



Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

## PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF DAN MENARIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TURUNAN FUNGSI DI SMAN 1 LEUWILIANG

Mohamad Syafi'i<sup>1)</sup>, Yeni Yulianti<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> STKIP Kusumanegara, DKI Jakarta, Indonesia  
E-mail: moh.syafii@stkipkusumanegara.ac.id

<sup>2)</sup> STKIP Kusumanegara, DKI Jakarta, Indonesia

---

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada materi Turunan Fungsi Aljabar di kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Leuwiliang semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kurt Lewin. Penelitian ini mencakup 3 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (observasi), *reflecting* (refleksi). Waktu penelitian adalah 3 bulan yaitu dari bulan Februari 2018 sampai bulan Mei 2018 dengan subjek penelitian sebanyak 36 siswa, sedangkan data dikumpulkan melalui tes, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran yaitu pada siklus I sebesar 79,38%, siklus II sebesar 88,13% dan siklus III sebesar 91,88% dan peningkatan keaktifan siswa yaitu pada siklus I sebesar 69%, siklus II sebesar 76%, dan siklus III sebesar 91%, serta terjadi peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan yang dibuktikan dengan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus meningkat yaitu pada siklus I sebesar 58,33%, siklus II sebesar 66,67%, siklus III sebesar 80,56%.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika, Keaktifan Siswa, Model Pembelajaran TGT

---

### I. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Artinya, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa (Slameto, 2015). Pada dasarnya proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pandangan terhadap matematika. Dalam pandangan tradisional, matematika adalah kumpulan aturan – aturan yang harus dimengerti, perhitungan – perhitungan aritmatika, persamaan aljabar, dan bukti – bukti geometris. Pemahaman ini muncul sebagai dampak dari pembelajaran yang dilakukan, yang disebut dengan pengajaran tradisional. Pengajaran ini dimulai dengan penjelasan oleh guru berdasarkan ide – ide yang ada di buku, dilanjutkan dengan menunjukkan kepada siswa bagaimana mengerjakan latihan soal. Fokus utama pengajaran adalah mendapatkan jawaban. Selanjutnya guru menjustifikasi apakah jawaban siswa, benar atau salah. Pengajaran tersebut sangat tidak menyenangkan, sehingga banyak peserta didik yang kurang minatnya dalam mata pelajaran matematika (Subanji, 2010).

Kurang diminatnya mata pelajaran matematika di sekolah menjadi permasalahan penting yang dihadapi oleh guru pada proses pembelajaran. Kurangnya kesiapan dan perencanaan pembelajaran menjadikan pembelajaran matematika kurang efektif dan membosankan sehingga membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Kejenuhan yang dialami siswa tidak hanya mampu menjadikan siswa tersebut malas belajar, tetapi juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Namun kejenuhan yang dialami siswa pun tidak datang secara tiba-tiba dan begitu saja, ada latar belakang yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, guru harus mampu melihat dan memahami latar belakang dari kejenuhan siswa tersebut. Karena, dengan terselesaikannya masalah kejenuhan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan baik dan mencapai prestasi belajar yang memuaskan (Agustin, 2014). Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas agar pembelajaran menjadi aktif, bermakna dan menarik perhatian siswa.

Menyikapi hal tersebut, penulis merasa perlu mengadakan upaya-upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan konsep dasar pembelajaran

berpusat pada siswa. Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman yang melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa diharapkan siswa mampu memecahkan masalah, mencari informasi, dan pengalaman berupa permainan. Dari proses pengalaman ini diharapkan siswa mampu memproduksi kesimpulan sebagai pengetahuan (Dananjaya, 2017).

Dalam proses pembelajaran tugas guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran dan kemudian menilai. Tapi harus melakukan evaluasi, merefleksikan apa yang terjadi, dan melakukan tindak lanjut agar pada pembelajaran selanjutnya bisa meningkat lebih baik lagi. Model pembelajaran kooperatif bisa menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Banyak sekali pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan. Namun, pada kesempatan ini peneliti lebih tertarik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa meninjau kembali dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku, budaya, atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan lembar kegiatan 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 memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, penghargaan kelompok (Rusman, 2016).

Adapun kelebihan model pembelajaran TGT adalah melatih siswa mengungkap atau menyampaikan gagasan/idenya, melatih siswa untuk menghargai pendapat atau gagasan orang lain, menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, melatih siswa untuk mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan potensi dirinya menghadapi perubahan yang terjadi, melatih siswa untuk mampu mengembangkan

potensi individu yang berhasil guna dan berdaya guna, kreatif dan bertanggung jawab. Sedangkan kekurangan model pembelajaran TGT adalah kadang hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompoknya, kendala teknis misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung untuk diatur keanggotaan kelompok dan proses pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu (David et al, 2010).

Berdasarkan deskripsi di atas, menurut peneliti model pembelajaran TGT sangat cocok digunakan pada pembelajaran matematika pada materi turunan fungsi aljabar yang diharapkan bisa menarik minat dan perhatian siswa sehingga pembelajaran di kelas menjadi bermakna dan tidak membosankan dan akhirnya hasil belajar matematika siswa pun meningkat.

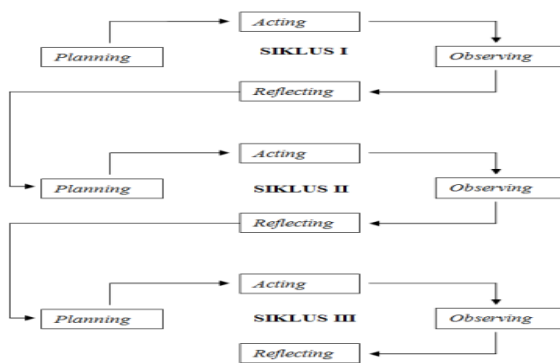
## II. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam pelaksanaan PTK, peneliti bertindak sebagai pengamat dari keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada setiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMAN Leuwiliang, Bogor pada semester genap tahun pelajaran 2017 – 2018. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu pada bulan Februari 2018 sampai dengan bulan Mei 2018.

Pada prinsipnya penelitian tindakan kelas diterapkan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian kolaboratif yang dilakukan pendidik untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui tahapan-tahapan yang dikenal sebagai siklus. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya (Arikunto, 2015). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah & Dwitagama, 2012).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas berbentuk 3 siklus dengan 1 siklus terdiri dari 3 pertemuan dan model PTK yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Siklus I, Siklus II, dan Siklus III (Arikunto, 2006).

Keterangan:

1) *Planning* (Perencanaan Tindakan)

Perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil prapenelitian. Kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dan lain-lain.

2) *Acting* (Pelaksanaan Tindakan)

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir sesuai dengan RPP.

3) *Observing* (Observasi)

Observasi adalah pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh kolaborator dan/atau observer secara simultan (bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung).

4) *Reflecting* (Refleksi)

Refleksi adalah kegiatan mengevaluasi hasil analisis data bersama kolaborator yang akan direkomendasikan tentang hasil suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai keberhasilan penelitian dari seluruh aspek/indikator yang ditentukan (Arikunto, 2006).

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi Partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Diharapkan dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan mengetahui tingkat perubahan perilaku yang nampak (Sugiyono, 2016).

2. Wawancara

Peneliti diharapkan akan mengetahui hal – hal yang lebih mendalam tentang partisipasi dalam menginterpretasikan situasi dan pengalamannya (Sugiyono, 2016).

3. Tes

Peneliti dapat mengukur kemampuan siswa setelah dikenai tindakan dan mengamati hasil belajar siswa pada setiap siklusnya apakah terdapat peningkatan

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus dilakukan dalam 3 pertemuan, hal ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Adapun langkah-langkah yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memulai dengan memberikan motivasi dan sedikit penjelasan kepada peserta didik, bahwa selama tiga minggu ke depan, proses pembelajaran menggunakan model TGT.
2. Peneliti melakukan presentasi kelas terkait materi turunan.
3. Setelah presentasi dilakukan, peneliti melakukan pembentukan kelompok heterogen, dalam satu kelompok terdiri dari satu siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah.
4. Peneliti membagikan LKS yang harus dikerjakan siswa secara berkelompok.
5. Peneliti membuat *games* untuk menguji kemampuan siswa yang diperoleh dari presentasi yang dilakukan peneliti dan pelaksanaan belajar kelompok.
6. *Games* yang diberikan dengan memberikan beberapa kartu di atas meja, kemudian perwakilan setiap kelompok mengambil satu kartu dan harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
7. Peneliti mengadakan turnamen kelompok untuk bersaing mendapat hadiah. Peneliti sudah menyiapkan 4 meja turnamen, dan disetiap meja sudah terdapat kartu soal.
8. Peneliti menunjuk siswa untuk ke meja turnamen, misalkan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi disetiap kelompok duduk pada meja turnamen 1, siswa yang berkemampuan sedang 1 duduk pada meja turnamen 2, dst.
9. Peneliti mencatat skor, dan pemenang diberikan *reward*.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran matematika dengan model TGT diatas, peserta didik diharapkan ikut aktif sehingga dapat menambah motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran matematika, dan secara tidak langsung hasil belajar mereka juga meningkat.

Adapun data hasil belajar sebelum dilakukan penelitian tindakan (prasiklus) diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas XI MIPA 3 masih rendah, siswa yang tuntas hanya sebesar 16,67% (6 orang siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 83,33% (30 orang siswa), masih jauh dari kriteria keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan peneliti yaitu 80% (minimal 29 orang siswa). Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar matematika siswa sebelum

dilakukan perbaikan pada penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL I  
DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEBELUM  
DILAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN (PRA SIKLUS)

No.	Interval Nilai	Frekuensi
1	11 – 22	4
2	23 – 34	10
3	35 – 46	8
4	47 – 58	1
5	59 – 70	2
6	71 – 82	7
7	83 – 94	4

Adapun hasil Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Leuwiliang semester genap tahun pelajaran 2017/2018 dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi Turunan Fungsi Aljabar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

### 1. Hasil Observasi Kualitas Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh kolaborator 1 dan kolaborator 2 terhadap kualitas pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, II, dan III dapat dibuatkan rekapitulasi sebagai berikut:

TABEL II  
REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KUALITAS PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN SIKLUS I, II, DAN III

Rata-rata Nilai Perolehan (%)		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
79,38	88,13	91,88

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil observasi kualitas pembelajaran diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai pada siklus I sebesar 79,38%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,13%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91,88%. Hal ini berarti bahwa peneliti telah melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dari siklus I, siklus II, dan siklus III khususnya pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan pengelompokkan secara heterogen tetapi homogen siswa lebih efektif dalam pembelajaran tim, dengan diadakannya turnamen TGT siswa berlomba-lomba mempelajari lembar pembelajaran tim dan saling membantu teman-temannya dalam pembelajaran tim agar tim mereka menjadi pemenang, hal ini membuat mereka melakukan tutor sebaya sehingga siswa berusaha mengulas kembali dan berusaha menguasai materi pelajaran yang sedang dipelajari yang pada akhirnya presentase ketuntasan hasil belajar siswa di kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Leuwiliang semester genap tahun pelajaran 2017/2018 mengalami peningkatan dari siklus ke siklus dan berdampak positif pula terhadap hasil belajar matematika siswa.

### 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan siswa pada saat pembelajaran siklus I, II, dan III dapat dibuatkan rekapitulasi sebagai berikut:

TABEL III  
REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA  
PADA SIKLUS I, II, DAN III

Rata-rata Nilai Perolehan (%)		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
69	76	91

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil observasi keaktifan siswa diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai pada siklus I sebesar 69%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91%. Hal ini berarti bahwa pada setiap siklus siswa semakin aktif. Pada awalnya tentunya siswa masih belum terbiasa mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), ada juga siswa yang belum paham tentang metode TGT, tetapi pada siklus berikutnya siswa semakin terbiasa dan paham metodenya. Selain itu, karena peneliti pada setiap siklus pembelajaran melakukan perbaikan/peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, hal itu tentunya berdampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dan berdampak positif pula terhadap hasil belajar matematika siswa.

### 3. Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil tes individu terhadap keberhasilan pembelajaran pada siklus I, II, dan III, dapat dibuatkan rekapitulasi sebagai berikut:

TABEL IV  
REKAPITULASI HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
PADA SIKLUS I, II, DAN III

No.	Interval Nilai	Frekuensi			
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	10 – 22	4	0	3	0
2	23 – 35	10	4	1	4
3	36 – 48	9	3	2	1
4	49 – 61	0	3	3	2
5	62 – 74	7	5	3	0
6	75 – 87	2	11	9	12
7	88 – 100	4	10	15	17
<b>Nilai Rata-rata</b>		47,39	72,39	75,03	79,28
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		6 orang	21 orang	24 orang	29 orang

Sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:



TABEL V

REKAPITULASI TINGKAT KETUNTASAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA SIKLUS I, II, DAN III

Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa			
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
16,67%	58,33%	66,67%	80,56%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan, yaitu pada pra siklus (kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penelitian tindakan) nilai rata-rata hasil tes individu hanya mencapai angka 47,39 dengan tingkat ketuntasan hanya 16,67%, sedangkan setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus I nilai rata-rata hasil tes individu meningkat menjadi 72,39 dengan tingkat ketuntasan sebesar 58,33%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata hasil tes individu juga meningkat menjadi 75,03 dengan tingkat ketuntasan sebesar 66,67% dan pada siklus III nilai rata-rata hasil tes individu mencapai angka 79,28 dengan tingkat ketuntasan sebesar 80,56%.

Berdasarkan pada peningkatan-peningkatan tingkat ketuntasan tiap siklus, terutama pada siklus III yang tingkat ketuntasannya mencapai angka 80,56%, maka hal ini menunjukkan bahwa pada siklus III ini penelitian sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Hal ini juga berarti bahwa upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Leuwiliang semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada materi Turunan Fungsi Aljabar telah berhasil.

#### IV. KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil penelitian, didapatkan rata-rata keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I sebesar 69%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91%. Selain itu hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes individu yaitu pada pra siklus (kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penelitian tindakan) nilai rata-rata hasil tes individu hanya mencapai angka 47,39 dengan tingkat ketuntasan hanya 16,67%, sedangkan setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus I nilai rata-rata hasil tes individu meningkat menjadi 72,39 dengan tingkat ketuntasan sebesar 58,33%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata hasil tes individu juga meningkat menjadi 75,03 dengan tingkat ketuntasan sebesar 66,67% dan pada siklus III nilai rata-rata hasil tes individu mencapai angka 79,28 dengan tingkat ketuntasan sebesar 80,56%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### REFERENSI

Agustin, Mubiar. (2014). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran: Panduan untuk Guru, Konselor,*

- Psikolog, Orang Tua, dan Tenaga Kependidikan.* Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya, Utomo. (2017). *Media Pembelajaran Aktif.* Bandung: Nuansa Cendekia.
- David W. Johnson, dkk. (2010). *Cooperative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama.* Bandung: Nusa Media.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2012) *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT. Indeks.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Subanji. (2011). *Matematika Sekolah dan Pembelajarannya, J-TEQIP, Edisi 2 No.1, Mei 2011, 1-12.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.