

## **MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP S. ISLAMIYAH HESSA AIR GENTING TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Endang Luli Herawati,**  
SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting  
[luliously@gmail.com](mailto:luliously@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SMP S Islamiyah Hessa Air Genting Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020, yaitu bulan Maret – April 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A SMP S Islamiyah Hessa Air Genting dengan jumlah 32 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Melalui penerapan metode pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII-A SMP S Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini tampak dari hasil tes akhir belajar, siswa yang tuntas ada 25 orang atau 75%. Tetapi kegiatan pada siklus I belum dikatakan berhasil karena belum memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 85% sehingga perlu diulang agar kemampuan siswa dalam mempelajari materi secara mandiri dan diskusi dengan kelompok asalnya melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat ditingkatkan, maka perlu dilaksanakan perbaikan-perbaikan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran di kelas. Untuk itu dilaksanakan pada siklus II. Pelaksanaan pada siklus II berjalan lebih baik dan lebih kondusif. Ini terlihat dari hasil tes akhir belajar, siswa yang tuntas ada 28 orang atau 87,5%. Maka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments ( TGT ) di kelas VIII SMP S Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

---

### **Kata kunci:**

Hasil belajar  
Pembelajaran Kooperatif  
Teams Games Tournaments

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan serta mengembangkan potensi yang dimiliki sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasibuan ( dalam Yanti 2009 : 1 ) bahwa pendidikan sebagai upaya atau kegiatan yang meningkatkan kemampuan seseorang dalam segala bidang meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Dengan demikian pendidikan merupakan aspek yang sangat penting peranannya dalam upaya membina dan membentuk manusia berkualitas tinggi. Matematika merupakan satu diantara aspek kehidupan yang sangat penting peranannya dalam upaya membina dan membentuk manusia berkualitas tinggi. Sebagaimana yang diungkapkan Hudojo ( dalam Yanti, 2009: 1 ) bahwa dalam perkembangan modern, matematika memegang peranan penting karena dengan matematika semua ilmu pengetahuan sempurna. Pembelajaran matematika di sekolah merupakan sarana berfikir yang jelas, kritis, kreatif, sistematis, dan logis. Tempat untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, mengenal pola-pola hubungan, dan generalisasi pengalaman dan pengembangan kreatifitas. Hal ini menyebabkan matematika dipelajari di sekolah oleh semua siswa dari SD/MI hingga SMA/MA/SMK bahkan di Perguruan Tinggi. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru matematika yang mengajar di VIII SMP S Islamiyah Hessa Air Genting pada tahun pelajaran 2018 – 2019 yaitu Ibu Damayanti, S.Pd bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang paling dianggap sulit oleh siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika rendah. Hal ini juga terjadi karena banyak siswa yang kurang menguasai materi. Walaupun model diskusi sudah dilaksanakan namun hasil belajar masih rendah, karena dalam berdiskusi siswa masih belajar secara individu sehingga tidak tercipta team diskusi yang kompak. Selain itu siswa juga tidak

berani bertanya pada guru dan mengemukakan pendapat, serta mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Dari masalah di atas dapat di ketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan atraktif. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar sekaligus menyenangkan bagi siswa bila diterapkan. Dan model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni ( 2009 ) Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang yang berpusat pada siswa ( student oriented ), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan siswa yang tidak peduli pada orang lain. Ada beberapa model pembelajaran kooperatif diantaranya STAD ( Student Team Achievement Division ), Jigsaw, GI ( Group Investigation ), TGT ( Teams Games Tournaments ) dan lain- lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments ). Model pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan nilai sosial yang positif didalam kelas maupun peningkatan hasil belajar. Uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020.

## 2. PEMBAHASAN

### A. Pengertian Belajar

Menurut Thursan Hakim (2005:1), belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah

laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Hal senada juga diungkapkan oleh Slameto (2003:2), bahwa "Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Selanjutnya Djamarah dan Zain (2006:11) mengatakan bahwa "Belajar ialah suatu proses perilaku berkat pengalaman dan latihan. Atrinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi." Hal ini juga di dukung oleh M. Sobry Sutikno (2007:5) mengemukakan bahwa, "Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya."

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran, dan sikap seseorang terbentuk, termodifikasi dan berkembang karena seseorang belajar. Dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif dalam mencari pengetahuan, tidak hanya sekedar ilmu pengetahuan dalam bentuk ikut serta menemukan dan berfikir dalam memperoleh pengetahuan itu. Dapat dikatakan belajar merupakan aktifitas seseorang untuk mengumpulkan sejumlah pengetahuan melalui latihan sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan dan perilaku pada seseorang. Berdasarkan pengertian di atas juga dapat disintesis bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Jika di dalam proses belajar tidak mendapatkan

peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

## **B. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Benyamin S. Bloom (Sumarni, 2007:30) menyebutkan ada tiga ranah belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan keluaran dari suatu pemrosesan masukan. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatannya atau kinerja. Perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja yaitu pengetahuan dan keterampilan. Masih menurut Sumarni (2007:30), pengetahuan terdiri dari 4 kategori, yaitu (1) pengetahuan tentang fakta, (2) pengetahuan tentang prosedur, (3) pengetahuan tentang konsep, dan (4) pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri atas empat kategori, yaitu (1) keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif, (2) keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik, (3) keterampilan bereaksi atau bersikap, dan (4) keterampilan berinteraksi. Adapun Soedijarto (Masnaini, 2003:6) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah tingkat

penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dalam kerangka studi ini meliputi kawasan kognitif, afektif, dan kemampuan/kecepatan belajar seorang pelajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bidang studi matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur langsung dengan menggunakan tes hasil belajar matematika. Kecakapan tersebut menyatakan seberapa jauh atau seberapa besar tujuan pembelajaran atau instruksional yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar matematika.

### C. Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai upaya, baik dalam pengembangan kurikulum, penyampaian pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk itu sangat diperlukan model pembelajaran yang menarik, variatif dan atraktif. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan siswa, bukan dibuat untuk siswa. Tujuan pembelajaran sendiri adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar. Hal ini didukung oleh Effandi Zakaria ( Isjoni, 2009:21 ) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dirancang dengan tujuan melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran,

perbincangan dengan rekan-rekan dalam kelompok kecil. Menurut Anita Lie ( Isjoni, 2009:23 ) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas – tugas yang terstruktur. Dan menurut Depdiknas ( dalam Jurnal Mathematics Paedagogic, 2010 : 41 ) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil, setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda- beda, menggunakan kegiatan belajar yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik/materi yang di ajarkan. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari materi sedang diajarkan tetapi juga bertanggung jawab untuk membantu anggota kelompoknya. Lima unsur dasar yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok menurut Bennet ( Isjoni, 2009 : 60 ) adalah :

- 1) Positive interpedence , yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.
- 2) Interaction face to face, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara.
- 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.
- 4) Membutuhkan keluwesan sehingga tercipta suasana kebersamaan di antara sesame anggota kelompok.
- 5) Meningkatkan ketrampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah ( proses kelompok )

Menurut Slavin ( isjoni, 2009: 33 ) pembelajaran kooperatif memiliki tiga

konsep sentral sebagai karakteristik, yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Pembelajaran kooperatif mengembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling berfikir kritis dalam belajar, saling menyampaikan pendapat dan menghargai pendapat orang lain, saling memberi kesempatan menunjukkan kemampuan, saling membantu dalam belajar, dan saling menilai kemampuan baik kemampuan diri sendiri maupun kemampuan orang lain. Seperti yang dirangkum Ibrahim et.al ( Isjoni, 2009:39 ) Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya- tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan ketrampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Andy ( dalam Jurnal Mathematics Paedagogic, 2012 : 133 ) menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

#### **D. Model Pembelajaran Cooperative tipe TGT ( Teams Games Tournament )**

Pembelajaran dengan metode TGT adalah pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan dan reinforcement ( penguatan ). Aktifitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam metode pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Isjoni ( 2009: 83 ) menjabarkan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang

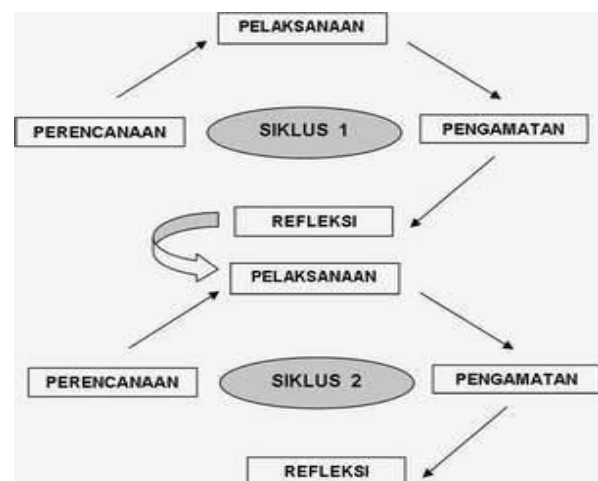
menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswabekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menjawab atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Menurut Slavin ( Jurnal Mathematics Paedagogic, 2012 : 133 ) pembelajaran kooperatif terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: 1. Tahapan penyajian kelas ( class precentation). 2. Belajar dalam kelompok ( teams ). 3.

Permainan ( games ). 4. Turnamen atau Lomba (tournament). 5. Penghargaan kelompok ( teams recognition ). Sesuai dengan kelima komponen tersebut, maka secara singkat skenario dalam model TGT ini adalah sebagai berikut: 1. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan menyampaikan materi yang akan dibahas pada hari itu. Kemudian membuat kelompok siswa heterogen 5-6 orang, kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan. 2. Menyiapkan meja turnamen atau lomba secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 5-6 siswa yang berkemampuan setara, meja pertama diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja kesepuluh ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok. 3. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen atau lomba, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen atau lomba untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen atau lomba sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good dan medium. 4. Begitu juga untuk turnamen atau lomba ketiga-keempat, dan seterusnya. Dan dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen atau lomba sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen atau lomba yang sama, begitu pula untuk meja turnamen atau lomba yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama. 5. Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual. Model

pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini model PTK yang akan digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart. Model PTK yang digunakan terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



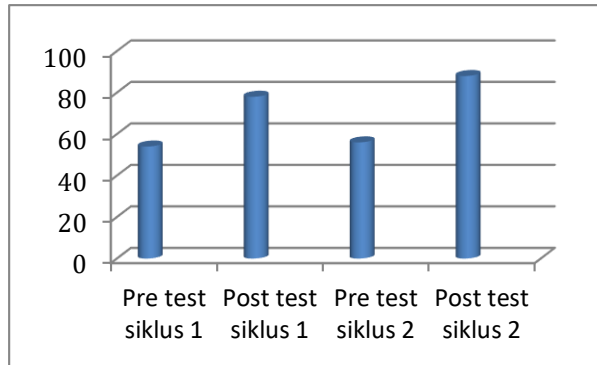
Gambar 1. Siklus Kemmis dan McTaggart

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A SMP S Isilamiyah Hessa Air Genting dengan jumlah 32 orang. Siswa akan diberikan pre test terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian siswa diberikan treatment berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada saat diberikan treatment, observer mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes (pre test dan post test), observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru.

### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa didapat dari hasil pre test dan post test. Rata-rata nilai pre test dan post test setiap siklus (Gambar 2).





**Gambar 2. Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test***

Dalam pelaksanaan siklus I, ditemukan beberapa kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus II, yaitu pada proses pembelajaran tidak dapat melaksanakan kegiatan penemuan secara efektif hal ini dikarenakan waktu untuk berdiskusi terlalu singkat sehingga siswa kesulitan ketika menjawab atau menyelesaikan soal yang diberikan guru. Selain terlalu singkatnya waktu diskusi sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi, metode pembelajaran yang digunakan juga masih baru bagi siswa. Hal ini ditandai dengan masih ada sebagian siswa yang bingung dalam mengikuti tahap-tahap pada pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga beberapa siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta masih adanya kelompok yang tidak aktif melaksanakan diskusi karena sebagian anggotanya pasif.

Sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 85% siswa mendapat nilai  $\geq 70$ , penelitian tindakan kelas pada siklus I dikategorikan belum berhasil karena 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$  dan rata-rata kelas 78. Belum berhasilnya proses pembelajaran ini disebabkan waktu diskusi siswa yang relatif singkat dan belum terbiasanya siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT sehingga beberapa siswa (25% siswa dari 32 siswa) terlihat pasif selama proses pembelajaran berlangsung dan mendapat nilai  $\leq 70$ . Tidak

berhasilnya pelaksanaan penelitian siklus I, maka peneliti akan melanjutkan dengan penelitian siklus II. Untuk menghindari kegagalan di siklus II peneliti akan memperpanjang waktu diskusi siswa, memberikan penjelasan tahap – tahap metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebelum pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung, dan guru akan lebih aktif sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh hasil sebanyak 75% siswa mendapat nilai  $\geq 70$  dan rata-rata kelas 78, dan hasil tes pada siklus II sebanyak 87,5% siswa (28 dari 32 siswa) mendapat nilai  $\geq 70$  dan rata-rata kelas 88. Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran diperoleh penjabaran bahwa guru sudah terbiasa dalam menerapkan metode kooperatif tipe TGT, dan mampu melaksanakan cara – cara yang diskenariokan dalam rencana pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT. Secara garis besar guru sudah mempraktekkan metode ini dengan efektif dalam proses pembelajaran. Sebanyak 75% (24 dari 32 siswa) pada siklus I telah mengikuti pembelajaran dengan baik, sedangkan sisanya terlihat pasif. Guru lebih aktif melaksanakan perannya sebagai fasilitator dan lebih intensif dalam mengontrol proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Tindakan pada siklus II, 28% siswa yang pasif tersebut lebih mendapatkan perhatian dari guru, sehingga menjadi aktif seperti siswa – siswa yang lain.

Waktu diskusi yang lebih lama membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga dalam pelaksanaan turnamen siswa – siswa menjadi lebih antusias, semangat, dan aktif dalam berkompetisi. Melalui pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan. Berdasarkan hasil penelitian, setelah

diberikan tindakan pada siklus I melalui pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT diperoleh nilai rata – rata siswa 78 dan ketuntasa 75 %. Kemudian peningkatan pada siklus II melalui pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT diperoleh nilai rata – rata siswa 88 dan ketuntasan 87,5 %. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VIII-A SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting. Dalam proses pembelajaran, pengelompokan siswa dalam diskusi dan turnamen dapat membantu siswa untuk semakin terampil memahami soal dan menerapkan konsep dalam menyelesaikan soal matematika. Hal ini terlihat dari hasil tes belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan data hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai peranan penting sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### a. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa, ini terbukti pada siklus I melalui tes hasil belajar diperoleh 24 siswa (75%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata – rata hasil belajar siswa 78. Sedangkan hasil belajar pada siklus II diperoleh 28 siswa (87,5%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan dengan rata – rata hasil belajar siswa 88.

### b. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas di kelas VIII-A SMP S Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019-2020, maka saran yang dapat direkomendasikan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sebaiknya melakukan perencanaan terlebih dahulu sehingga ketika melaksanakan proses pembelajaran tidak merasa kesulitan dalam menyajikan materi yang akan diajarkan.
- b. Bagi guru yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sebaiknya metode ini diterapkan untuk sekolah yang tingkat kemampuan siswanya sedang dan tinggi sementara untuk sekolah yang tingkat kemampuan siswanya rendah kurang sesuai.
- c. Disarankan kepada guru matematika agar menggunakan metode ini pada materi lain yang sesuai sebagai satu alternatif pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. 2008 . Penelitian Tindakan Kelas . Jakarta: Bumi Aksara.
- Cunayah, Cucun. 2009. 1700 Bank Soal. Bandung: Yrama Permai.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M Sobry. 2007. Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami. Jakarta:PT Refika Aditama.
- Hakim, Thursan. 2005. Belajar Secara Efektif. Jakarta : Puspa Swara.
- Isjoni. 2009. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Sapta, Andy. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Teams Games Tournaments With Short Massage Service. *Jurnal Mathematics Paedagogic Pendidikan Matematika FKIP Universitas Asahan*.
- Siregar, T. R. 2010. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Mathematics Paedagogic Pendidikan Matematika FKIP Universitas Asahan*.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2010). *Coopertative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Usman, U. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya