

Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai

Aziza Fauzia Nurhaliza
Universitas Negeri Medan

Prihatin Ningsih Sagala
Universitas Negeri Medan

Email: azizafauziafauzia@gmail.com

Abstract

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*

Abstrak

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

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara

Widodo (2015: 300) mengatakan bahwa "Dengan pendidikan setiap individu berproses dan berpotensi menjadi manusia yang berkualitas baik secara mental, spiritual maupun kognitif". Namun kenyataannya Indonesia merupakan negara yang mutu pendidikannya masih rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Widodo (2015: 301) mengatakan bahwa "Mutu pendidikan di Indonesia rendah karena menduduki posisi akhir diantara negara-negara lainnya yaitu berada pada peringkat ke-40 dari 42 negara". Padahal pendidikan mempunyai peranan penting dalam mendukung pembangunan di Indonesia dan mengembangkan potensi warga negaranya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bakoban dan Amry (2017: 69) yang mengatakan bahwa "Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan". Salah satu mata pelajaran dalam proses belajar yang dimana memiliki peranan yang penting adalah matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi yang berperan penting dalam berbagai disiplin dan

memajukan daya pikir manusia. Matematika juga mempunyai peranan penting dalam pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang tentang perlunya belajar matematika. Cornelius (dalam Abddurrahman, 2009: 253) mengemukakan Ada lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan

1. sarana berpikir yang jelas dan logis,
2. sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari,
3. sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman,
4. sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan
5. sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya

Namun, pada kenyataannya matematika termasuk pelajaran yang tidak disukai banyak siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Alin (2015: 2) "Begitu pentingnya peranan matematika dalam kehidupan tidak didukung dengan fakta yang terjadi di lapangan. Saat ini, khususnya di Indonesia, prestasi belajar matematika siswa sekolah menengah masih tergolong rendah". Banyak siswa yang beranggapan bahwasannya matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit untuk dimengerti dan dikerjakan.

Hal ini juga didukung dari hasil tes kemampuan awal yang diberikan peneliti pada siswa kelas VIII-2 yang digunakan peneliti sebagai subjek penelitian saat observasi di SMP N 14 Binjai untuk melihat rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Tes kemampuan awal yang diberikan terdiri dari 2 soal. Dilihat dari cara siswa menyelesaikan masalah dari 32 orang siswa diperoleh hasil belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75 menunjukkan bahwa 12,50 % siswa diatas nilai 75, dan 68,75% siswa memperoleh nilai dibawah 75, sedangkan 18,75% siswa sama sekali tidak menjawab soal tes yang diberikan. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Binjai masih tergolong rendah, hal itu diduga karena kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Rusman (2012:58) mengemukakan bahwa guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan Abdurrahman (2012:20) "Yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan

oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar”.

Oleh karena peranan matematika sangat besar, seharusnya pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keinginan dan semangat para siswa untuk mempelajarinya, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan berhasil membelajarkan siswa. Namun kenyataan berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di sekolah saya melihat bahwa siswa terlihat kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, dan siswa juga kurang memberikan perhatian dan cenderung mengabaikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hal-hal di atas dapat dikatakan bahwa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di sekolah. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu alternative yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran tersebut dan merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang meliputi aktivitas fisik dan psikis, aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinsforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Shoimin (2014:203) mengemukakan bahwa, “TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa

tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinsforcement*”

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu penyajian kelas dimana guru menyampaikan materi, kelompok (teams) biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen, games pada games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas, tournament dilakukan pada akhir minggu, team recognize (penghargaan kelompok) guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan penghargaan.

KAJIAN TEORITIS

A. Aktivitas Belajar Siswa

Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dengan kata lain pembelajaran berorientasi pada aktivitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa atau keaktifan siswa selalu terjadi dalam proses pembelajaran. Silberman (1996:2) mengemukakan bahwa “Belajar paling baik bagi peserta didik dengan cara mempraktikkannya atau merupakan aktivitas untuk membantu peserta didik mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan, mendiskusikannya dengan yang lain, memecahkan masalah, serta mencoba keterampilan-keterampilan lain”.

Proses pembelajaran matematika sekarang ini sudah saatnya tidak lagi hanya menekankan pada pengembangan ranah kognitif semata, tetapi proses pembelajaran matematika tersebut perlu melibatkan aktivitas. Mason (dalam Hasratuddin, 2015:57) secara tegas menyatakan bahwa, “aktivitas-aktivitas tersebut akan menuntut hubungan sosial-emosi yang baik dan akan menumbuhkan rasa percaya diri”. Hal itu menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil dari suatu aktivitas dan usaha-usaha belajar, dan belajar bukan hanya sebagai penerima yang pasif terhadap informasi.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Keaktifan yang dimaksud disini

penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tercapailah situasi belajar aktif.

B. Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetapkan dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Bloom dan Sumarni (dalam Makmur, 2016) mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan keluaran dari suatu pemrosesan masukan. Masukan dari sistem tersebut berupa macam-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”. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Menurut Sardiman (dalam Astuty, 2012) hasil belajar siswa itu dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa kalau hasil pengajaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif, (2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian,

setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif (Sanjaya, 2010:224). Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Johnson dan Johnson (dalam Nurdin, 2016:186), tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun secara kelompok. Pernyataan itu diperkuat oleh Slavin, yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin (dalam Huda, 2014:197) menemukan bahwa “TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan kepada siswa-siswa yang berbeda”.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung *reinsforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Guru *menyajikan* materi dan siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan sama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau penjelasannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja

turnamen yang terdiri dari 6-7 orang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi akademik. Artinya, dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh saat *pretest*.

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.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin (dalam Huda, 2014:197) menemukan bahwa “TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan kepada siswa-siswa yang berbeda”.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung *reinsforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan sama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau penjelasannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, seluruh siswa akan diberikan permainan

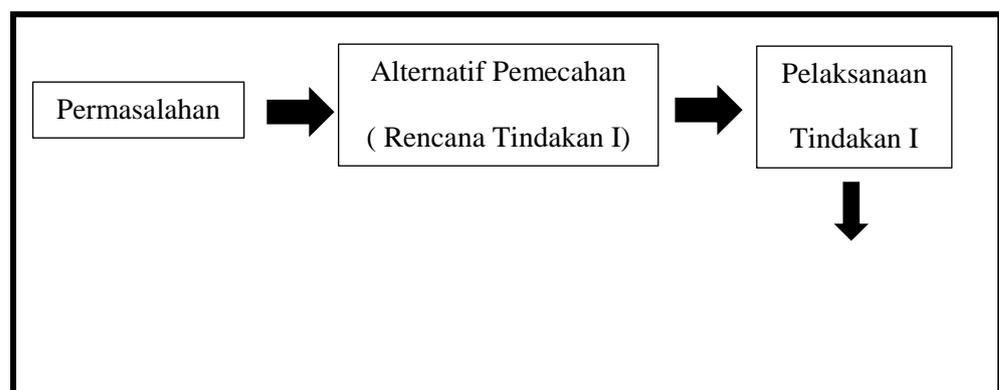
akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen yang terdiri dari 6-7 orang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi akademik. Artinya, dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh saat *pretest*.

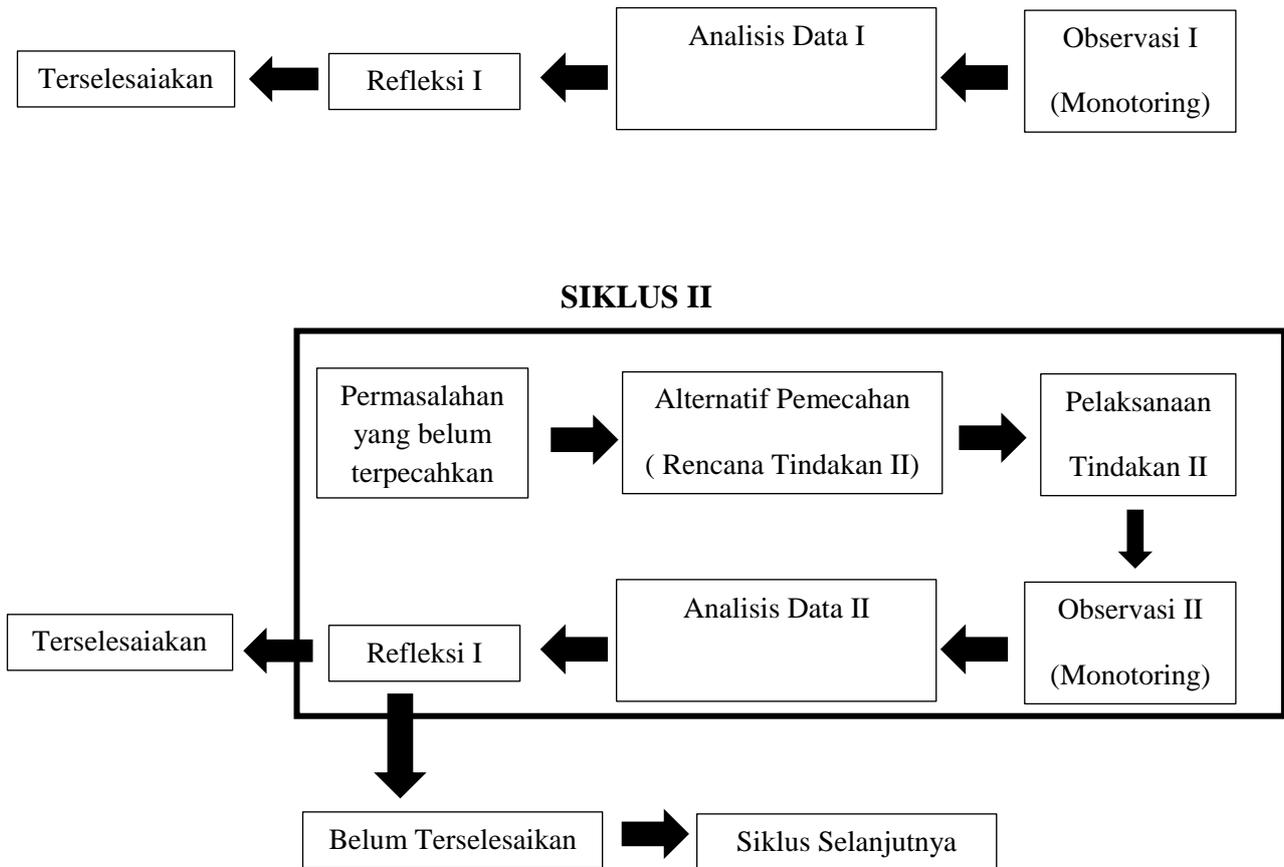
Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, terdapat banyak siswa yang masih pasif saat proses pembelajaran berlangsung, yang disebabkan oleh cara mengajar guru yang dianggap membosankan sehingga siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru dan tidak memberikan respon apapun. Hal ini mengakibatkan siswa tidak menyenangi pelajaran matematika dan menganggap matematika kurang menarik sehingga mereka enggan mempelajari matematika. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa yang masih rendah tersebut dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan. Target peningkatan hasil belajar yang ingin diperoleh adalah sedikitnya 85% siswa di kelas memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 75% pada tes hasil belajar. Jika target tersebut telah tercapai maka siklus pada prosedur tindakan kelas ini akan berhenti, dan jika belum tercapai siklus tindakan kelas dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap penelitian tindak kelas adalah sebagai berikut.

SIKLUS I





Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa pada materi system persamaan linier dua variabel di kelas VIII 2 SMP N 14 Binjai. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dari peningkatan pelaksanaan pembelajaran, peningkatan nilai rata-rata, peningkatan persentase kemampuan siswa secara klasikal. Terlihat juga upaya guru yang dilakukan dari siklus I sampai siklus II sehingga terjadi peningkatan dan pada siklus II hasil akhirnya telah memenuhi kriteria keberhasilan. Aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan yang terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa dan didukung dari hasil akhir yang terdapat dalam siklus.

Pada proses pembelajaran materi yang dibahas siswa pada siklus I tidak terlalu rumit, tapi mereka belum terbiasa melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akibatnya butuh waktu yang panjang saat mereka melakukan tournament. Pada diskusi kelas mereka aktif, banyak pertanyaan dan saran yang muncul. Tapi yang menjawab pertanyaan didominasi oleh siswa-siswa Pintar dalam kelompok tersebut, tidak didiskusikan terlebih dahulu. Jadi walaupun suasana diskusi berjalan lancar tapi dalam menjawab pertanyaan tidak merata jadi kelihatan kurang sekali kebersamaan mereka saat persentasi, ini dikarenakan anggota yang lain mungkin masih gugup karena belum terbiasa berbicara di depan kelas jadi mereka kurang percaya diri. Pada siklus II siswa sudah lebih aktif dibandingkan siklus I dan mereka sudah bisa bekerja lebih cepat, tidak ada anggota kelompok yang pasif, mereka mulai ada yang berani bertanya kepada guru ketika mereka mengalami kesulitan bahkan kelihatan sekali semua kelompok ingin tampil mempersentasikannya. Pada saat diskusi kelas pertanyaan atau saran yang muncul tidak sebanyak pada siklus I, karena mereka sudah mulai mengenal prosedur pengerjaannya, kelompok yang tampil sudah kelihatan kebersamaannya, pertanyaan-pertanyaan yang muncul mereka jawab secara bergantian. Guru banyak memberikan bantuan pada siswa dengan cara menggali informasi dari siswa dan hasilnya pun memuaskan.

Upaya-upaya dalam Penelitian menunjukkan bahwa penyampaian materi pelajaran yaitu materi sistem persamaan linier dua variabel dapat diupayakan berhasil dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai penting sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Sebelum pemberian tindakan, peneliti memberi tes kemampuan awal untuk melihat tingkat aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Dari hasil tes diperoleh bahwa aktivitas dan hasil belajar matematika masih rendah dan siswa tidak aktif, melalui pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam memperbaiki aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah menyajikan materi yang akan dibahas menggunakan perangkat pembelajaran yaitu powerpoint, papan tulis, dan buku matematika. Kemudian mengajukan pertanyaan kepada siswa, menanyakan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kemudian meminta siswa mendiskusikan LKPD bersama teman kelompok lalu dipresentasikan didepan kelas, mengajak siswa bermain mengenai materi yang sudah diajarkan dan kemudian melakukan tournament.
2. Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa di kelas VIII 2 SMP N 14 Binjai T.A. 2022/2023 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil data tes awal diperoleh 10 siswa (33,33%) dari 32 siswa dengan rata-rata 50,29%. Pada siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran diperoleh nilai ketuntasan belajar adalah 25 siswa (78,12%) dari 32 siswa. Pada siklus II diperoleh 28 siswa (80,79%) mencapai tingkat ketuntasan rata-rata 80,79%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke II. Begitu juga dengan aktivitas selama pembelajaran berlangsung pada siklus I banyaknya siswa yang memiliki persentase aktivitas $\geq 70\%$ secara klasikal adalah 2 siswa (6,25%) dan pada siklus II meningkat hingga 28 siswa (87,5%). Peningkatan aktivitas secara klasikal dari siklus ke siklus II sebesar 32%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru matematika dalam mengajarkan materi pembelajaran matematika system persamaan linier dua variabel disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu upaya untuk

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII 2 SMP N 14 Binjai.

2. Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih banyak berlatih menyelesaikan soal-soal agar semakin meningkat hasil belajar matematikanya.
3. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan matematika dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik sejenis dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai informasi untuk menemukan hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, Mulyono. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Abdurrahman., (2012), *Anak Berkesulitan Belajar : Teori, Diagnosis, dan Remediasinya.*, Jakarta, Rineka Cipta
- Astuty , Nurul, (2012), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples on Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP N 1 Argamakmur*. Jurnal Exacta. Vol. X No. 1 Juni 2012. ISSN 1412-3617
- Bakoban, F. I. (2017). *PERBANDINGAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION DENGAN TIPE KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS PADA MATERI PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL BAGI SISWA KELAS VIII DI S* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Hasratuddin. 2018. *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Penerbit Perdana Publishing.
- Huda, Miftahul., (2014), *Model-Model Pengajaran dan Pengembangan: isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Makmur, Agus., (2016), *Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Two Stay Two Stray Pada Siswa Smp Negeri 10 Padangsidempuan*, Jurnal EduTech. Vol. 2 No. 2 September 2016. ISSN: 2442-6024
- Nuridin, Syafruddin., (2016), *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, Rajawali Pers.
- Rusman., (2012) *Seri Manajemen Sekolah Bermutu: Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. PT. Raja Grafindo Jakarta, PersadaSanjaya, Wina, (2010), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta, Pranada Media Group
- Sanjaya, Wina, (2010), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta, Pranada Media Group
- Shoimin, A. (2014), *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Silberman, M.L., (1996), *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nuansa Cendekia, Jakarta.