



Meningkatkan Hasil Belajar Materi Aritmetika Sosial Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

¹Sri Hariyani, ²Oni Lemba Kamunggul

Program Studi Pendidikan Matematika, FSAINTEK, Universitas Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, Malang 65158, Indonesia

Email Korespondensi: srihariyani@unikama.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: December 2018 Revised: January 2019 Published: June 2019</p> <p>Keywords <i>teams games tournament; learning outcomes</i></p>	<p>Improving Students' Learning Outcomes on Social Arithmetic Material Through Teams Games Tournament Learning Model. This study aims to describe the TGT learning steps that can improve the learning outcomes of social arithmetic material in class VII of PGRI 01 Singosari Middle School. This research is qualitative research with a type of classroom action research (CAR). Data sources were students of class VII D SMP PGRI 01 Singosari as many as 27 students. The procedure for collecting data in this study are (1) Observation, (2) Tests, and (3) Documentation. Stages of data analysis include reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Examination of the validity of the data used includes (1) persistence of observation, (2) triangulation, and (3) peer examination. The results of the study showed an increase in teacher and student activity from pre-action to action I and action II. The observation results of teacher activities in action I reached a percentage of 86.23%, in action II, it increased to 95.45% with a very good category. Furthermore, the observation results of student activities in action I reached a percentage of 79.3% and in action II, it increased to 91.73%. The percentage of completeness of student learning outcomes in pre-action was 40.74%, the percentage of completeness of action I was 66.67%, and the percentage of completeness of action II was 85.18%. Thus the increase in learning outcomes from the action I to action II is 18.51%.</p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Diterima: Desember 2018 Direvisi: Januari 2019 Dipublikasi: Juni 2019</p> <p>Kata kunci <i>teams games tournament; hasil belajar</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar materi aritmetika sosial pada siswa kelas VII SMP PGRI 01 Singosari. Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data adalah siswa kelas VII D SMP PGRI 01 Singosari sebanyak 27 siswa. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah: (1) Observasi, (2) Tes, dan (3) Dokumentasi. Tahapan analisis data meliputi pereduksian data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan antara lain: (1) ketekunan pengamatan, (2) triangulasi, dan (3) pemeriksaan teman sejawat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dari pra-tindakan ke tindakan I dan tindakan II. Hasil observasi aktivitas guru pada tindakan I mencapai persentase 86,23%, pada tindakan II meningkat menjadi 95,45% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya hasil observasi aktivitas siswa pada tindakan I mencapai persentase 79,3% dan pada tindakan II meningkat menjadi 91,73%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra-tindakan adalah 40,74%, persentase ketuntasan tindakan I adalah 66,67%, dan persentase ketuntasan tindakan II adalah 85,18%. Dengan demikian peningkatan hasil belajar dari tindakan I ke tindakan II sebesar 18,51%.</p>
<p>Sitasi: Hariyani, S., Kamunggul, O. L. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Aritmetika Sosial Melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>. <i>Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram</i>. 7(1), 1-9.</p>	

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan. Menurut Susanto (2013), belajar matematika merupakan syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Hamzah (2014) menyatakan bahwa belajar matematika merupakan upaya untuk meningkatkan daya nalar siswa, meningkatkan kecerdasan siswa, dan mengubah sikap positifnya. Agar tujuan pendidikan matematika tercapai, guru harus memiliki strategi dan keterampilan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa.

Kenyataan praktik di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih jauh dari hakikat pendidikan yang sesungguhnya. Guru selalu mengajar dengan metode mengajar yang sama, yaitu ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat siswa kurang aktif, juga menyebabkan kurangnya interaksi siswa dengan guru. Pada akhirnya, matematika hanya dianggap sebagai aturan prosedural (Hariyani, 2018). Tentu, situasi ini memberikan kesan bahwa matematika mendatangkan kejenuhan. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis (Sunarti, 2017). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran matematika yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun secara berkelompok. Pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dapat membantu belajar interaktif siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Metode kolaborasi akan menstimulasi motivasi dan belajar siswa (Alves et al., 2014; Alves et al., 2017). Kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Siswa dapat belajar bersosialisasi dengan cara bekerja sama dalam team/kelompok di dalam kelas, sehingga terjadi interaksi positif antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Hasil observasi pada siswa kelas VII D di SMP Budi Mulia Pakisaji menunjukkan bahwa 75% siswa tuntas belajar. Selain itu, hasil observasi juga dilakukan pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 01 Gondanglegi. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa 70% siswa tuntas belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan di SMP PGRI 01 Singosari dengan mengacu pada hasil observasi dapat diatasi dengan cara menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif pada kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan falsafah konstruktivis (Mariamah, 2014). Menurut Trianto (2010), pada model pembelajaran TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang untuk melakukan permainan dengan anggota-anggota tim lain dengan maksud memperoleh tambahan poin untuk skor timnya. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks dan mampu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (2009), komponen-komponen dalam TGT yang perlu diperhatikan adalah: (1) presentasi kelas, (2) kelompok, (3) *games* (permainan), (4) *tournament* (kompetisi), dan (5) penghargaan kelompok. Slavin menjelaskan kelebihan TGT adalah siswa diberi kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, meningkatkan kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar materi aritmetika sosial pada siswa kelas VII SMP PGRI 01 Singosari. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi aritmetika sosial diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal yang mendasari dipilihnya model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran ini menuntut peran aktif siswa secara individu dan kelompok. Penerapan pembelajaran TGT ini diharapkan dapat membantu siswa untuk

lebih aktif dalam proses pembelajaran. Slavin (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat memotivasi para siswa untuk membantu teman satu tim dalam proses belajar.

METODE

Peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian karena peneliti yang merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan data, menarik kesimpulan serta membuat laporan hasil penelitian. Berdasarkan ciri-ciri yang telah dipaparkan di atas, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hal ini dikarenakan masalah yang muncul berasal dari praktik pembelajaran di kelas. Hasil refleksi terhadap penelitian digunakan sebagai parameter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Peneliti senantiasa berusaha memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif, sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang dengan revisi. Berdasarkan pendekatan dan jenis penelitian yang telah ditetapkan, maka kehadiran peneliti di lapangan adalah mutlak karena peneliti berperan dalam keseluruhan proses penelitian. Peneliti bertindak sebagai perencana pembelajaran, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, dan penyusun hasil penelitian. Untuk pengumpulan data yang diperlukan, peneliti dibantu oleh guru bidang studi matematika dan teman sejawat. Dengan cara seperti ini diharapkan semua data yang dianggap penting tidak terlewatkan. Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati secara langsung aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Dalam melakukan pengamatan, peneliti tidak bekerja sendiri melainkan dibantu oleh guru bidang studi matematika dan teman sejawat. Selanjutnya, peneliti menganalisis data tersebut dan menyusunnya ke dalam bentuk laporan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI 01 Singosari Malang. Pertimbangan penelitian dilaksanakan di SMP PGRI 01 Singosari adalah sebagai berikut: (1) Kepala Sekolah mengizinkan pelaksanaan penelitian di SMP PGRI 01 Singosari; (2) Pembelajaran matematika di SMP PGRI 01 Singosari cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu: ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas; dan (3) Model pembelajaran TGT belum pernah diterapkan pada pembelajaran matematika.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini antara lain: (1) Jawaban siswa atas soal materi aritmetika sosial pada akhir setiap tindakan; (2) Hasil observasi pelaksanaan tindakan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas siswa oleh guru matematika dan teman sejawat; (3) Dokumentasi berupa foto dalam proses pembelajaran selama observasi berlangsung. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP PGRI 01 Singosari pada semester genap tahun 2017/2018 yang berjumlah 27 orang yaitu 16 siswa laki-laki dan 11 perempuan.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun prosedur tersebut dijelaskan sebagai berikut: (1) Observasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengamati aktivitas peneliti sebagai pengajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Pengamat dalam penelitian ini adalah guru matematika dan teman sejawat peneliti. Lembar observasi kegiatan siswa digunakan untuk mengamati perilaku dan kegiatan siswa secara langsung. Sementara lembar observasi kegiatan guru digunakan untuk mengamati kegiatan peneliti sebagai guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal yang tidak tercatat dalam lembar observasi dicatat dalam catatan lapangan; (2) Tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari materi Aritmetika Sosial. Bentuk tes yang digunakan berupa tes uraian. Tes dilakukan pada akhir siklus setelah diberikan tindakan. Validasi tes dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas substansi tes dan penggunaan bahasa yang komunikatif dan tekstual; dan (3) Dokumentasi dimaksudkan untuk mengambil foto (menggunakan kamera) proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah pengumpulan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tiga tahapan yaitu: a) mereduksi data, yaitu proses yang meliputi kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data mentah yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai menyusun laporan penelitian. Hal ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi yang jelas dari data tersebut, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan; b) menyajikan data, yaitu mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh. Informasi ini berupa uraian proses kegiatan pembelajaran, kemudian data yang diperoleh dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selanjutnya data yang telah dibandingkan dibuat penafsiran mengenai perbedaan antara rancangan dan pelaksanaan tindakan, tingkat kebutuhan perubahan tindakan, dan persepsi peneliti dan teman sejawat yang terlibat langsung dalam pengambilan tindakan dan pencatatan lapangan; dan c) menarik kesimpulan, yaitu kegiatan memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kesimpulan tersebut diverifikasi selama penelitian berlangsung, sedangkan verifikasi adalah kegiatan menguji kebenaran yang telah disimpulkan.

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan untuk menjamin keabsahan data. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi (Moleong, 2007). Adapun penjabarannya sebagai berikut: (1) Ketekunan pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan, kemudian peneliti menelaah sehingga pada pemeriksaan awal tampak salah satu faktor yang ditelaah dapat dipahami dengan benar; (2) Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan sumber, yaitu membandingkan data hasil observasi dengan teman sejawat dengan hasil observasi peneliti dan data hasil pekerjaan siswa. Selanjutnya peneliti bersama dengan teman sejawat melakukan diskusi untuk melakukan tindakan selanjutnya; (3) Pemeriksaan teman sejawat melalui diskusi yaitu mendiskusikan data yang diperoleh untuk membantu menganalisis data dan menyusun tindakan berikutnya setelah refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini menurut Susilo, dkk (2011) memiliki 4 tahap, yaitu Perencanaan (*Plan*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

Kriteria keberhasilan dibagi menjadi dua sebagai berikut: (1) Kriteria keberhasilan belajar siswa, iniberarti penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar matematika siswa tuntas. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapat skor 75 atau lebih dan pembelajaran dikatakan tuntas jika secara klasikal 75% atau lebih dari jumlah siswa telah tuntas belajar, dan (2) Kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh pengamat. Analisis data hasil observasi menggunakan analisis presentase. Skor yang diperoleh masing-masing deskriptor dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Sehingga kriteria aktivitas peneliti dan siswa ditentukan sebagai berikut (Susilo, dkk, 2011).

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran

Interval	Kriteria
$75\% < NR \leq 100\%$	Baik
$50\% < NR \leq 75\%$	Sedang
$25\% < NR \leq 50\%$	Kurang
$0\% < NR \leq 25\%$	Sangat kurang

Guru dan siswa dinyatakan melaksanakan pembelajaran dengan baik jika berdasarkan lembar observasi mendapat skor dari pengamat dalam interval $75\% < NR \leq 100\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP PGRI 01 Singosari. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dari siklus I ke siklus II, indikator keberhasilan telah tercapai. Indikator keberhasilan dalam penelitian tersebut tercapai apabila rata-rata ≥ 75 . Sebelum diadakan tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dengan meminta izin kepada kepala SMP PGRI 01 Singosari untuk melaksanakan penelitian dan meminta nilai ulangan harian matematika kelas VII SMP PGRI 01 Singosari kepada guru matematika VII D. Berikut tabel hasil ulangan harian matematika kelas VII D SMP PGRI 01 Singosari.

Tabel 2. Hasil Ulangan Harian Siswa VII D

Keterangan	Hasil Ulangan Harian
Jumlah siswa yang tuntas	11
Jumlah siswa yang tidak tuntas	16
Persentase siswa yang tuntas	40,74%
Persentase siswa yang tidak tuntas	59,26%

Siklus I

Hasil analisis lembar observasi kegiatan guru pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan bahwa keberhasilan aktivitas guru sebesar 86,23%. Hasil analisis lembar observasi guru dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Komponen	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Perolehan Skor	42	55
Skor maksimal	52	60
Persentase keberhasilan tindakan	80,76%	91,67%
Persentase keberhasilan siklus I		86,23%
Kategori		Baik

Hasil analisis lembar observasi kegiatan siswa pada siklus I menunjukkan keberhasilan aktivitas siswa sebesar 79,3%. Hasil analisis lembar observasi siswa dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Komponen	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Perolehan skor	40	49
Skor maksimal	52	60
Persentase keberhasilan tindakan	76,93%	81,67%
Rata-rata		79,3%
Kategori		Baik

Hasil analisis tes siklus I menunjukkan bahwa siswayang tuntas belajar sebanyak 18 siswa dari 27 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 66,67% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 33,33%. Hasil analisis tes pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Siswa Siklus I

Komponen	Hasil tes
Jumlah siswa yang tuntas	18
Jumlah siswa yang tidak tuntas	9
Rata-rata Nilai	72,81
Persentase siswa yang tuntas	66,67%
Persentase siswa yang tidak tuntas	33,33%

Perbaikan kekurangan pada siklus I dilakukan dengan beberapa perubahan pada siklus II yang diuraikan sebagai berikut: (1) Pada saat pembagian kelompok, peneliti langsung menginstruksikan siswa yang disebut namanya untuk pindah menempati posisi yang telah ditentukan sesuai kelompok. Begitu pula pada saat akhir pembelajaran, siswa kembali menempati posisi tempat duduk masing-masing; dan (2) Peneliti mengurangi nilai kerja kelompok bagi kelompok yang tidak memperhatikan presentasi kelompok lain.

Siklus II

Hasil analisis lembar Observasi kegiatan guru pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan bahwa keberhasilan aktivitas guru sebesar 95,45%. Hasil analisis lembar observasi guru dapat dilihat pada Tabel 6. berikut.

Tabel 6. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Komponen	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Perolehan skor	49	58
Skor maksimal	52	60
Persentase keberhasilan tindakan	94,23%	96,66%
Persentase keberhasilan siklus 1	95,45%	
Kategori	Sangat Baik	

Hasil analisis lembar observasi kegiatan siswa pada siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 91,73%. Hasil analisis lembar observasi siswa dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Komponen	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Perolehan skor	46	57
Skor maksimal	52	60
Persentase keberhasilan tindakan	88,46%	95%
Rata-rata	91,73%	
Kategori	Sangat Baik	

Hasil analisis tes siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 24 siswa dari 27 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 85,18% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 14,81% dengan rata-rata nilai siswa 79,40. Hasil analisis tes pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Tes Siswa Siklus II

Keterangan	Hasil tes
Jumlah siswa yang tuntas	23
Jumlah siswa yang tidak tuntas	4
Rata-rata	79,40
Persentase siswa yang tuntas	85,18%
Persentase siswa yang tidak tuntas	14,81%

Pada siklus II terlihat kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* sudah menunjukkan hasil yang memuaskan. Dendandemikian peneliti melalui kesepakatan bersama pengamat tidak perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

Pembahasan

Teams games tournament merupakan metode pembelajaran kreatif yang melibatkan siswa secara aktif untuk menyelesaikan masalah melalui game yang menarik (Annurwanda, 2017). Analisis tes hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran *teams*

games tournament pada siklus I yaitu siswa yang berhasil memenuhi KKM adalah 66,67% dengan nilai rata-rata 72,18. Hasil pembelajaran siklus I menunjukkan keterlaksanaan model pembelajaran belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi guru dan observasi siswa menunjukkan bahwa kegiatan siklus I berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hal ini dapat dilihat dari presentase keberhasilan aktivitas guru sebesar 86,23% yang berarti taraf keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan presentase keberhasilan aktivitas siswa sebesar 79,3% yang berarti taraf keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran termasuk kategori baik, sehingga aktivitas peneliti dan siswa perlu dipertahankan untuk tindakan selanjutnya.

Pada siklus II, peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Beberapa kelemahan siklus I antara lain: (a) tidak semua siswa aktif dalam diskusi kelompok, beberapa siswa hanya mengobrol dengan teman kelompoknya; (b) siswa takut dan kurang percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok serta mengerjakan soal didepan kelas; (c) saat presentasi berlangsung, ada anggota kelompok yang mengobrol dengan anggota kelompok lain.

Pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada siklus I dan siklus II meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan tes yang dikerjakan siswa. Pada siklus I, hasil tes tulis menunjukkan bahwa 18 siswa dari 27 siswa (persentase belajar 66,67%), sedangkan 9 siswa belum tuntas (persentase belajar 33,33%). Pada siklus II nilai siswa yang tuntas atau ≥ 75 yaitu 23 siswa (persentase 85,18%), sedangkan 4 siswa yang tidak tuntas belajar (persentase 14,81%).

Berdasarkan hasil analisis observasi guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9,22%. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I yang menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas guru sebesar 86,23% dan pada siklus II menjadi 95,45%. Analisis hasil observasi siswa menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,43%. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siswa pada siklus I yang menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas siswa sebesar 79,3% dan pada siklus II menjadi 91,73%.

Peningkatan ini terjadi karena model pembelajaran yang diterapkan guru mudah diterima oleh siswa. Model pembelajaran yang digunakan dapat dinyatakan dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa (Kafai et al, 1998), sehingga siswa merasakan suasana belajar yang menyenangkan. Pada siklus I telah terjadi peningkatan hasil belajar, namun ada beberapa siswa belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, sehingga peneliti perlu melanjutkan penerapan model pembelajaran TGT pada siklus II hingga siswa dapat mencapai KKM yang ditetapkan. Pada siklus II, hasil belajar siswa semakin meningkat yaitu dari 66,67% pada siklus I menjadi 85,18% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP PGRI 01 Singosari.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar materi aritmetika sosial menggunakan kartu soal sebagai media pembelajaran. Kartu soal dapat membangkitkan minat siswa untuk memahami materi dengan mudah. Langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pada tahap pendahuluan, peneliti mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Pada tahap inti, peneliti menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri atas 5-6 siswa yang berkemampuan heterogen yaitu siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setelah membentuk kelompok, peneliti

- membagikan LKK kepada setiap kelompok dan menginstruksikan kepada setiap siswa untuk saling bekerjasama sesuai kelompok yang telah ditentukan. Kegiatan selanjutnya, peneliti meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Berikutnya, peneliti mengadakan *game* dengan membagikan kartu soal kepada setiap siswa. Kemudian siswa dan guru bersama-sama membahas soal *game*. Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor. Tahap berikutnya, peneliti membuat 5 kelompok turnamen. Kelompok tersebut terdiri dari 5-6 siswa yang berkemampuan akademik homogen. Setelah itu, peneliti menyampaikan aturan turnamen dan langsung melaksanakan turnamen.
3. Pada tahap penutup, peneliti membantu siswa untuk menghitung skor total perolehan dan menentukan kelompok pemenang untuk memberikan penghargaan kelompok. Kemudian peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan tindakan dengan model pembelajaran *teams games tournament*.
 4. Persentase ketuntasan siswa pada tahap pratindakan sebesar 40,74%, menjadi 66,67% pada tes akhir siklus I, dan 85,18% pada tes akhir siklus II. Dengan demikian, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan dari tahap pra tindakan ke siklus I sebesar 25,93%, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,51%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian tindakan dikelas VII D SMP PGRI 01 Singosari, ada beberapa saran yang perlu disampaikan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran TGT dapat berlangsung aktif, kreatif, efisien, dan menyenangkan, apabila guru memiliki kendali penuh seperti pada pengaturan kelompok diskusi.
2. Guru diharapkan dapat memunculkan pertanyaan yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mampu bekerjasama dengan teman dalam kegiatan diskusi.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT, diharapkan berinovasi dengan memadukan model pembelajaran dengan media yang tepat seperti powerpoint untuk memudahkan pemahaman siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak-pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alves, A., Pereira, A. M. S., Castanheira, H., Direito, I., & Duarte, A. M. O. (2014). Stimulating Learning via Tutoring and Collaborative Simulator Games. In *Digital Systems for Open Access to Formal and Informal Learning*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02264-2_14
- Alves, K.D., Kennedy, M.J., Kellems, R.O., Wexler, J., Rodgers, W.J., Romig, J.E & Peeples, K.N. (2017). Improving Preservice Teacher Vocabulary Instruction: A Randomized Controlled Trial. *Teacher Education and Special Education*, 1–17. <https://doi.org/10.1177/0888406417727044>.
- Annurwanda, P. (2017). The Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools. *SHS Web of Conferences*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200079>
- Hamzah, A. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Hariyani, S. (2018). *Berpikir Outside The Box Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Barisan Bilangan*. *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 6).
- Kafai, Y. B., Franke, M. L., Ching, C. C., & Shih, J. C. (1998). Game design as an interactive learning environment for fostering students' and teachers' mathematical inquiry. *International Journal of Computers for Mathematical Learning*. <https://doi.org/10.1023/A:1009777905226>
- Mariamah. (2014). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Number Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII SMP IT Suhadah Yogyakarta. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 83-89. doi:<https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i1.1058>
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Slavin, E. R. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sunarti. (2017). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Hand Out dan Peta Konsep untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 5(1), 8-14. doi:<https://doi.org/10.33394/j-ps.v5i1.1154>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilo, H. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Trianto. (2010). *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.