

Abstrak

Aziza Fauzia Nurhaliza, NIM. 4183311029 (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meminimalkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Binjai pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPDLV). Penerima tindakan adalah siswa kelas VIII 2 di SMP Negeri 14 Binjai dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data pada tindakan ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dilalui melalui tahapan siklus dengan dua kali putaran dimana tiap putaran terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil dari penelitian ini yaitu meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil data tes awal diperoleh 28 siswa (87,5%) dari 32 siswa dengan rata-rata kelas 50,29% belum tuntas belajar. Hasil analisis data pada siklus I setelah dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 25 siswa (78,12%) dari 32 siswa dengan rata-rata kelas 75%. Pada siklus II diperoleh 28 siswa (87,5%) mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata-rata kelas 80,79%. Terjadi peningkatan 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 2 siswa (6,25%) dari 32 siswa dan dakhir siklus II meningkat hingga mencapai 28 siswa (87,5%). Peningkatan aktivitas secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 32%. Sehingga penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Hasil belajar dan aktivitas siswa



Abstract

Aziza Fauzia Nurhaliza, NIM. 4183311029 (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai

This Classroom Action Research aims to minimize the low activity and mathematics learning outcomes of Binjai 14 Public Middle School students in the matter of the Two-Variable Linear Equation System (SPDLV). The recipients of the action were class VIII 2 students at SMP Negeri 14 Binjai with a total of 32 students. The data collection technique for this action was carried out in a qualitative descriptive way through the cycle stages with two rounds where each round consisted of two meetings. The results of this study are increased activity and student learning outcomes by using the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. From the results of the initial test data obtained 28 students (87,5%) of 32 students with an average of 50,29%. The results of data analysis in cycle I after the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type showed that the number of students who achieved mastery learning was 25 students (78,12%) out of 32 students with a class average of 75%. In cycle II, 28 students (87,5%) achieved a mastery level with a class average of 80,79%. There was an increase from cycle I to cycle II. Likewise with student activities while learning took place in cycle I, the number of students who had a percentage of activity $\geq 70\%$ classically was 2 students (6.25%) of 32 students and at the end of cycle II it increased to 28 students (87,5%). The classical increase in activity from cycle I to cycle II was 30%. So this study concluded that through the TGT learning model it can increase students' activity and learning outcomes in mathematics.

Keywords: Teams Games Tournament, learning outcomes and student activities

