajaran konvensional ini dari 28 siswa hanya 11 orang siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai KKM yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 70 dan 17 siswa tidak tuntas. Dari hasil tersebut terlihat hanya 39,28% siswa yang tuntas dan 60,71% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata siswa 50,96.

Dari permasalahan di atas dapat diatasi dengan mengubah proses kegiatan pembelajaran konvensional yang dilakukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran berkelompok salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan siswa dalam belajar. Siswa dapat berdiskusi bertukar pikiran dalam memahami suatu materi. Menurut Wina Sanjaya dalam bukunya pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Ada dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan, yaitu, *Pertama*, beberapa hasil

penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan dari orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. Yang *kedua*, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran *Kooperatif* memiliki beberapa tipe didalamnya dan salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT), di mana sasaran penggunaan strategi pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan demikian siswa lebih termotivasi dan giat dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Teams Games Tournament (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3-5 yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, ras, maupun etnis. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu (Aris Soimin : 2014).

Langkah-langkah seorang guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif yaitu memilih isi (materi ajar) yang tepat, membentuk tim-tim siswa, mengembangkan materi, merencanakan untuk memberikan orientasi tentang berbagai tugas dan peran kepada siswa, serta merencanakan penggunaan waktu dan ruang (Richard I. Arends: 2008).

Pada awal periode permainan pada model *Teams Games Tournament* (TGT), umumnya penerapan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomorinya supaya para siswa tidak bisa tahu mana meja "atas" dan yang "bawah". Mintalah salah satu siswa yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Lalu mulailah permainan tersebut.

Skor siswa dibandingkan dengan serata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan pada berdasarkan pada seberapa jauh siswa mempunyai prestasi yang dilaluainya sendiri. Point setiap anggota tim ini di jumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain. (Robert E Salvin: 2005).

Skor tersebut merupakan cerminan dari hasil belajar yang dapat dinilai dengan kriteria-kriteria. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana. 1989). Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang koqnitif, afektif, dan psikomotorik.

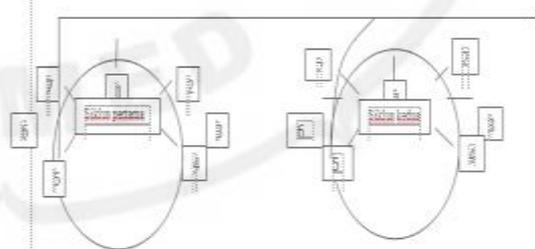
Berdasarkan pendahuluan diatas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa masih tergolong rendah; (2) Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) Penggunaan model pembelajaran yang masih monoton. Dan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournameint* (TGT) di SMP Imelda Medan?; (2) Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa sesudah diterapkannya model *Teams Games Tournameint* (TGT) di SMP Imelda Medan?; (3) Apakah penerapan strategi model *Teams Games Tournameint* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SMP Imelda Medan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournameint* (TGT) di SMP Imelda Medan; (2) Hasil belajar matematika siswa sesudah diterapkannya model *Teams Games Tournameint* (TGT) di SMP Imelda Medan; (3) Apakah penerapan strategi model *Teams Games Tournameint* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SMP Imelda Medan. Dan manfaat yang diharapkan adalah sebagai pertimbangan untuk menerapkan model *Teams Games Tournameint* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang difokuskan kepada proses pembelajaran, dikenal dengan Class Room Research. Menurut John Elliot bahwa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesionalisme guru dalam menangani proses pembelajaran. Tujuan ini dapat dicapai dengan melakukan refleksi dalam mendiagnosis keadaan, kemudian menumbuhkan secara sistematis sebagai tindakan alternatif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas atau implementasi program sekolah yang tengah dirasakan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini memiliki empat langkah utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini tujuh langkah yang harus dicermati menurut MC Kernan yaitu: (1) Analisi situasi(reconnaissance) atau kenal medan, (2) perumusan dan klasifikasi permasalahan, (3) hipotesis tindakan, (4) perencanaan tindakan, (5) Implementasi tindakan dengan monitoringnya, (6) evaluasi hasil tindakan, (7) Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya.



Gambar Proses Penelitian Tindakan Menurut Mc Kernan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dalam siklus yang terdiri dari empat kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tabel 1.
Rincian Tahapan Penelitian

Tahapan	Pokok-pokok Kegiatan	
	Siklus I	Siklus II

P e r m a s t e r e n d a n k e m p u a n h a n g d i l a k u k a n	- Mengidentifikasi masalah dengan melakukan wawancara terhadap guru matematika tentang kemampuan belajar siswa. Dan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan.	-Melakukan wawancara terhadap siswa yang memiliki hasil tes rendah, untuk mengetahui kesulitan yang dialaminya.
P e r e n c a n g a n g o b s e r v a s i	-Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournamenteint</i> (TGT) -Menyusun format tes, lembar observasi	-Menyusun perbaikan rencana pembelajaran dengan melihat hasil refleksi pada siklus I -Menyusun format tes dan lembar observasi.
t i n d a k a n	-Menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun. -Memberi tes kepada siswa pada akhir tindakan.	-Menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun -Memberikan tes kepada siswa pada akhir tindakan.
O b s e r v a s i	-Observer mengamati aktivitas siswa dan guru.	-Observer mengamati aktivitas siswa dan guru.
R e f l e k s i	-Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan menganalisis data. -Mengambil kesimpulan dari langkah yang telah dilakukan.	-Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan menganalisis data. -Mengambil kesimpulan dari langkah yang telah dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Imelda Medan yang terletak di jalan Bilal dan waktu penelitian saat Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Imelda Medan, yang berjumlah 28 Orang. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Himpunan.

Adapun teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

a. Tes

Tes yang diberikan berbentuk tes uraian (eassy test) dan tes yang diberikan tersebut divalidkan dengan validator yaitu guru matematika di SMP Imelda medan. Materi tersebut berpedoman pada kurikulum KTSP 2006 berbasis kompetensi dan soal diberikan pada siswa pada setiap akhir pembelajaran diberikan tes yang jumlahnya tiga soal untuk mengetahui kemampuan dan kesiapan belajar siswa.

b. Obsevasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan efektivitas kegiatan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Untuk mengukur tingkat atau persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor angka yang diperoleh}}{\text{jumlah sekor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2
Kriteria Persentase Nilai Observasi

No	Persentase Nilai Observasi	Kategori
1	90% - 100%	Sangat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	70% - 79%	Cukup
4	50% - 59%	Buruk
5	0% - 49%	Sangat Buruk

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa gambar, kesiapan peneliti untuk meneliti di SMP Imelda Medan.

d. Rencana Pelaksana pembelajaran

RPP adalah perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun tiap pertemuan atau pokok bahasan. Dalam RPP memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran, alat peraga, kegiatan mengajar, dan penilaian.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam bentuk catatan lapangan. Kegiatan reduksi ini bertujuan untuk melihat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada akuntansi dan tindakan apa yang dilakukan untuk memperbaiki kesalahan tersebut.

2. Menyajikan Data

Data yang dianalisis untuk mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa yaitu data yang diperoleh dari nilai akhir tiap siklus. Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan, yakni siswa dinyatakan tuntas belajar secara individual bila telah memperoleh skor akhir 70% dari skor total, dan ketuntasan klasikal tercapai bila di kelas tersebut terdapat 80% siswa tuntas belajar.

Untuk mengukur tingkat atau persentase penguasaan materi pelajaran digunakan rumus:

$$DS = \frac{\text{Skor angka yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan: DS = Daya Serap (dalam %)

Dengan Kriteria:

$0\% \leq DS < 70\%$ siswa belum tuntas belajar

$70\% \leq DS \leq 100\%$ siswa telah tuntas belajar

Dari perhitungan diatas dapat diketahui siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam perubahan. Selanjutnya dapat diketahui secara sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% ; \text{Keterangan: } D = \text{Persentase siswa yang tuntas belajar } X = \text{jumlah siswa yang tuntas belajar } N = \text{jumlah siswa subjek penelitian}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar sebelum dilakukannya tindakan adalah melakukan

analisis data hasil kemampuan awal siswa dari nilai hasil ujian semester gasal siswa. Data ini diperoleh dari data nilai murni sebelum dilakukan remedi dan ujian remedi semester gasal. Hasil analisis tersebut menunjukkan dari 28 siswa hanya 11 orang siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai KKM yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 70 dan 17 siswa tidak tuntas. Dari hasil tersebut terlihat hanya 39,29% siswa yang tuntas dan 60,71% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata siswa 50,96.

Langkah kedua peneliti memberikan tes awal kepada 28 siswa. tes awal tersebut memuat 10 soal mengenai himpunan, soal tersebut berupa tes essay. Tes awal tersebut diberikan sebelum dilakukannya tindakan yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dari tes awal tersebut di peroleh 10 siswa mendapat nilai 70 atau diatas 70 dan dikategorikan tuntas berdasarkan dengan nilai KKM 70, dan 18 siswa mendapat nilai dibawah 70 dan dikategorikan tidak tuntas dengan nilai rata-rata 46,85. Dari hasil tersebut persentase ketuntasan klasikal 35,71% siswa mencapai ketuntasan belajar dan 64,29% siswa tidak tuntas.

Langkah ketiga peneliti melakukan tindakan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas. Hasil perolehan nilai observasi aktivitas guru pada siklus pertama pertemuan pertama adalah 87,24. Jika dikonversikan dalam persen dapat dinyatakan nilai perolehan observasi aktivitas guru pada siklus pertama pertemuan pertama adalah 87,24%. Dari perolehan hasil aktivitas guru pada siklus pertama ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) Dari keseluruhan perolehan nilai hasil observasi aktivitas guru pada siklus pertama pertemuan pertama dikategorikan baik.

Hasil perolehan nilai observasi aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan pertama adalah 71,65. Jika dikonversikan dalam persen dapat dinyatakan nilai perolehan observasi aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan pertama adalah 71,65%. Siswa cukup aktif dalam menyimak dan memberikan tanggapan terhadap permasalahan yang diberikan. Siswa berdiskusi dengan cukup baik didalam kelompok. Dan siswa cukup aktif dalam memberikan tanggapan

terhadap hasil teman kelompok lainnya. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan pertama dikategorikan cukup.

Hasil test hasil belajar matematika siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa dari 28 siswa sebanyak 16 orang siswa yang mencapai ketuntasan dan 12 orang siswa lainnya tidak mencapai ketuntasan. Dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan adalah 57,14% dan persentase siswa yang tidak mencapai ketuntasan adalah 42,86%. Dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus pertama ini, siswa kurang memahami soal permasalahan yang diberikan, masih banyak siswa mengalami kesalahan dalam penentuan apa yang diketahui dari permasalahan yang diberikan. Siswa kurang paham dalam penepatan rumus dan siswa masih keliru dalam menuliskan jawaban. Persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada siklus pertama ini belum mencapai target yang diharapkan yaitu 80%. Sehingga perlu diadakan siklus kedua untuk mencapai target yang diharapkan.

Hasil perolehan nilai observasi aktivitas guru pada siklus kedua pertemuan pertama adalah 90,28. Jika dikonversikan dalam persen dapat dinyatakan nilai perolehan observasi aktivitas guru pada siklus kedua pertemuan pertama adalah 90,28%. Dari perolehan hasil aktivitas guru pada siklus pertama ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Dari keseluruhan perolehan nilai hasil observasi aktivitas guru pada siklus kedua pertemuan pertama dikategorikan sangat baik.

Hasil perolehan nilai observasi aktivitas siswa pada siklus kedua pertemuan pertama adalah 82,25. Jika dikonversikan dalam persen dapat dinyatakan nilai perolehan observasi aktivitas siswa pada siklus kedua pertemuan pertama adalah 82,25%. Siswa aktif dalam menyimak dan memberikan tanggapan terhadap permasalahan yang diberikan. Siswa berdiskusi dengan cukup baik didalam kelompok. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus kedua pertemuan pertama dikategorikan baik.

Hasil tes hasil belajar matematika siswa pada siklus kedua menunjukkan bahwa dari 28 siswa sebanyak 23 orang siswa yang mencapai ketuntasan dan 5 orang siswa lainnya tidak mencapai ketuntasan. Dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan adalah 82,14% dan

persentase siswa yang tidak mencapai ketuntasan adalah 17,86%. Persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada siklus kedua ini sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 80%. Dengan tercapainya target yang diharapkan, maka tidak perlu melakukan siklus selanjutnya dalam artian tindakan dihentikan.

Berikut tabel Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa

Tabel 3.
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
Matematika Siswa

Keterangan	KAM	FREET ES	POST ES I	POST ES II
Jumlah siswa yang tidak tuntas	17	18	12	5
Jumlah siswa yang tuntas	11	10	16	23
Nilai rata-rata siswa	50,96	46,85	55,96	72,45
Persentase siswa yang tidak tuntas	60,71 %	64,29 %	42,86 %	17,86 %
Persentase siswa yang tuntas	39,29 %	35,71%	57,14 %	82,14 %

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil tes awal sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) persentase siswa yang tuntas 35,71% dan meningkat pada siklus pertama setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa yang tuntas mencapai 57,14%, dan pada siklus kedua meningkat sampai 82,14%. Dari tabel hasil belajar siswa diatas di peroleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari tes awal sebelum

diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 46,85 dan meningkat pada siklus pertama setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 55,96, dan meningkat pada siklus kedua 72,45. Namun di bandingkan dari kemampuan awal siswa yang diperoleh dari data hasil ujian semester gasal siswa adanya penurunan hasil belajar dimana pada kemampuan awal siswa yang tuntas 39,29% dengan nilai rata-rata 50,96 sedangkan pada hasil tes awal menurun menjadi 35,71% dengan nilai rata-rata 46,85.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII SMP Imelda Medan di kategorikan sangat buruk dilihat persentase ketuntasan klasikal 35,71% siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 46,85; (2) Hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII SMP Imelda Medan di kategorikan baik. Pada siklus pertama tergolong rendah dengan persentase ketuntasan klasikal 57,14%, siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 55,96. Pada siklus kedua hasil belajar matematika siswa tergolong baik dengan persentase ketuntasan 82,14% dengan nilai rata-rata 72,45; (3) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII SMP Imelda Medan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. peningkatan yang signifikan dari hasil tes awal sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) persentase siswa yang tuntas 35,71% dan meningkat pada siklus pertama setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa yang tuntas mencapai 57,14%, dan pada siklus kedua meningkat sampai 82,14%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Nana Sudjana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Richard I. Arends. 2008. *Learning Toteach, Belajar untuk Mengajar*. Buku Dua, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Robert E.Slavin. 2005. *Cooperatif Learning, Teori, Riset dan Praktik*. London: Allymand
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.