

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
KELAS VII-1 SMP NEGERI 27 MEDAN**

Nur Aisyah Amini Pane (NIM. 4141111031)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII-1 SMP Negeri 27 Medan T.A. 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa kelas VII-1 SMP Negeri 27 Medan T.A. 2018/2019 dan objek penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). 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 (68,75%) yang tidak tuntas dan 10 orang siswa (31,25%) tuntas dari 32 siswa dengan rata-rata 53,5, yang artinya tingkat ketuntasan belajar siswa berada pada kualifikasi sangat rendah. Hasil analisis data pada siklus I setelah dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 22 orang siswa (68,75%) dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan berjumlah 10 orang siswa (31,25%) dari 32 siswa dengan rata-rata 66,53 dimana tingkat ketuntasan belajar berada pada kualifikasi sedang. Dari hasil analisis data akhir siklus II dengan model pembelajaran yang sama diperoleh 29 orang siswa (90,62%) mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata-rata kelas 77,78 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 persentase aktivitas $\geq 70\%$ secara klasikal adalah 3 orang (9,38%) dari 32 orang dan diakhir siklus II meningkat hingga mencapai 29 orang siswa (90,62%). Dari akhir siklus II diperoleh bahwa persentase aktivitas siswa telah memenuhi kriteria keaktifan klasikal yaitu $\geq 75\%$ siswa yang memiliki persentase aktivitas $\geq 70\%$. Peningkatan aktivitas secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 21,87%.

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-1 SMP Negeri 27 Medan.

Kata kunci : Penelitian tindakan kelas, Teams Games Tournament, Hasil belajar dan Aktivitas Siswa