

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS VII-A SMP NEGERI 3  
KUTACANE T.A. 2017/ 2018**

**Iin Kartini (NIM 4133311036)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane Tahun Ajaran 2017/2018. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane Tahun Ajaran 2017/2018 dan objek penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games And Tournament*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah tes dan lembar observasi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal dan setiap akhir siklus diberikan tes hasil belajar. Dari hasil analisis data tes awal diperoleh 22 orang siswa (73,33%) yang tidak tuntas dan 8 orang siswa (26,67%) tuntas dari 30 siswa dengan rata-rata 48,5 % yang artinya tingkat ketuntasan belajar siswa berada pada kualifikasi rendah. Hasil analisis data pada siklus I setelah dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 20 orang siswa (66,67%) dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan berjumlah 10 orang siswa (33,33%) dari 30 siswa dengan rata-rata kelas 68,4 dimana tingkat ketuntasan belajar berada pada kualifikasi sedang. Dari hasil analisis data akhir siklus II dengan model pembelajaran yang sama diperoleh 27 orang siswa (90%) mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata-rata kelas 78,8% dimana tingkat ketuntasan belajar berada pada kualifikasi sedang. Ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Begitu juga dengan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada siklus I banyaknya siswa yang memiliki presentase aktivitas  $\geq 70\%$  secara klasikal adalah 2 orang (6,67%) dari 30 siswa dan diakhir siklus II meningkat hingga mencapai 28 orang siswa (93,33%). Dari akhir siklus II diperoleh bahwa presentase aktivitas siswa telah memenuhi kriteria keaktifan klasikal yaitu  $\geq 75\%$  siswa memiliki presentase aktivitas  $\geq 70\%$ . Peningkatan aktivitas secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 21,67%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar siswa di kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane.

*Kata kunci : Penelitian tindakan kelas, Teaams Games Tournament, Hasil belajar dan Aktivitas siswa.*