

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMENTS) PADA SISWA/I SMP SWASTA IMELDA
MEDAN T.P 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajikan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Matematika*

OLEH:

ZAISAH MUSDIANITA SIREGAR

1302030188



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 10 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Zaisah Musdianita Siregar
NPM : 1302030188
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa/i SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris,

Dra. Hj. Svamsuvarita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Marah Doly Nasution, S.Pd, M.Si
2. Tua Halomoan Harahap, M.Pd
3. Surya Wisada Dachi, M.Pd

1.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Zaisah Musdianita Siregar

N.P.M : 1302030188

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa/i SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh:
Pembimbing


Surva Wisada Dachi, M.Pd

Diketahui oleh:



Dean


Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.

Ketua Program Studi


Dr. Zainal Azis, MM, M.Si



UMSU
Unggut | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Zaisah Musdianita Siregar
N.P.M : 1302030188
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Siswa/I SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Oktober 2019

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Zaisah Musdianita Siregar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webside : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Zaisah Musdianita Siregar
N.P.M : 1302030188
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa/i SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
11/9-2019	Beant Rencob Pengurusan		
17/9-2019	Daftar Pustaka dipebaiki		
23/9-2019	Perbaiki Diagram		
30/9-2019	Ala. Scdy nisa Hijazi		

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi

Dr. Zainal Azis, MM., M.Si

Medan, September 2019

Dosen Pembimbing

Surya Wisada Dachi, M.Pd

ABSTRAK

Zaisah Musdianita Siregar : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa/i SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019. Skripsi Medan 2019 : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dosen Pembimbing Surya Wisada Dachi, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas melalui empat siklus pembelajaran dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) ada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa juga mengalami peningkatan dari 27,74% dikategorikan rendah pada siklus I menjadi 50,02 dikategorikan sedang pada siklus II menjadi 72,29 dikategorikan tinggi pada siklus III dan menjadi 82,86 dikategorikan tinggi pada siklus IV. Berdasarkan hasil tes awal diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 9,68%, dan nilai rata-rata kelas 52,98%. Setelah pemberian tindakan I (siklus I) diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 25,81%, dan nilai rata-rata kelas 60,24%. Setelah pemberian tindakan II (siklus II) diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 54,84%, dan nilai rata-rata kelas 65,40%. Setelah pemberian tindakan III (siklus III) diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 70,97%, dan nilai rata-rata kelas 71,45%. Setelah pemberian tindakan IV (siklus IV) diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 100%, dan nilai rata-rata kelas 83,47%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa kelas VII-B SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments), Hasil.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah Rabbail' alamin senantiasa saya ucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas curahan nikmat, karunia dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal ini, yang menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Sastra-1 (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada sang junjungan Nabi Muhammas SAW. Semoga kita tergolong orang-orang yang mencintai dan dicintai Rasulullah, selalu mengindahkan segala teladan Nabi dan amalan sunahnya.

Dalam penyelesaian Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Siswa/I SMP Swasta Imelda Medan”**, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahannya baik redaksi maupun yang lainnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan yang sedalam-dalamnya.

Penulisan Skripsi ini tidak terlepas bantuan dari berbagai pihak, baik berupa doa, semangat, bimbingan, pengarahan dan kerja sama semua pihak yang diberikan kepada penulis. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Teristimewa untuk Ayahanda (Zainal Siregar) dan Ibunda tercinta (Siti Apsah Harahap), *jazakumullaahu khairan katsiran* rasa terima kasih tiada terhingga saya hanturkan atas segala kebaikan dan kasih sayangnya. Semoga Allah SWT selalu membimbing saya menjadi anak yang berbakti kepada kedua orang tua.
2. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
3. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

4. Bapak Dr. Zainal Aziz, M.M., M.si dan Bapak Tua Halomoan Harahap, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
5. Bapak Surya Wisada Dachi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing proposal yang telah bannyak membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam penulisan Skripsi ini.
6. Seluruh Dosen-dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu dan memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat dari awal penulis kuliah hingga sekarang ini.
7. Seluruh pegawai dan staf Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis selama ini.
8. Adik-adik (Wahyu Ilahi Siregar, Ade Yogi Dirgantara Siregar, dan Zeans Pacco Siregar) yang telah memberi semangat serta do'a dan membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Untuk Tulang (H. Koni Harahap), Nantulang (Eliana Nasution) yang telah memberi semangat dan doa dalam membeantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
10. Untuk sahabat-sahabat : Emma Hidayati Utami Rambe, Fatimah Hanum Rambe, Misdar Berutu, Jumaida Limbong, Nurish Fadli Silangit, Keluarga Sianida (Hendra Kurniawan, Nabariansyah, M. Setia Dedek, Al Arif), Laina

Tusifa Sirait, Rindika Milzar Miraza, Susiana, Lady Astari, Vanni Al Munawaroh, Putri Rizky, Mahmud, Amir Danis, Fahry Fadillah, Rizky Martua Nasution SH. Terima kasih atas dukungan dan persahabatan yang sangat indah ini dan takkan terlupakan kebaikan kalian.

11. Untuk Sekolah SMP Swasta Imelda Medan yang telah memberi saya tempat bernaung dalam proses belajar mengajar selama ini. Terkhusus buat Kepala Sekolah Abi Try Susetyo, SH, M.Pd.I, guru pamong Pak Yarto S.Pd . Dan terima kasih juga buat Kepala Sekolah yang sekarang karena telah memberi saya kemudahan dalam proses mendidik di SMP Swasta Imelda selama ini.
12. Untuk teman-teman seperjuangan saya di kelas VII-A Malam Pendidikan Matematika stambuk 2013 terimakasih telah menjadi teman baik dalam suka maupun duka. Serta teman-teman PPL II, terima kasih telah menjadi teman yang baik dan telah memberi semangat dan dukungan.

Akhir kata, penulis berharap agar proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunianya kepada kita semua, sekian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Medan, 2019
Penulis

(ZAISAH MUSDIANITA SIREGAR)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Definisi Belajar.....	9
2. Definisi Hasil Belajar	10
3. Jenis Hasil Belajar	11
B. Tinjauan Materi Matematika	13
1. Fungsi dan Tujuan Matematika	13
2. Ruang Lingkup	14

C.	Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>)	14
1.	Defenisi Model Pembelajaran	14
2.	Definisi Model Pembelajaran Kooperatif.....	16
3.	Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif.....	17
4.	Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.....	19
5.	Tahap Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>) dalam Kegiatan Pembelajaran.....	21
D.	Kerangka Berfikir	24
E.	Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
B.	Subjek dan Objek Penelitian	27
C.	Jenis Penelitian	27
D.	Prosedur Penelitian.....	26
E.	Instrument Penelitian.....	40
F.	Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		47
A.	Hasil Penelitian.....	47
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
A.	Kesimpulan	81

B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1).

Sesuai dengan undang-undang tersebut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa adalah proses pembelajaran yang berbasis aktivitas dimana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru. Namun hal tersebut bertolak belakang dengan kegiatan pembelajaran di kelas VII SMP Swasta Imelda Medan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan guru kelas VII SMP Swasta Imelda Medan belum menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan UU tersebut. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran tersebut hanya menekankan pada tuntutan pencapaian kurikulum dari pada mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Azhar Arsyad (2011: 15) menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (Azhar Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, sebagian besar guru di SMP Swasta Imelda Medan tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dampak dari hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dimana beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang tengah mengajar dan beberapa siswa merasa kesulitan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Heri Rahyubi (2012: 236) “metode adalah suatu model cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik”. Hamid Darmadi (2010: 42) “metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan “. Sri Anitah dan Yetti Supriyati (2008: 4.3) “metode adalah suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai sesuatu”.

Berdasarkan pengertian tersebut setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik diharapkan mampu memahami, menjelaskan dan mengaplikasikan konsep yang telah disampaikan oleh Guru. Hal tersebut dapat dilihat melalui penilaian secara tertulis yang telah dilakukan oleh guru terhadap hasil belajar matematika. Tujuan tersebut akan tercapai jika nilai hasil belajar siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Namun pada ulangan harian dengan materi Aljabar dari 31 siswa kelas VII-A SMP Swasta Imelda Medan 18 siswa nilainya berada dibawah KKM.

Rendahnya nilai hasil belajar siswa dari ulangan harian dengan materi Aljabar tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. “Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas” (Agus Siprijono, 2012: 46). Melihat jumlah siswa pada kelas VII-A yang berjumlah 31 orang hendaknya guru memilih model pembelajaran yang menekankan pada interaksi sosial antar siswa. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson dan Johnson (Miftahul Huda, 2012: 265) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama pada umumnya memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Sejalan dengan pemikiran tersebut Nur Asma (2006: 26) menyatakan “Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi”. Namun pada kenyataanya guru dikelas VII SMP Swasta Imelda Medan belum menerapkan model pembelajaran tersebut. Guru cenderung menggunakan

model pembelajaran *direct instruction* dimana guru berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya perlu mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru. Dampak dari penggunaan model pembelajaran *direct instruction* yang diterapkan oleh guru dapat terlihat dari kurang termotivasinya beberapa siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Slavin (Miftahul Huda, 2012: 68) menyatakan “jika model pembelajaran kooperatif tidak dirancang dengan baik maka pembelajaran kooperatif akan berdampak pada munculnya beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya, selain itu beberapa siswa yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota kelompok lainnya”.

Untuk menghindari dampak tersebut penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) yang berisi game akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. “Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi” (Miftahul Huda, 2012: 116). Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Namun jika pada kenyataannya guru dikelas VII SMP Swasta Imelda Medan belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang lebih didominasi oleh siswa berkemampuan tinggi dan sedang, sementara siswa yang berkemampuan rendah hanya berlaku pasif dalam

pembelajaran. Dampaknya nilai ulangan harian beberapa siswa belum mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai.

Bertumpu pada kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk menyampaikan suatu pemikiran yang mungkin dapat menjadi solusi atas masalah-masalah tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan tindakan alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti kemukakan di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
4. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Oleh karena luasnya masalah yang sudah peneliti identifikasi maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.
2. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu:

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di SMP Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Swasta Imelda Medan memiliki manfaat antara lain:

1. Peneliti dapat menyelesaikan studi dalam perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
2. Guru memperoleh sumbangan pemikiran dalam menentukan model pembelajaran yang tepat.
3. Siswa mudah dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan oleh guru sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

4. SMP Swasta Imelda Medan memperoleh sumbangan pemikiran untuk usaha-usaha peningkatan kualitas pembelajarannya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan rangkaian teori yang berhubungan dengan masalah-masalah yang menjadi objek penelitian untuk menjelaskan pengertian variabel-variabel yang ada sehubungan dengan masalah penelitian. Pendapat-pendapat atau teori-teori yang relevan tersebut dimanfaatkan sebagai pendukung terhadap masalah yang diteliti. Berdasarkan hal tersebut, maka pada bagian ini akan dilengkapi teori-teori yang sesuai dengan masalah pada penelitian ini guna memperkuat dan memperjelas uraian.

1. Definisi Belajar

Belajar merupakan kata yang tidak asing lagi dalam kehidupan manusia . Istilah belajar tidak terlepas dari proses pendidikan, bahkan masyarakat memahami belajar adalah sebagai suatu properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Travers dalam Agus Suprijono (2012: 2) menyatakan “belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku”. Berdasarkan pendapat tersebut belajar merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat berbagai macam aktivitas yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku. Belajar terjadi dengan karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

Rochmat Wahab dan Solehuddin (1999: 245) menyatakan “belajar merupakan aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku dan

pribadi yang bersifat permanen”. Belajar pada pendapat tersebut merupakan suatu pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Winkel (Purwanto, 2011: 39) menyatakan “belajar aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap”.

Slameto (2003: 2) menyatakan “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi antara peserta didik terhadap lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat permanen.

2. Definisi Hasil Belajar

Hasil Belajar tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar. Dengan kata lain hasil belajar adalah tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan belajar. Agus Suprijono (2012: 5) menyatakan “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Soedijarto (Purwanto, 2011: 46) menyatakan “hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan”.

Sejalan dengan pendapat tersebut Hamzah B. Uno (2008: 213) menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang dicapai setelah melaksanakan proses belajar dimana perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena pencapaian penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada diri siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dibagi menjadi beberapa jenis. Gagne dalam Agus Suprijono (2012: 6) menyatakan bahwa hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

“Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedang hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai” (Purwanto, 2011: 49).

Sementara Bloom (Nana Sudjana, 2005: 22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni:

“Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan refleksi, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau

ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang termasuk dalam ranah kognitif yaitu skor yang diperoleh siswa dari pekerjaan tes yang telah dirancang sesuai dengan materi yang dipelajari siswa setelah siswa tersebut mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

B. Tinjauan Materi Matematika

1. Fungsi dan Tujuan Matematika

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistik, kalkulus dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat matematika dan persamaan matematika, digram, grafik atau tabel. Tujuan umum pendidikan matematika ditekankan kepada siswa untuk memiliki:

- a. Kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.
- b. Kemampuan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi.

- c. Kemampuan menggunakan matematika sebagai cara bernalar yang dapat dialih gunakan pada setiap keadaan, seperti berfikir kritis, berfikir logis, berfikir sistematis, bersifat objektif, bersifat jujur, bersifat disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.

2. Ruang Lingkup

Standar kompetensi matematika merupakan seperangkat kompetensi matematika yang dibukukan dan harus ditunjukkan oleh siswa pada hasil belajarnya dalam mata pelajaran matematika. Standar ini dirinci dalam komponen kompetensi dasar beserta hasil belajarnya, indikator dan materi pokok untuk setiap aspeknya. Pengorganisasian dan pengelompokan materi pada materi didasarkan menurut disiplin ilmunya atau didasarkan menurut kemahiran atau kecakapan yang hendak dicapai. Aspek atau ruang lingkup materi pada standar kompetensi matematika adalah bilangan, pengukuran dan geometri, aljabar, trigonometri, peluang dan statistik, dan kalkulus.

C. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)

1. Definisi Model Pembelajaran

Peningkatan kualitas pendidikan disekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan bekal awal siswa baru, peningkatan kompetensi guru, peningkatan isi kurikulum peningkatan kualitas pembelajaran, penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai dan penyediaan sarana belajar. Salah

satu hal yang masih menjadi masalah besar pendidikan di Indonesia terkait peningkatan kualitas pendidikan yaitu kurangnya kesadaran para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelas yang diampunya. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas guru harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan segala potensi siswa. Salah satu unsur penting dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan.

Joice (Trianto, 2010: 52) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program media komputer, dan kurikulum.

Udin S Winataputra (2001: 3) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Sejalan dengan pendapat tersebut Arends (Agus Suprijono, 2012: 46) menyatakan “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

Agus Suprijono (2012: 30-31) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah hasil kontruksi dari kagiatan atau tindakan seseorang sehingga pengetahuan seharusnya dikonstruksikan (dibangun) bukan dipersepsi secara langsung oleh indra”. Pendapat tersebut menekankan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya lebih didominasi oleh aktivitas peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuannya bukan sebaliknya. Interaksi sosial antar peserta didik merupakan unsur yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran tersebut sehingga dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan guru dapat memilih beberapa model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas siswa salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

“Roger menyatakan Pembelajaran Kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada satu perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar harus bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain”. (Miftahul Huda, 2012: 29)

Artz dan Newman (Miftahul Huda, 2012: 32) mendefinisikan “pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajar atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mencapai satu tujuan bersama”.

“Slavin mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”. (Etin Solihatin & Raharjo, 2009: 4)

Sejalan dengan pendapat tersebut Tukiran Taniredja dkk (2011: 55) menyatakan bahwa “Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa bekerja bekrja bersama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri khas yang berbeda antara model pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. Begitu pula dengan model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yang tidak terdapat pada model pembelajaran lain. Stahl dalam Tukiran Taniredja dkk (2011: 59) menyatakan “Ciri-

ciri model pembelajaran kooperatif adalah; (1) belajar bersama dengan teman, (2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, (3) saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok, (4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok, (5) belajar dalam kelompok kecil, (6) produktif berbicara dan saling mengemukakan pendapat, (7) keputusan tergantung pada peserta didik sendiri, (8) peserta didik aktif”.

Selain ciri-ciri tersebut pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan.

Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono (2012: 58) menyatakan

“Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

- a. *Positive Interdependence* (saling ketergantungan positif)
- b. *Personal Responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
- c. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)
- d. *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)
- e. *Group processing* (pemrosesan kelompok)”.

Selain unsur-unsur pembelajaran kooperatif tersebut yang menyebabkan pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif dan individual, Johnson dan Johnson, Smith (Miftahul Huda, 2012: 76) menyatakan karakteristik model pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembelajaran kompetitif dan individual antara lain:

- a. Bekerja secara kelompok-kelompok kecil yang heterogen.

- b. Mengupayakan keberhasilan kerja teman-teman satu kelompok.
- c. Apa yang bermanfaat bagi diri sendiri harus bermanfaat bagi orang lain.
- d. Keberhasilan bersama dirayakan bersama.
- e. Penghargaan dipandang sebagai sesuatu yang tidak terbatas.
- f. Dievaluasi dengan membandingkan performa satu sama lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan karakteristik dari pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. Peserta didik aktif.
- b. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman.
- c. Bekerja secara kelompok-kelompok kecil yang heterogen.
- d. Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok.
- e. Mengupayakan keberhasilan kerja teman-teman satu kelompok.
- f. Apa yang bermanfaat bagi diri sendiri harus bermanfaat bagi orang lain.
- g. Keberhasilan bersama diyakan bersama.
- h. Penghargaan dipandang sebagai sesuatu yang tak terbatas.
- i. Dievaluasi dengan membandingkan performa satu sama lain.
- j. Pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur atau elemen dasar yaitu *possitive interdependence* (saling ketergantungan positif), *personal responsibility* (tanggungjawab perseorangan), *face to face promotive interaction* (interaksi promotif), *interpersonal skill* (komunikasi antar anggota), *group processing* (pemrosesan kelompok)

4. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)

Model Pembelajaran Kooperatif dibagi menjadi beberapa jenis anatar lain *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Jigsaw*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah jenis TGT (*Teams Games Tournament*). Robert E. Slavin (2005: 13) menyatakan bahwa “*Teams Games Tounament* pada mulanya diciptakan oleh John Hopkins yang kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards”.

“Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberika oleh guru. Sebagai ganti tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada ,meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan lain” (Nur Asma, 2006: 54).

Slavin (2008: 163) menyatakan ”Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Sejalan dengan pendapat tersebut Miftahul Huda (2012: 116) menyatakan “TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format intruksional dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik”.

STAD atau *Student Team Achievement Divisions* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang langkah-langkah pelaksanaanya menurut Agus Suprijono (2012: 3) antara lain:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen.
- b. Guru menyajikan pelajaran.
- c. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.
- d. Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa.
- e. Memberi evaluasi.
- f. Kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang pembagiannya lebih menekankan pada level kemampuan akademik siswa, selain itu terdapat game akademik dimana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok

mereka terhadap wakil kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

5. Tahap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam kegiatan pembelajaran.

Robert E. Slavin (2008: 169) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT melalui beberapa tahap:

Tahap 1: Persiapan:

- a. Materi
- b. Menempatkan para siswa ke dalam tim.
- c. Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen.

Tahap 2: Pengajaran : Menyampaikan pelajaran.

Tahap 3 : Belajar Tim : Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Tahap 4 : Turnamen : Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta.

Tahap 5 : Rekognisi Tim : Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tahap 6 : Bergeser tempat.

Tukiran Taniredja dkk (2011: 70) menyatakan “langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut : belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*”. Menurut Nur Asma (2006: 54) kegiatan pembelajaran dengan model TGT diawali dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain. Masing-masing siswa membawa pemerolehan poin dari meja turnamen ke kelompok semula. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan pemerolehan poin kelompok.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas tahap-tahap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

Tahap 1 : Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa rendah, sedang dan tinggi.

Tahap 2 : Pembentukan kelompok dengan kemampuan akademik sama yang akan berlomba pada meja turnamen.

Tahap 3 : Guru menyampaikan materi pembelajaran.

Tahap 4 : Siswa mengerjakan lembar kegiatan secara kelompok.

Tahap 5 : Tiap anggota dari masing-masing kelompok menempati meja turnamen sesuai kelompok yang dibentuk berdasarkan kemampuan akademik yang sama untuk melaksanakan game akademik.

Tahap 6 : Penghitungan skor tim.

Tahap 7 : Penghargaan terhadap tim yang melampaui kriteria yang telah ditetapkan.

Tahap 8 : Pembentukan kelompok baru untuk meja turnamen selanjutnya.

D. Kerangka Berfikir

Banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku SMP. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari. Anggapan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam hal salah satunya cara belajar matematika yang dialami peserta didik membosankan atau tidak

menyenangkan. Anak usia sekolah menengah pertama merupakan usia dimana anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan kritis. Anak akan cenderung bosan jika pembelajaran matematika hanya berupa menulis atau mengerjakan soal yang berkepanjangan selain itu suasana kelas yang tegang dan terlalu serius justru dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi anak terhadap pembelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berfikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berfikir anak. Kegiatan pembelajaran di kelas VII SMP Swasta Imelda Medan masih menempatkan siswa sebagai pelaku pasif. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampaknya pada ulangan harian dengan materi aljabar, 18 siswa nilainya berada dibawah KKM. Hal tersebut dapat diatasi dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan menempatkan siswa sebagai pelaku aktif di dalamnya. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang memenuhi dua hal tersebut. Di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak SMP yang senang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

E. Hipotesis Penelitian

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan.

OPEN ACCESS MES (*Journal of Mathematics Education and Science*) ISSN:
2579-6550 (online) 2528-4363 (print) Vol. 4, No. 1. Oktober 2018

101

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA POWER POINTT TERHADAP
HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FKIP UMSU**

Surya Wisada Dachi

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

suryawdc6@gmail.com

***Abstract.** The research objectives are: (1) To determine the effect of using multimedia power pointts on student learning processes, (2) Knowing the effect of using multimedia power pointts on student learning outcomes. This type of research is Classroom Action Research (CAR), which is to determine the effect of using multimedia power pointts on student learning outcomes of mathematics education study program FKIP UMSU. The results showed that the influence of multimedia power pointt on learning outcomes was very influential where the results of hypothesis testing obtained tcount of 6.71 while t table of 1.67 at the 5% level of significance ($\alpha = 0.05$), it turns out tcount > t table, then Ho is rejected Ha accepted.*

Keywords: *Multimedia Power pointts and Student Learning Outcomes*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia power point terhadap proses belajar mahasiswa, (2) Mengetahui pengaruh penggunaan multimedia power point terhadap hasil belajar mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia power point terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UMSU. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh multimedia power point terhadap hasil belajar sangat mempengaruhi dimana hasil pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar 6,71 sedangkan ttabel sebesar 1,67 pada taraf nyata 5% ($\alpha = 0,05$), ternyata thitung > ttabel, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Kata Kunci: Multimedia Power point dan Hasil Belajar Mahasiswa

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan juga universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Menurut Batubara (2017) matematika merupakan salah satu pembelajaran yang dipelajari di sekolah dan mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki banyak cabang mulai dari aljabar, statistik, hingga kalkulus. Selanjutnya Batubara (2017) berpendapat bahwa Matematika dengan berbagai peranannya menjadikannya sebagai ilmu yang sangat penting, dan salah satu peranan matematika adalah sebagai alat berpikir untuk mengantarkan peserta didik memahami konsep matematika yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan kondisi di atas, maka upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dapat dilakukan dari berbagai aspek (Sudjana, 2000:29) antara lain penggunaan model, strategi, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah power point (PPT) yang dapat dikembangkan sendiri oleh dosen.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2008:15) berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa dan berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran itu sendiri bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap diri mahasiswa (Kustandi dan Bambang, 2013:7) sehingga penggunaannya sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peranan dari media pembelajaran tersebut menjadikan media pembelajaran sebagai

salah satu komponen penting yang dibutuhkan pada hampir semua mata kuliah. Vol. 4, No. 1. Oktober 2018

102

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Artinya “media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi”. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia. Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi berkarya dan berkomunikasi.

Multimedia power point (PPT) ini dibutuhkan karena pada materi mahasiswa di tuntut untuk memahami dan menambah pemahaman mahasiswa dalam proses belajar mahasiswa. Dalam multimedia tersebut terdapat video animasi untuk meminimalisir kesulitan belajar mahasiswa, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan menambah pemahaman masing-masing individu secara efektif dan efisien. Kelebihan media ini adalah penggabungan unsur media antara lain seperti audio, teks, video, grafik dan sound menjadi kesatuan penyajian yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa. Selain itu dapat mengakomodasikan mahasiswa memiliki tipe visual dan audatif.

Media pembelajaran berupa multimedia power point ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia power point adalah salah satu media yang mengutamakan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa mempelajari secara mandiri serta dapat secara langsung mengevaluasi hasil belajar. Secara umum manfaat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran adalah proses

pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Menurut Batubara (2018) menjelaskan bahwa perencanaan program sistem pengajaran berfungsi untuk memberikan arah pelaksanaan pembelajaran sehingga menjadi terarah dan efisien.

Menurut Suyanto (2005:340) menyatakan aplikasi multimedia antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk mahasiswa atau siswa untuk belajar mengambil keuntungan dari multimedia. Aplikasi multimedia yang dapat digunakan seperti power point, macromedia flash dan macromedia director. Mahzum (2008:2), power point adalah media yang paling banyak digunakan sebagai media presentasi baik oleh korporat maupun kalangan biasa.

Power point merupakan salah satu program dalam microsoft office power pointt adalah “sebuah program komputer untuk presentasi”. Power point merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Riyana sebagai berikut “Program Power point adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Susilana, 2007:99)”

Power point dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. Penyajiannya menarik karena dan permainan warna, huruf dan animasi teks

2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami
4. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang

dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD / Disket / Flashdisk)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2004:22). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini Surya Wisada Dachi Pengaruh Penggunaan Multimedia Power Pointt Terhadap Hasil...

103

adalah hasil belajar mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen dan juga melihat tingkat ketertarikan metode pembelajaran multimedia yang dilaksanakan kepada mahasiswa.

Menurut Wahyuni (2017) menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa lebih baik menggunakan multimedia power point daripada menggunakan metode konvensional, karena dapat membuat mahasiswa tersebut memiliki ketuntasan dalam proses belajar yang maksimal. Menurut Sardiman (2003:51), “hasil belajar adalah hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajari” sehingga hasil belajar dapat ditafsirkan sebagai output dari proses belajar mengajar. Senada dengan itu, Mulyono (2003:37) mengungkapkan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”

Menurut pemikiran Gagne hasil belajar berupa: a) Informasi verbal, dimana kemampuan yang memuat mahasiswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relative khusus. Untuk menguasai kemampuan ini mahasiswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya; b) Keterampilan Intelektual. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut mahasiswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik; dan c) Strategi Kognitif. Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

METODE

Penelitian ini bertempat di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Prodi Pendidikan Matematika .dengan alamat Jalan. Kapten Muchtar Basri NO. 3 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas pada semester I program studi pendidikan matematika yang berjumlah 5 kelas. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas yang diambil secara acak, satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas lainnya kontrol.

Variabel penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan multimedia power point dengan menggunakan multimedia power point
2. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar dengan menggunakan multimedia power point

Adapun instrumen penelitian ini adalah berupa pre test dan post test yang diberikan kepada mahasiswa dan juga pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama berlangsung proses pembelajaran. Teknik analisis datanya adalah Uji prasyarat: (1) uji normalitas (2) uji hipotesis dimana untuk melihat pengaruh menggunakan multimediapower point terhadap hasil belajar mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada laporan kemajuan hasil yang dicapai masih dalam bentuk rancangan penggunaan multimedia power point.

Analisa Hasil Uji Deskripsi Data

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dari pemeriksaan yang telah dilakukan terhadap seluruh data, data yang masuk memenuhi syarat untuk diolah dan dianalisis. Sehingga dapat dinyatakan bahwa deskripsi data mengungkapkan informasi tentang skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, rentang standart deviasi, dan median. Berikut ini ditampilkan data variabel tersebut. Vol. 4, No. 1. Oktober 2018

104

Tabel	1.	Minimum	Maximum	Mean	SD
Ringkasan					
Deskripsi					
Data N					
X	40	20	70	46,50	12,72
Y	40	25	78	49,1	13,13

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Imelda Medan jl. Bilal, no.24 kel. Pulo Brayan Darat I, kec. Medan Timur Tahun Pembelajaran 2018-2019. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini berdasarkan atas pertimbangan berikut:

1. Lokasi sekolah tersebut memiliki suasana belajar yang baik sehingga memungkinkan untuk diteliti oleh peneliti.
2. Sepengetahuan peneliti, di sekolah SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019 belum pernah diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Siswa/Siswi SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pelajaran 2018-2019”.
3. Data yang diperlukan untuk menjawab masalah ini memungkinkan di peroleh di sekolah tersebut karena sepengetahuan peneliti ada sebagian siswa yang cukup memadai.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dari bulan Februari 2019 sampai April 2019. Adapun rincian waktu penelitiannya dapat dilihat pada tabel berikut

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Adapun yang akan menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang, yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian disini adalah penggunaan metode pembelajaran TGT pada pokok bahasan aljabar pada siswa SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019

C. Jenis dan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang empat tahapan lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini ditujukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa yang masih rendah.

D. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian ini memiliki beberapa tahapan. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang akan dicapai. Pada tahapan ini akan dilaksanakan dalam IV siklus. Setiap siklus ada empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Kegiatan awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran adalah observasi kelas dan wawancara dengan guru. Observasi kelas bertujuan untuk mengetahui diskripsi pembelajaran di kelas dan mengenal karakteristik siswa, sedangkan wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui pembelajaran yang telah berlangsung.

Adapun tahapan siklus tersebut adalah :

SIKLUS I

a. Perencanaan

Tahapan perencanaan dalam penekitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) sesuai dengan model pembelajaran TGT (*Teams Geams Tournaments*). .
2. Membuat tes yang akan diberikan pada masing-masing siswa berdasarkan kompetensi dasar yang dipelajari.
3. Membuat lembar observasi pemahaman siswa

b. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada saat peneliti ingin meneliti disekolah SMP Swasta Imelda Medan kelas VII maka peneliti ingin membuat teknik pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan dengan model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).

1. Melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru memberikan perintah kepada siswa agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok dipandu oleh siswa yang telah terpilih sebagai ketua kelompok.
- b. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memahami setiap kata kunci yang diberikan oleh guru.
- c. Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka ketahui dari kata kunci yang telah mereka ambil.
- d. Perwakilan anggota dari setiap kelompok menuliskannya dan maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama dan sebagainya pada kertas kartun yang tersedia di papan tulis.
- e. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian guru menanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dikelompok masing-masing.
- f. Guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

2. Menyusun lembar kegiatan siswa.

c. Observasi

Adapun yang diamati adalah pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan yaitu mengamati :

a. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika.

b. Pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi ini dilakukan untuk memantau respon siswa agar dapat melihat tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang dibuat berdasarkan indikator keberhasilan yaitu :

1. Kegiatan Visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan Lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya.
3. Kegiatan Mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengar percakapan.
4. Kegiatan Menulis (*writing activities*), yaitu mengerjakan soal.
5. Kegiatan Emosional (*emotional activities*), yaitu memiliki kesenangan atau berani.
6. Kegiatan Mental yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis.

d. Refleksi

Setelah dilakukan observasi maka selanjutnya dilakukan tahapan refleksi sebagai berikut :

1. Melaksanakan penelitian dengan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).
2. Melaksanakan penelitian pemahaman dan kemampuan siswa.
3. Melaksanakan tindakan penyelesaian selanjutnya (SIKLUS II)

SIKLUS II

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berdasarkan hasil refleksi siklus I.

1. Mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas.
2. Guru menjelaskan kembali aturan dari Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), halini dilakukan agar siswa telah paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan lembar aktivitas kelompok.
4. Menyusun lembar observasi kemampuan siswa.
5. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa agar siswa secara maksimal dapat mengeluarkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka dapatkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran Model TGT (*Teams Games Tournaments*) berdasarkan hasil refleksi siklus I.

1. Melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Guru memberikan perintah kepada siswa agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok dipandu oleh siswa yang telah terpilih sebagai ketua kelompok.
 - b. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memahami setiap kata kunci yang diberikan oleh guru.
 - c. Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka ketahui dari kata kunci yang telah mereka ambil.
 - d. Perwakilan anggota dari setiap kelompok menuliskannya dan maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama dan sebagainya pada kertas kartun yang tersedia di papan tulis.
 - e. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian guru menanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dikelompok masing-masing.
 - f. Guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
2. Menyusun lembar kegiatan siswa.

c. Observasi

Adapun yang diamati adalah pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan yaitu mengamati :

- a. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika.
- b. Pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi ini dilakukan untuk memantau respon siswa agar dapat melihat tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang dibuat berdasarkan indikator keberhasilan yaitu :

1. Kegiatan Visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan Lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya.
3. Kegiatan Mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengar percakapan.
4. Kegiatan Menulis (*writing activities*), yaitu mengerjakan soal.
5. Kegiatan Emosional (*emotional activities*), yaitu memiliki kesenangan atau berani.
6. Kegiatan Mental yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis.

d. Refleksi

Setelah dilakukan observasi maka selanjutnya dilakukan tahapan refleksi sebagai berikut :

- 1) Melaksanakan penelitian dengan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).
- 2) Melaksanakan penelitian pemahaman dan kemampuan siswa.

3) Melaksanakan tindakan penyelesaian selanjutnya (SIKLUS III)

SIKLUS III

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berdasarkan hasil refleksi siklus II.

1. Mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas.
2. Guru mengingatkan kembali aturan dari Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), hari ini dilakukan agar siswa telah paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan lembar aktivitas kelompok.
4. Menyusun lembar observasi kemampuan siswa.
5. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa agar siswa secara maksimal dapat mengeluarkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka dapatkan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran Model TGT (*Teams Games Tournaments*) berdasarkan hasil refleksi siklus II.

1. Melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru memberikan perintah kepada siswa agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok dipandu oleh siswa yang telah terpilih sebagai ketua kelompok.
 - b. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memahami setiap kata kunci yang diberikan oleh guru.
 - c. Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka ketahui dari kata kunci yang telah mereka ambil.
 - d. Perwakilan anggota dari setiap kelompok menuliskannya dan maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama dan sebagainya pada kertas kartun yang tersedia di papan tulis.
 - e. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian guru menanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dikelompok masing-masing.
 - f. Guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
2. Menyusun lembar kegiatan siswa.

c. Observasi

Adapun yang diamati adalah pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan yaitu mengamati :

- a. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika.

b. Pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi ini dilakukan untuk memantau respon siswa agar dapat melihat tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang dibuat berdasarkan indikator keberhasilan yaitu :

1. Kegiatan Visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan Lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya.
3. Kegiatan Mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengar percakapan.
4. Kegiatan Menulis (*writing activities*), yaitu mengerjakan soal.
5. Kegiatan Emosional (*emotional activities*), yaitu memiliki kesenangan atau berani.
6. Kegiatan Mental yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis.

d. Refleksi

Setelah dilakukan observasi maka selanjutnya dilakukan tahapan refleksi sebagai berikut :

- 1) Melaksanakan penelitian dengan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).
- 2) Melaksanakan penelitian pemahaman dan kemampuan siswa.
- 3) Melaksanakan tindakan penyelesaian selanjutnya (SIKLUS IV)

SIKLUS IV

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berdasarkan hasil refleksi siklus III.

1. Mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas.
2. Guru mengingatkan kembali aturan dari Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), kali ini dilakukan agar siswa telah paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan lembar aktivitas kelompok.
4. Menyusun lembar observasi kemampuan siswa.
5. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa agar siswa secara maksimal dapat mengeluarkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka dapatkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran Model TGT (*Teams Games Tournaments*) berdasarkan hasil refleksi siklus III.

1. Melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Guru memberikan perintah kepada siswa agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok dipandu oleh siswa yang telah terpilih sebagai ketua kelompok.

- b. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memahami setiap kata kunci yang diberikan oleh guru.
 - c. Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka ketahui dari kata kunci yang telah mereka ambil.
 - d. Perwakilan anggota dari setiap kelompok menuliskannya dan maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama dan sebagainya pada kertas kartun yang tersedia di papan tulis.
 - e. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian guru menanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dikelompok masing-masing.
 - f. Guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
2. Menyusun lembar kegiatan siswa.

c. Observasi

Adapun yang diamati adalah pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan yaitu mengamati :

- a. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang dilakukan peneliti yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika.
- b. Pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi ini dilakukan untuk memantau respon siswa agar dapat melihat tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang dibuat berdasarkan indikator keberhasilan yaitu :

1. Kegiatan Visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan Lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya.
3. Kegiatan Mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengar percakapan.
4. Kegiatan Menulis (*writing activities*), yaitu mengerjakan soal.
5. Kegiatan Emosional (*emotional activities*), yaitu memiliki kesenangan atau berani.
6. Kegiatan Mental yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap siklus I dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Berdasarkan tindakan dalam peningkatan kemampuan yang telah dikemas dengan tindakan tertentu dapat meningkatkan atau memperbaiki masalah yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas.

A. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah olehnya.

Adapun instrumen yang digunakan adalah :

1. Tes

Anne Anastasi dalam anas sudijono (2013:66) tes adalah alat pengukur yang mempunyai standart yang obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Dari defenisi diatas kiranya dapat dipahami bahwa dala dunia evaluasi pendidikan, yang dimaksud dengan tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.

Tes yang diberikan pada siklus yang digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar matematika siswa dengan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi Aljabar di kelas VII SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019. Sebelum tes digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap instument tes. Tes yang digunakan berupa essay berjumlah 8 soal untuk masing-masing siklus.

1. Observasi atau Pengamatan

Dalam pengertian psikolog, observasi atau pengamatan langsung meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsami Arikunto, 2006:156). Observasi dilakukan oleh peneliti dan dua orang pengamatan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran dikelas serta perilaku dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah dianggap mampu dan paham apabila siswa sudah memenuhi indikator kemampuan pemahaman matematika.

Tabel 3.1

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN SISWA

No	Indikator	Instrumen	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kegiatan Visual (<i>visual activities</i>)	a. Siswa mampu membaca b. Siswa mampu memperhatikan, memahami soal					
2	Kegiatan Lisan (<i>oral activities</i>)	a. Siswa mampu menyatakan rumus b. Siswa mampu berdiskusi dan					

		bertanya					
3	Kegiatan Mendengarkan (<i>listening activities</i>)	a. Siswa mampu mendengarkan penjelasan materi b. Siswa mampu mendengarkan percakapan atau diskusi					
4	Kegiatan Menulis (<i>writing activities</i>)	a. Siswa mampu mengerjakan soal dengan baik b. Siswa mampu menjawab soal dengan baik					
5	Kegiatan Emosional (<i>emotional activities</i>)	a. Siswa memiliki kesenangan dalam belajar matematika b. Siswa memiliki keberanian dalam belajar					

		matematika					
7	Kegiatan Mental	a. Siswa mampu mengingat apa yang telah dipelajari b. Siswa mampu memecahkan masalah atau menganalisis					
Jumlah							
Jumlah Total							

Keterangan :

1 = Sangat Rendah 3 = Cukup 5 = Sangat Baik

2 = Kurang 4 = Baik

B. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan tabel-tabel frekuensi yaitu menganalisa data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dan menyajikan dalam bentuk angka-angka tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang

berlaku umum hasilnya diuraikan secara deskriptif dengan memberikan gambaran mengenai kemampuan belajar matematika siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan T.P 2018/2019.

1. Rata-rata Kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum fixi}{\sum fi} \quad (\text{Sudjana 2005:67})$$

Dengan fi = banyaknya siswa

Xi = nilai masing-masing siswa

2. Menganalisis Ketuntasan Belajar

Analisa ketuntasan belajar berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Terhadap kriteria ketuntasan belajar perorangan dan kalsikal yaitu, seorang dikatakan telah belajar jika siswa tersebut telah mencapai atau skor 70% dari skor maximal sedangkan untuk kelas yang dikatakan telah mencapai ketuntasan jika terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 70%.

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individu) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar secara klasikal} = x = \frac{\sum T}{\sum fi} \times 100\% \quad (\text{Trianto 2010:241})$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Siswa Yang Tuntas

Fi = Banyaknya Siswa

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban yang benar siswa $\geq 70\%$. Dari uraian tersebut dapat diketahui siswa yang belum tuntas belajar atau sudah tuntas belajar secara individu.

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dan bagaimana peningkatan kemampuan belajar matematika siswa. Membaca kesimpulan kondisi kemampuan siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dengan kriteria yang diadaptasi dari pedoman penilaian (Suharsimi Arikunto 1998:246) seperti pada table berikut yaitu :

Tabel 3.2

Kriteria Kemampuan Siswa

Persentase	Kategori
$70\% \leq x \leq 100\%$	Baik
$55\% \leq x \leq 69,99\%$	Cukup
$41\% \leq x \leq 54,99\%$	Kurang Baik
Kurang dari 40,99%	Tidak Baik

3. Analisa Data Observasi

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan kemampuan siswa dalam kegiatan yaitu menggunakan lembar observasi kemampuan siswa. Penelitian

dapat dilihat dari skor pada lembar observasi dikualifikasi untuk menentukan seberapa besar kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk setiap siklus persentase diperoleh dengan rata-rata persentase kemampuan siswa pada tiap pertemuan pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Hasil data observasi ini dianalisis dengan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria aktivitas siswa
85% - 100%	Sangat Tinggi
70,00% - 84,99%	Tinggi
50,00% - 69,99%	Sedang
0% - 49,99%	Rendah

Cara menghitung persentase aktivitas siswa berdasarkan lembar observasi untuk tiap pertemuan adalah sebagai berikut skor keseluruhan yang diperoleh kelompok :

$$\text{Persentasi aktifitas siswa} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh kelompok}}{\text{jumlah seluruh nilai}} \times 100\%$$

Pembelajaran dikatakan efektif jika hasil pengamatan observer, pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Siklus I

Siklus I

a. Perencanaan

Tahapan perencanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan model pembelajaran Teams Games Tournaments.
2. Membuat tes yang akan diberikan pada masing-masing siswa berdasarkan kompetensi dasar yang dipelajari.
3. Membuat lembar observasi pemahaman siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Pada pelaksanaan tindakan kelas peneliti bertindak sebagai guru yang dilaksanakan dengan satu pertemuan, dimana pertemuan dilaksanakan pada hari Rabu 18 September 2019 jam pelajaran kelima dan keenam (10.20-11.40),

Pada pertemuan tersebut guru memulai proses pembelajaran pada pukul 10.40 WIB. Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru dengan mengucapkan salam, siswa menjawab salam, dilanjutkan membaca basmalah untuk mengawali pembelajaran, kemudian guru melakukan absensi dan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai materi yang akan di bahas sebagai pengantar. Pada pukul 11.00-11.40 WIB kemudian guru membagi kelompok 5 orang dalam satu kelompok, dan setiap kelompok mendapatkan tugas untuk memahami kata kunci yang dibagikan guru dalam potongan potongan kertas. Siswa diminta untuk menceritakan, mendeskripsikan, mengingat kembali hal-hal yang pernah dialami dari setiap kata kunci tersebut dan menuliskannya. Setelah itu guru meminta perwakilan satu anggota dari setiap kelompok maju ke depan untuk menandai, menggaris bawah symbol, istilah-istilah, nama yang telah di siapkan oleh guru dalam kertas kartun.

Setelah guru mengembalikan suasana kelas seperti semula, dan guru menanyakan persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan di kelompok masing-masing. Selanjutnya guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dan siswa maju ke depan untuk menjawab soal dari guru di papan tulis. Begitu seterusnya samapai jam pelajaran selesai.

c. Pengamat Tindakan

Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kemampuan siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments, maka berdasarkan hasil siklus I pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa secara individual. Pada kemampuan belajar matematika siswa siklus I pada kriteria kegiatan visual dengan presentase 30,97% kategori rendah, sedangkan kegiatan lisan dengan presentase 25,81% kategori rendah, kegiatan mendengar dengan presentase 30,32% kategori rendah, kegiatan menulis dengan presentase 25,59% kategori rendah, kegiatan menggambar dengan presentase 23,66% kategori rendah, kegiatan emosional dengan presentase 28,82% dengan kategori rendah, dan kegiatan mental dengan presentase 29,03% dengan kategori rendah sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan belajar matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 27,74% dengan kategori rendah.

Presentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus I diatas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1

Persentase Hasil Observasi Kemampuan Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Persentase (%)
1	Kegiatan visual	30,97
2	Kegiatan lisan	25,81
3	Kegiatan mendengar	30,32
4	Kegiatan menulis	25,59
5	Kegiatan menggambar	23,66
6	Kegiatan emosional	28,82
7	Kegiatan mental	29,03
Jumlah Skor		194,2
Rata-rata Persentase		27,04
Keterangan		Rendah

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individu) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar secara klasikal} = x = \frac{\sum T}{\sum fi} \times 100\% \quad (\text{Trianto 2010:241})$$

Keterangan :

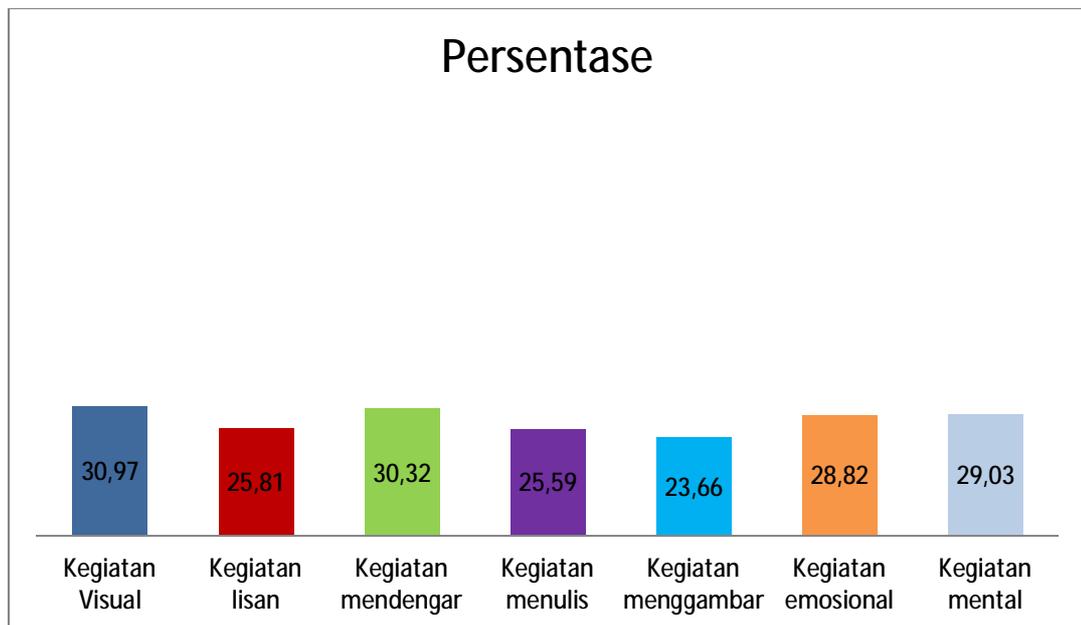
KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Siswa Yang Tuntas

Fi = Banyaknya Siswa

Dari data persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus I diatas digambarkan sebagai berikut :

SIKLUS I



Gambar 4.1

Presentase observasi hasil belajar matematika siswa pada siklus I

Maka dari data-data yang diperoleh ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan tindakan pada siklus II sebagai upaya meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa pada pokok bahasan Bilangan.

d. Refleksi

Berdasarkan data yang ada, maka di tarik kesimpulan pada pelaksanaan siklus I presentase rata-rata kemampuan belajar matematika siswa diperoleh 27,04% dengan kategori rendah hal ini juga dapat dilihat dari kemampuan belajar matematika siswa menunjukkan sebagian besar siswa belum mampu dalam pengerjaan soal. Begitu juga dengan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I 8 orang yang tuntas dan 23 orang belum tuntas.

Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada saat belajar diantaranya :

- a. Siswa masih kurang paham dengan materi Bilangan
- b. Sebagian siswa kurang antusias dalam belajar menggunakan model pembelajaran yang baru sehingga mereka masih kurang aktif pada proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari observasi terhadap kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa dengan siklus II. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan-perbaikan kembali pada siklus II.

2. Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II dengan empat tahapan yaitu :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tindakan refleksi I, maka peneliti menyusun rencana tindakan II sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada dikelas.
- b. Guru menjelaskan kembali aturan model pembelajaran Teams Games Tournaments, hal ini dilakukan agar siswa lebih paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c. Mempersiapkan lembar aktivitas kelompok.
- d. Menyusun lembar observasi kemampuan siswa.
- e. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa agar siswa secara maksimal dapat mengeluarkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka dapatkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada dasarnya tindakanyang dilakukan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya yang dilaksanakan dengan satu pertemuan,dimana pertemuan dilaksanakan pada hari Kamis, 19 September 2019 pada jam pelajaran keempat dan kelima (10.20-11.40 WIB) di kelas VII untuk mengukur kemampuan belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments.

Pada pertemuan tersebut guru memulai proses pembelajaran pada pukul 10.20 WIB. Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru dengan mengucapkan salam, siswa menjawab salam, dilanjutkan membaca basmalah untuk mengawali pembelajaran,

kemudian guru melakukan absensi dan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai materi yang akan di bahas sebagai pengantar. Pada pukul 10.40-11.40 WIB kemudian guru membagi kelompok 5 orang dalam satu kelompok, dan setiap kelompok mendapatkan tugas untuk memahami kata kunci yang dibagikan guru dalam potongan potongan kertas. Siswa diminta untuk menceritakan, mendeskripsikan, mengingat kembali hal-hal yang pernah dialami dari setiap kata kunci tersebut dan menuliskannya. Setelah itu guru meminta perwakilan satu anggota dari setiap kelompok maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama yang telah di siapkan oleh guru dalam kertas kartun.

Setelah guru mengembalikan suasana kelas seperti semula, dan guru menanyakan persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan di kelompok masing-masing. Selanjutnya guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dan siswa maju ke depan untuk menjawab soal dari guru di papan tulis. Begitu seterusnya samapai jam pelajaran selesai.

c. Pengamatan Tindakan

Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kemampuan siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments, maka berdasarkan hasil siklus II pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa secara individual. Pada kemampuan belajar

matematika siswa siklus II pada kriteria kegiatan visual dengan presentase 51,61% kategori sedang, sedangkan kegiatan lisan dengan presentase 53,12% kategori sedang, kegiatan mendengar dengan presentase 48,60% kategori sedang, kegiatan menulis dengan presentase 48,82% kategori sedang, kegiatan menggambar dengan presentase 50,97% kategori sedang, kegiatan emosional dengan presentase 47,96% dengan kategori sedang, dan kegiatan mental dengan presentase 49,25% dengan kategori sedang sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan belajar matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 50,05% dengan kategori sedang.

Persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus II diatas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.2

Persentase Hasil Observasi Kemampuan Belajar Matematika Siswa Pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Persentase (%)
1	Kegiatan visual	51,61
2	Kegiatan lisan	53,12
3	Kegiatan mendengar	48,60
4	Kegiatan menulis	48,82
5	Kegiatan menggambar	50,97
6	Kegiatan emosional	47,96
7	Kegiatan mental	49,25

Jumlah Skor	350,33
Rata-rata Persentase	50,05
Keterangan	Sedang

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individu) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar secara klasikal} = x = \frac{\sum T}{\sum fi} \times 100\% \quad (\text{Trianto 2010:241})$$

Keterangan :

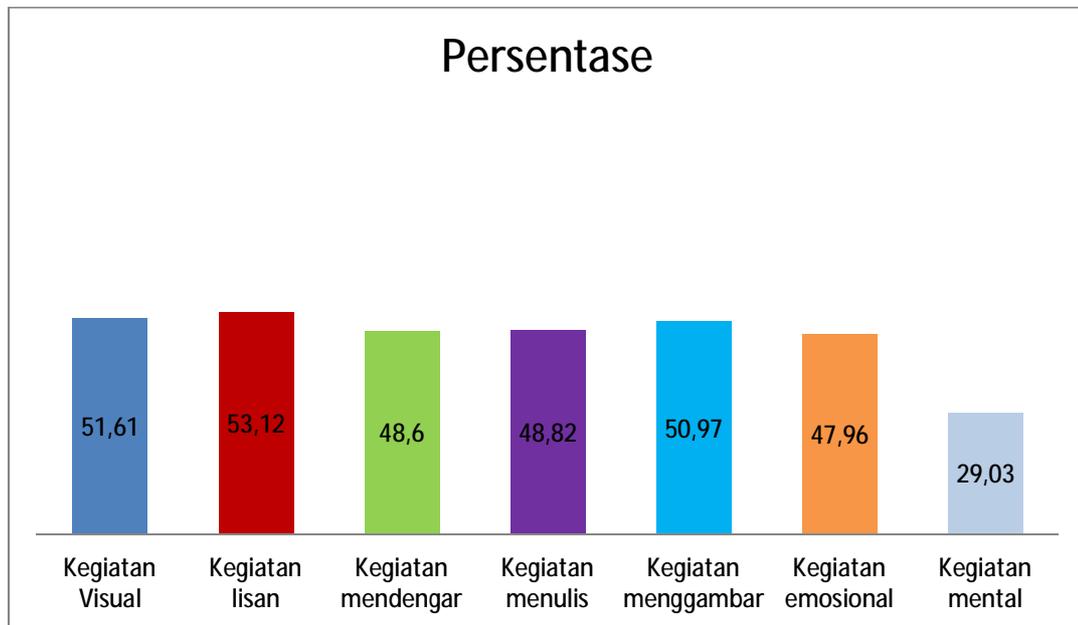
KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Siswa Yang Tuntas

Fi = Banyaknya Siswa

Dari data persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus II diatas digambarkan sebagai berikut :

SIKLUS II



Gambar 4.2
Presentase Observasi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus II

Maka dari data-data yang diperoleh ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan tindakan pada siklus III sebagai upaya meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa pada pokok bahasan bilangan.

d. Refleksi

Berdasarkan data yang ada, maka di tarik kesimpulan pada pelaksanaan siklus II presentase rata-rata kemampuan belajar matematika siswa diperoleh 50,05% dengan kategori sedang hal ini juga dapat dilihat dari kemampuan belajar matematika siswa menunjukkan sebagian besar siswa belum mampu dalam pengerjaan soal. Begitu juga

dengan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus II 17 orang yang tuntas dan 14 orang belum tuntas.

Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada saat belajar diantaranya :

- a. Siswa masih kurang paham dengan materi Bilangan.
- b. Sebagian siswa kurang antusias dalam belajar menggunakan model pembelajaran yang baru sehingga mereka masih kurang aktif pada proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari observasi terhadap kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa dengan siklus III. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan-perbaikan kembali pada siklus III.

3. Deskripsi Siklus III

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus III dengan empat tahapan yaitu :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tindakan refleksi II, maka peneliti menyusun rencana tindakan III sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi masalah yang ada dikelas.

2. Guru menjelaskan kembali aturan model pembelajaran Teams Games Tournaments, hal ini dilakukan agar siswa lebih paham dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan lembar aktivitas kelompok.
4. Menyusun lembar observasi kemampuan siswa.
5. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa agar siswa secara maksimal dapat mengeluarkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka dapatkan.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Pada pelaksanaan tindakan kelas peneliti bertindak sebagai guru yang dilaksanakan dengan Satu pertemuan, dimana pertemuan dilaksanakan pada hari Jumat 20 September 2019 jam pelajaran kedua dan ketiga (08.10-09.30).

Pada pertemuan dilaksanakan guru memulai proses pembelajaran pada pukul 08.10 WIB. Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru dengan mengucapkan salam, siswa menjawab salam, dilanjutkan membaca basmalah untuk mengawali pembelajaran, kemudian guru melakukan absensi dan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai materi yang akan di bahas sebagai pengantar. Pada pukul 08.30-09.30 WIB kemudian guru membagi kelompok 5 orang dalam satu kelompok, dan setiap kelompok mendapatkan tugas untuk memahami kata kunci yang dibagikan guru dalam potongan potongan kertas. Siswa diminta untuk menceritakan, mendeskripsikan, mengingat kembali hal-hal yang pernah dialami dari setiap kata

kunci tersebut dan menuliskannya. Setelah itu guru meminta perwakilan satu anggota dari setiap kelompok maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama yang telah di siapkan oleh guru dalam kertas kartun.

Setelah guru mengembalikan suasana kelas seperti semula, dan guru menanyakan persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan di kelompok masing-masing. Selanjutnya guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dan siswa maju ke depan untuk menjawab soal dari guru di papan tulis. Begitu seterusnya samapai jam pelajaran selesai.

c. Pengamatan Tindakan

Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kemampuan siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments, maka berdasarkan hasil siklus III pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa secara individual. Pada kemampuan belajar matematika siswa siklus III pada kriteria kegiatan visual dengan presentase 75,27% kategori tinggi, sedangkan kegiatan lisan dengan presentase 69,68% kategori sedang, kegiatan mendengar dengan presentase 75,05% kategori tinggi, kegiatan menulis dengan presentase 70,97% kategori tinggi, kegiatan menggambar dengan presentase 72,47% kategori tinggi, kegiatan emosional dengan presentase 71,83% dengan kategori tinggi, dan kegiatan mental dengan presentase 70,75% dengan kategori

tinggi sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan belajar matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 72,29% dengan kategori tinggi.

Persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus III di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3

Persentase Hasil Observasi Kemampuan Belajar Matematika Siswa Pada Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Persentase (%)
1	Kegiatan visual	75,27
2	Kegiatan lisan	69,68
3	Kegiatan mendengar	75,05
4	Kegiatan menulis	70,97
5	Kegiatan menggambar	72,47
6	Kegiatan emosional	71,83
7	Kegiatan mental	70,75
Jumlah Skor		506,02
Rata-rata Persentase		72,29
Keterangan		Tinggi

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individu) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

Ketuntasan belajar secara klasikal = $x = \frac{\sum T}{\sum fi} \times 100\%$ (Trianto 2010:241)

Keterangan :

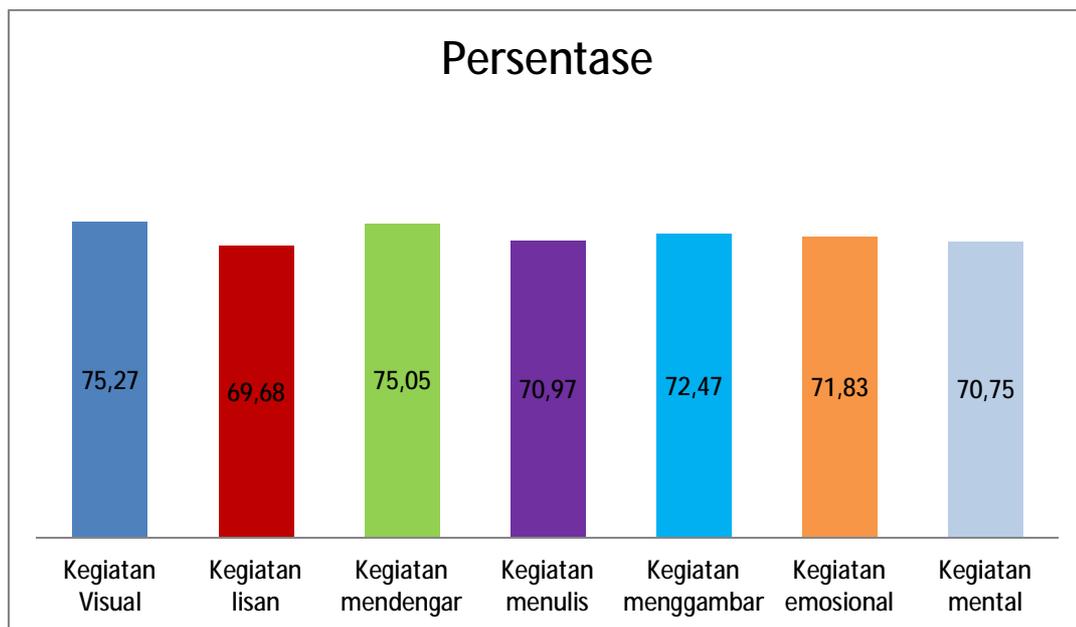
KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Siswa Yang Tuntas

Fi = Banyaknya Siswa

Dari data persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus III diatas digambarkan sebagai berikut :

SIKLUS III



Gambar 4.3

Presentase Observasi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus III

Maka dari data-data yang diperoleh dari observasi kemampuan belajar matematika siswa dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan pada siklus III. Dilihat dari catatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa.

d. Refleksi

Dari analisis data diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa pada siklus III kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournaments menunjukkan perkembangan yang baik, hampir seluruh siswa mampu dalam belajar matematika. Adapun hasil refleksi pada siklus III adalah :

1. Pada umumnya siswa cukup aktif mengikuti proses pembelajaran
2. Siswa sudah termotivasi mengikuti proses pembelajaran.
3. Siswa sudah mampu menjawab semua soal yang diberikan oleh guru.
4. Keharmonisan siswa pada refleksi di siklus III sudah baik, hal ini dapat dilihat dari ketenangan dan kerja sama dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa pada materi Bilangan.

Untuk lebih mengasah kemampuan belajar matematika siswa peneliti merasa perlu dilakukannya siklus ke IV untuk menguatkan bahwa siklus III telah berhasil menunjukkan peningkatan kemampuan belajar siswa.

4. Deskripsi Siklus IV

Berdasarkan data-data pada siklus III tidak jauh berbeda peneliti melakukan hal yang sama pada siklus IV dengan empat tahapan yaitu :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tindakan refleksi III, maka peneliti menyusun rencana tindakan IV sebagai berikut :

1. Mempersiapkan lembar aktivitas kelompok.
2. Menyusun lembar observasi kemampuan siswa.
3. Memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa agar siswa secara maksimal dapat mengeluarkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka dapatkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada dasarnya tindakan yang dilakukan pada siklus IV ini tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya yang dilaksanakan dengan Satu pertemuan, dimana pertemuan dilaksanakan pada hari Sabtu, 21 September 2019 pada jam pelajaran kedua dan keempat (08.40-10.00 WIB) di kelas VII untuk mengukur kemampuan belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments.

Pada pertemuan tersebut guru memulai proses pembelajaran pada pukul 08.40 WIB. Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru dengan mengucapkan salam, siswa menjawab salam, dilanjutkan membaca basmalah untuk mengawali pembelajaran, kemudian guru melakukan absensi dan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai materi yang akan di bahas sebagai pengantar. Pada pukul 09.00-10.00 WIB kemudian guru membagi kelompok 5 orang dalam satu kelompok, dan setiap kelompok mendapatkan tugas untuk memahami kata kunci yang dibagikan guru dalam potongan potongan kertas. Siswa diminta untuk menceritakan, mendeskripsikan, mengingat kembali hal-hal yang pernah dialami dari setiap kata kunci tersebut dan menuliskannya. Setelah itu guru meminta perwakilan satu anggota dari setiap kelompok maju ke depan untuk menandai, menggaris bawahi symbol, istilah-istilah, nama yang telah di siapkan oleh guru dalam kertas kartun.

Setelah guru mengembalikan suasana kelas seperti semula, dan guru menanyakan persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan di kelompok masing-masing. Selanjutnya guru memberikan siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dan siswa maju ke depan untuk menjawab soal dari guru di papan tulis. Begitu seterusnya samapai jam pelajaran selesai.

c. Pengamatan Tindakan

Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap kemampuan siswa untuk mengetahui pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa yang dilakukan

dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments, maka berdasarkan hasil siklus IV pada penelitian ini dapat dilihat pencapaian tingkat kemampuan belajar matematika siswa secara individual. Pada kemampuan belajar matematika siswa siklus IV pada kriteria kegiatan visual dengan presentase 83,44% kategori tinggi, sedangkan kegiatan lisan dengan presentase 82,15% kategori tinggi, kegiatan mendengar dengan presentase 86,67% kategori sangat tinggi, kegiatan menulis dengan presentase 84,30% kategori tinggi, kegiatan menggambar dengan presentase 83,87% kategori tinggi, kegiatan emosional dengan presentase 80,00% dengan kategori tinggi, dan kegiatan mental dengan presentase 79,57% dengan kategori tinggi sehingga dari semua kriteria yang diamati dalam kemampuan belajar matematika siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 82,86% dengan kategori tinggi.

Persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus IV diatas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4

Persentase Hasil Observasi Kemampuan Belajar Matematika Siswa Pada Siklus IV

No	Aspek Yang Diamati	Persentase (%)
1	Kegiatan visual	83,44
2	Kegiatan lisan	82,15
3	Kegiatan mendengar	86,67

4	Kegiatan menulis	84,30
5	Kegiatan menggambar	83,87
6	Kegiatan emosional	80,00
7	Kegiatan mental	79,57
Jumlah Skor		580
Rata-rata Persentase		82,86
Keterangan		Tinggi

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individu) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar secara klasikal} = x = \frac{\sum T}{\sum fi} \times 100\% \quad (\text{Trianto 2010:241})$$

Keterangan :

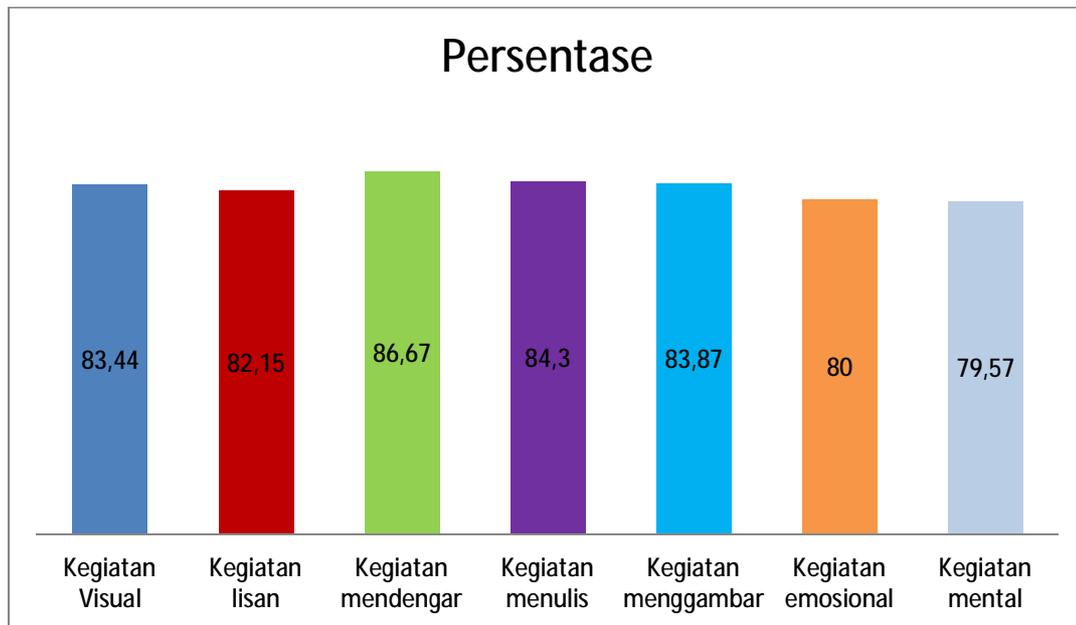
KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Siswa Yang Tuntas

Fi = Banyaknya Siswa

Dari data persentase hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa pada siklus IV diatas digambarkan sebagai berikut :

SIKLUS IV



Gambar 4.4
Presentase Observasi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus IV

Maka dari data-data yang diperoleh dari observasi kemampuan belajar matematika siswa dari siklus III ke siklus IV mengalami peningkatan yang sama seperti pada siklus III. Dilihat dari catatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa.

d. Refleksi

Dari analisis data diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa pada siklus IV kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournaments

menunjukkan perkembangan yang sangat baik seperti pada siklus III, hampir seluruh siswa mampu dalam belajar matematika. Adapun hasil refleksi pada siklus IV adalah :

1. Pada umumnya siswa cukup aktif mengikuti proses pembelajaran
2. Siswa sudah termotivasi mengikuti proses pembelajaran.
3. Siswa sudah mampu menjawab semua soal yang diberikan oleh guru.
4. Keharmonisan siswa pada refleksi di siklus III sudah baik, hal ini dapat dilihat dari ketenangan dan kerja sama dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa pada materi Bilangan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada kondisi awal, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran di SMP Swasta Imelda Medan bersifat individual dan berpusat pada guru. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi yang nantinya akan mengurangi kemampuan siswa. Untuk itu, peneliti mencoba menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments sebagai salah satu solusi dalam permasalahan ini.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games

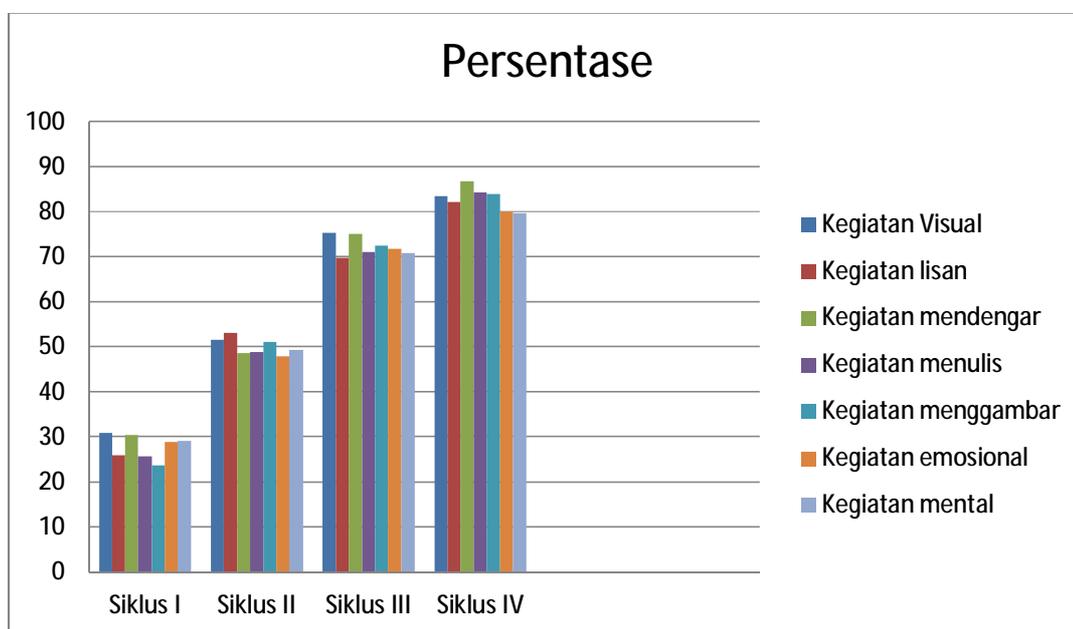
Tournaments pada pokok bahasan Bilangan. Penyebab kurangnya kemampuan belajar matematika siswa, maka pada siklus I peneliti menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dan hasil observasi kemampuan siswa secara keseluruhan dengan presentase rata-rata 27,74% dengan kategori rendah karena siswa belum terbiasa dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dalam proses pembelajaran. Pada siklus ke II terlihat adanya peningkatan bagi peneliti karena pada siklus II presentase rata-rata yaitu 50,05% dengan kategori sedang. Pada siklus III terlihat adanya peningkatan yang lebih baik bagi peneliti karena pada siklus III presentase rata-rata yaitu 72,29% dengan kategori tinggi. Kemudian pada siklus IV terlihat adanya peningkatan yang begitu memuaskan bagi peneliti karena pada siklus IV presentase rata-rata yaitu 82,86% dengan kategori tinggi. Perkembangan kemampuan siswa dalam setiap siklus dapat dilihat pada

Tabel 4.5
Presentase Observasi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I , II, III, Dan IV

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus IV
1	Kegiatan Visual	30,97	51,61	75,27	83,44
2	Kegiatan Lisan	25,81	53,12	69,68	82,15
3	Kegiatan Mendengar	30,32	48,60	75,05	86,67
4	Kegiatan Menulis	25,59	48,82	70,97	84,30

5	Kegiatan Menggambar	23,66	50,97	72,47	83,87
6	Kegiatan Emotional	28,82	47,96	71,83	80,00
7	Kegiatan Mental	29,03	49,25	70,75	79,57
Jumlah Skor		194,2	350,33	506,02	580
Rata-rata Presentase		27,74	50,05	72,29	82,86

Dari hasil observasi kemampuan belajar matematik siswa pada siklus I, siklus II, siklus III dan siklus IV diatas digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.5

Presentase Hasil belajar matematika siswa pada siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV.

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa peningkatan hasil siswa dengan menggunakan observasi kemampuan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu siklus I ,siklus II, siklus III, dan siklus IV. Mulai kriteria kegiatan visual mendapatkan nilai presentase pada siklus I 30,97%, siklus II 51,61%, siklus III 75,27% dan siklus IV 83,44%, untuk kriteria kegiatan lisan mendapat nilai persentase siklus I 25,81%, siklus II 53,12%, siklus III 69,68% dan siklus IV 82,15%, untuk kriteria kegiatan mendengar nilai persentase siklus I 30,32%, siklus II 48,60%, siklus III 75,05% dan siklus IV 86,67%, kemudian untuk kriteria kegiatan menulis nilai persentase siklus I 25,59%, siklus II 48,82%, siklus III 70,97% dan siklus IV 84,30%, dan untuk kegiatan menggambar nilai persentase siklus I 23,66%, siklus II 50,97%, siklus III 72,47% dan siklus IV 83,87%, untuk kriteria kegiatan emosional nilai persentase siklus I 28,82%, siklus II 47,96%, siklus III 71,83% dan siklus IV 80,00%, dan untuk kriteria kegiatan mental nilai persentase siklus I 29,03%, siklus II 49,25%, siklus III 70,75% dan siklus IV 79,57%.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai harapan, karena telah menerapkan langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournaments, sehingga dengan adanya langkah-langkah pembelajaran ini siswa semakin aktif dan mampu meningkatkan belajar siswa serta dapat menciptakan suasana ebih menarik yang membuat siswa terlihat belajar secara aktif, menyenangkan dan memiliki kemampuan yang tinggi.

Terbukti dengan menerapkan model Pembelajaran Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa pada pokok bahasan Bilangan.

BAB V

KESIMPULSN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan banyak uraian pada pembahasan diatas, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments ternyata dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan belajar matematika siswa yang dilakukan adanya peningkatan pada setiap siklus, yaitu pada siklus I dengan rata-rata persentase 27,74% dengan kategori rendah, pada siklus II dengan rata-rata persentase 50,05% dengan kategori sedang dan akhirnya pada siklus III dengan rata-rata persentase 72,29% dengan kategori tinggi, di perkuat lagi dengan siklus IV dengan rata-rata persentase 82,86% dengan kategori tinggi.
2. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, mendorong siswa untuk aktif, melatih kerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok, pembelajaran yang menarik dan tidak monoton siswa lebih semangat belajar, siswa lebih cepat memahami materi jika dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak yang terlibat sehingga siswa memiliki kemampuan yang tinggi.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas terbukti bahwa Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan belajar matematikasiswa, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru

- a. Guru diharapkan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments guna menggunakan kemampuan belajar matematika siswa.
- b. Guru perlu merancang pembelajaran dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan model yang tepat yang sesuai dengan kondisi dan situasi di dalam kelas.
- c. Dalam proses pengajaran, guru perlu memperhatikan paradigma-paradigma baru sehingga suasana belajar lebih tercipta tidak monoton.
- d. Guru sebaiknya melakukan pendekatan kepada siswa, sehingga guru dapat mengetahui karakter setiap siswa.
- e. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa lebih aktif dan kreatif.

2. Untuk siswa

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan lebih aktif berdiskusi baik dengan guru maupun dengan teman sekelasnya, agar dapat saling bertukar pikiran serta berani mengemukakan pendapat didepan kelas.

3. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan mampu memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman.2000.*Dasar-Dasar Publik Relations*.Bandung:Pt. Citra Aditya Bakti.
- Arikunto,Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto suharsimi, Suhardjono, dan Supardi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Ed. Rev. IV. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono, 2003. Belajar dan Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamzah, (2002). Pembelajaran Matematika. Jakarta
- M. sinaga Anngiat dan Sri Hadiati, 2001. Pemberdayaan Sumber Daya Manusia. Jakarta : Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Istarani, 2012:58, *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Suherman, Herman, 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, Bandung.
- Sudjana, 2000. Dasar-dasar Proses Belajar Menagajar. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, 2005. Metode Statistik. Bandung : Tarsito.
- Ved Dudeja, V. Madhavi, 2014. *Jelajah Matematika Smp Kelas VII*. Jakarta : Yudhistira
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif, konsep, Landasan Dan Implementasinya*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- W.H Burton, 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*
- Wisada Dachi, Surya 2018. *Pengaruh penggunaan multimedia power point terhadap hasil belajar Mahasiswa prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU*. Journal.
- Zaini, Munthe, Aryani, 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif, Center For Teaching Staff Development*.

LAMPIRAN

HASIL TES KEMAMPUAN BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester : VII/Ganjil

NO	NAMA SISWA	L/P	TES KEMAMPUAN				
			Tes Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus IV
1	Abdul Latif Situmorang	L	37,5	50	50	75	87,5
2	Afrizza Valiska	P	62,5	65	75	75	87,5
3	Alif Syahbana	L	50	50	50	50	75
4	Ananda Vivi Afrianti	P	50	62,5	75	87,5	87,5
5	Anggarda M. Aziz	L	70	75	75	87,5	100
6	Al-Hafiz Salmin Marzuk	L	45	50	50	75	75
7	Asmara Devi Sitanggung	P	45	62,5	75	87,5	87,5
8	Bagus Nugroho Syahputra	L	50	62,5	75	87,5	87,5
9	Dhafa Zidhan Ramadhan	L	50	50	50	75	75
10	Dhafa Fikfri Ramadhan	L	50	50	75	75	75
11	Diva Nabila Chairani	P	50	62,5	75	75	87,5
12	Duhfria Fadillah Agatha	L	62,5	75	75	75	87,5
13	Febrico Endless Pratama	L	50	50	50	50	85
14	Gita Amelia	P	50	50	75	87,5	87,5
15	Hari Priya	P	37,5	50	50	50	75
16	Maghfira Pradita	P	62,5	75	75	75	87,5
17	Matius Delon Pasaribu	L	50	50	50	50	75
18	Miseldayani	P	62,5	75	75	75	87,5
19	M. Arik Akbar	L	50	62,5	62,5	75	75
20	M. Naufal Kamil	L	75	75	75	75	100
21	Mutiah Nafisah	P	50	62,5	62,5	62,5	75
22	Reynold Situmorang	L	50	50	50	50	75
23	Rizky Ramadhan	L	37,5	50	75	75	87,5
24	Salsabyla	P	50	50	50	50	75
25	Silvi Nadia Hasibuan	P	50	75	75	75	87,5
26	Stifani Oktora	P	62,5	65	65	65	87,5
27	Sulaiman Pradana	L	50	62,5	62,5	62,5	75
28	Wanda Maulita	P	50	50	50	75	75
29	Yasmin Cahya Ningrum	P	70	75	75	75	87,5
30	Zikra Salsabila	P	62,5	75	75	75	90
31	Aisyah Arasip	P	50	50	75	87,5	87,5
Jumlah Nilai			1642,5	1867,5	2027,5	2215	2587,5
Rata-rata Kelas			52,98	60,24	65,40	71,45	83,47
Ketuntasan Belajar (%)			9,68	25,81	54,84	70,97	100

LAMPIRAN

HASIL KEMAMPUAN BELAJAR PADA TES AWAL

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI SISWA	PERSENTASE (%)	KETERANGAN
1	Abdul Latif Situmorang	L	37,5	38	Tidak Tuntas
2	Afrizza Valiska	P	62,5	63	Tidak Tuntas
3	Alif Syahbana	L	50	50	Tidak Tuntas
4	Ananda Vivi Afrianti	P	50	50	Tidak Tuntas
5	Anggarda M. Aziz	L	70	70	Tuntas
6	Al-Hafiz Salmin Mazruk	L	45	45	Tidak Tuntas
7	Asmara Devi Sitanggang	P	45	45	Tidak Tuntas
8	Bagus Nugroho Syahputra	L	50	50	Tidak Tuntas
9	Dhafa Zidhan Ramadhan	L	50	50	Tidak Tuntas
10	Dhafa Fikfri Ramadhan	L	50	50	Tidak Tuntas
11	Diva Nabila Chairani	P	50	50	Tidak Tuntas
12	Duhfria Fadillah Agatha	L	62,5	63	Tidak Tuntas
13	Febrico Endless Pratama	L	50	50	Tidak Tuntas
14	Gita Amelia	P	50	50	Tidak Tuntas
15	Hari Priya	P	37,5	38	Tidak Tuntas
16	Maghira Pradita	P	62,5	63	Tidak Tuntas
17	Matius Delon Pasaribu	L	50	50	Tidak Tuntas
18	Miseldayani	P	62,5	63	Tidak Tuntas
19	M. Arik Akbar	L	50	50	Tidak Tuntas
20	M. Naufal Kamil	L	75	75	Tuntas
21	Mutiah Nafisah	P	50	50	Tidak Tuntas
22	Reynold Situmorang	L	50	50	Tidak Tuntas
23	Rizky Ramadhan	L	37,5	38	Tidak Tuntas
24	Salshabyla	P	50	50	Tidak Tuntas
25	Silvi Nadia Hasibuan	P	50	50	Tidak Tuntas
26	Stifani Oktora	P	62,5	63	Tidak Tuntas
27	Sulaiman Pradana	L	50	50	Tidak Tuntas
28	Wanda Maulita	P	50	50	Tidak Tuntas
29	Yasmin Cahya Ningrum	P	70	70	Tuntas
30	Zikra Salsabila	P	62,5	63	Tidak Tuntas
31	Aisyah Arasip	P	50	50	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai			1642,5		
Rata-rata kelas			52,98		Kurang Baik
Nilai Tertinggi			70		
Nilai Terendah			37,5		
Jumlah siswa yang tidak tuntas			28	90,32	
Jumlah siswa yang tuntas			3	9,68	

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlaah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{31} \times 100\% \\ &= 9,68 \%\end{aligned}$$

Tabel menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang pada tes awal masih tergolong sangat rendah dengan perolehan persentase ketuntasan 9,68% dan nilai rata-rata 52,98%.

LAMPIRAN

HASIL KEMAMPUAN BELAJAR PADA SIKLUS I

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI SISWA	PERSENTASE (%)	KETERANGAN
1	Abdul Latif Situmorang	L	50	50	Tidak Tuntas
2	Afrizza Valiska	P	65	65	Tidak Tuntas
3	Alif Syahbana	L	50	50	Tidak Tuntas
4	Ananda Vivi Afrianti	P	62,5	62,5	Tidak Tuntas
5	Anggarda M. Aziz	L	75	75	Tuntas
6	Al-Hafiz Salmin Mazruk	L	50	50	Tidak Tuntas
7	Asmara Devi Sitanggung	P	62,5	62,5	Tidak Tuntas
8	Bagus Nugroho Syahputra	L	62,5	62,5	Tidak Tuntas
9	Dhafa Zidhan Ramadhan	L	50	50	Tidak Tuntas
10	Dhafa Fikfri Ramadhan	L	50	50	Tidak Tuntas
11	Diva Nabila Chairani	P	62,5	62,5	Tidak Tuntas
12	Duhfria Fadillah Agatha	L	75	75	Tuntas
13	Febri Endless Pratama	L	50	50	Tidak Tuntas
14	Gita Amelia	P	50	50	Tidak Tuntas
15	Hari Priya	P	50	50	Tidak Tuntas
16	Maghira Pradita	P	75	75	Tuntas
17	Matus Delon Pasaribu	L	50	50	Tidak Tuntas
18	Miseldayani	P	75	75	Tuntas
19	M. Arik Akbar	L	62,5	62,5	Tidak Tuntas
20	M. Naufal Kamil	L	75	75	Tuntas
21	Mutiah Nafisah	P	62,5	62,5	Tidak Tuntas
22	Reynold Situmorang	L	50	50	Tidak Tuntas
23	Rizky Ramadhan	L	50	50	Tidak Tuntas
24	Salshabyla	P	50	50	Tidak Tuntas
25	Silvi Nadia Hasibuan	P	75	75	Tuntas
26	Stifani Oktora	P	65	65	Tidak Tuntas
27	Sulaiman Pradana	L	62,5	62,5	Tidak Tuntas
28	Wanda Maulita	P	50	50	Tidak Tuntas
29	Yasmin Cahya Ningrum	P	75	75	Tuntas
30	Zikra Salsabila	P	75	75	Tuntas
31	Aisyah Arasip	P	50	50	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai			1867,5		
Rata-rata kelas			60,24		Cukup
Nilai Tertinggi			75		
Nilai Terendah			50		
Jumlah siswa yang tidak tuntas			23	74,19	
Jumlah siswa yang tuntas			8	25,81	

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{8}{31} \times 100\% \\ &= 25,81 \%\end{aligned}$$

Tabel menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang pada tes siklus I masih tergolong sedang dengan perolehan persentase ketuntasan 25,81% dan nilai rata-rata 60,24%.

LAMPIRAN

HASIL KEMAMPUAN BELAJAR PADA SIKLUS II

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI SISWA	PERSENTASE (%)	KETERANGAN
1	Abdul Latif Situmorang	L	50	50	Tidak Tuntas
2	Afrizza Valiska	P	75	75	Tuntas
3	Alif Syahbana	L	50	50	Tidak Tuntas
4	Ananda Vivi Afrianti	P	75	75	Tuntas
5	Anggarda M. Aziz	L	75	75	Tuntas
6	Al-Hafiz Salmin Mazruk	L	50	50	Tidak Tuntas
7	Asmara Devi Sitanggung	P	75	75	Tuntas
8	Bagus Nugroho Syahputra	L	75	75	Tuntas
9	Dhafa Zidhan Ramadhan	L	50	50	Tidak Tuntas
10	Dhafa Fikfri Ramadhan	L	75	75	Tuntas
11	Diva Nabila Chairani	P	75	75	Tuntas
12	Duhfria Fadillah Agatha	L	75	75	Tuntas
13	Febrico Endless Pratama	L	50	50	Tidak Tuntas
14	Gita Amelia	P	75	75	Tuntas
15	Hari Priya	P	50	50	Tidak Tuntas
16	Maghira Pradita	P	75	75	Tuntas
17	Matus Delon Pasaribu	L	50	50	Tidak Tuntas
18	Miseldayani	P	75	75	Tuntas
19	M. Arik Akbar	L	62,5	62,5	Tidak Tuntas
20	M. Naufal Kamil	L	75	75	Tuntas
21	Mutiah Nafisah	P	62,5	62,5	Tidak Tuntas
22	Reynold Situmorang	L	50	50	Tidak Tuntas
23	Rizky Ramadhan	L	75	75	Tuntas
24	Salshabyla	P	50	50	Tidak Tuntas
25	Silvi Nadia Hasibuan	P	75	75	Tuntas
26	Stifani Oktora	P	65	65	Tidak Tuntas
27	Sulaiman Pradana	L	62,5	62,5	Tidak Tuntas
28	Wanda Maulita	P	50	50	Tidak Tuntas
29	Yasmin Cahya Ningrum	P	75	75	Tuntas
30	Zikra Salsabila	P	75	75	Tuntas
31	Aisyah Arasip	P	75	75	Tuntas
Jumlah Nilai			2027,5		
Rata-rata kelas			65,40		Cukup
Nilai Tertinggi			75		
Nilai Terendah			50		
Jumlah siswa yang tidak tuntas			14	45,16	
Jumlah siswa yang tuntas			17	54,84	

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{31} \times 100\% \\ &= 54,84 \%\end{aligned}$$

Tabel menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang pada testes siklus II tergolong sedang dengan perolehan persentase ketuntasan 54,84% dan nilai rata-rata 65,40%.

LAMPIRAN

HASIL KEMAMPUAN BELAJAR PADA SIKLUS III

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI SISWA	PERSENTASE (%)	KETERANGAN
1	Abdul Latif Situmorang	L	75	75	Tuntas
2	Afrizza Valiska	P	75	75	Tuntas
3	Alif Syahbana	L	50	50	Tidak Tuntas
4	Ananda Vivi Afrianti	P	87,5	87,5	Tuntas
5	Anggarda M. Aziz	L	87,5	87,5	Tuntas
6	Al-Hafiz Salnin Mazruk	L	75	75	Tuntas
7	Asmara Devi Sitanggung	P	87,5	87,5	Tuntas
8	Bagus Nugroho Syahputra	L	87,5	87,5	Tuntas
9	Dhafa Zidhan Ramadhan	L	75	75	Tuntas
10	Dhafa Fikfri Ramadhan	L	75	75	Tuntas
11	Diva Nabila Chairani	P	75	75	Tuntas
12	Duhfria Fadillah Agatha	L	75	75	Tuntas
13	Febri Endless Pratama	L	50	50	Tidak Tuntas
14	Gita Amelia	P	87,5	87,5	Tuntas
15	Hari Priya	P	50	50	Tidak Tuntas
16	Maghira Pradita	P	75	75	Tuntas
17	Matus Delon Pasaribu	L	50	50	Tidak Tuntas
18	Miseldayani	P	75	75	Tuntas
19	M. Arik Akbar	L	75	75	Tuntas
20	M. Naufal Kamil	L	75	75	Tuntas
21	Mutiah Nafisah	P	62,5	62,5	Tidak Tuntas
22	Reynold Situmorang	L	50	50	Tidak Tuntas
23	Rizky Ramadhan	L	75	75	Tuntas
24	Salshabyla	P	50	50	Tidak Tuntas
25	Silvi Nadia Hasibuan	P	75	75	Tuntas
26	Stifani Oktora	P	65	65	Tidak Tuntas
27	Sulaiman Pradana	L	62,5	62,5	Tidak Tuntas
28	Wanda Maulita	P	75	75	Tuntas
29	Yasmin Cahya Ningrum	P	75	75	Tuntas
30	Zikra Salsabila	P	75	75	Tuntas
31	Aisyah Arasip	P	87,5	87,5	Tuntas
Jumlah Nilai			2215		
Rata-rata kelas			71,45		Baik
Nilai Tertinggi			87,5		
Nilai Terendah			50		
Jumlah siswa yang tidak tuntas			11	35,48	
Jumlah siswa yang tuntas			22	70,97	

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{31} \times 100\% \\ &= 70,97 \%\end{aligned}$$

Tabel menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang pada tes siklus III sudah tergolong tinggi dengan perolehan persentase ketuntasan 70,97% dan nilai rata-rata 71,45%.

LAMPIRAN

HASIL KEMAMPUAN BELAJAR PADA SIKLUS IV

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI SISWA	PERSENTASE (%)	KETERANGAN
1	Abdul Latif Situmorang	L	87,5	87,5	Tuntas
2	Afrizza Valiska	P	87,5	87,5	Tuntas
3	Alif Syahbana	L	75	75	Tuntas
4	Ananda Vivi Afrianti	P	87,5	87,5	Tuntas
5	Anggarda M. Aziz	L	100	100	Tuntas
6	Al-Hafiz Salmin Mazruk	L	75	75	Tuntas
7	Asmara Devi Sitanggung	P	87,5	87,5	Tuntas
8	Bagus Nugroho Syahputra	L	87,5	87,5	Tuntas
9	Dhafa Zidhan Ramadhan	L	75	75	Tuntas
10	Dhafa Fikfri Ramadhan	L	75	75	Tuntas
11	Diva Nabila Chairani	P	87,5	87,5	Tuntas
12	Duhfria Fadillah Agatha	L	87,5	87,5	Tuntas
13	Febri Endless Pratama	L	85	85	Tuntas
14	Gita Amelia	P	87,5	87,5	Tuntas
15	Hari Priya	P	75	75	Tuntas
16	Maghfira Pradita	P	87,5	87,5	Tuntas
17	Matus Delon Pasaribu	L	75	75	Tuntas
18	Miseldayani	P	87,5	87,5	Tuntas
19	M. Arik Akbar	L	75	75	Tuntas
20	M. Naufal Kamil	L	100	100	Tuntas
21	Mutiah Nafisah	P	75	75	Tuntas
22	Reynold Situmorang	L	75	75	Tuntas
23	Rizky Ramadhan	L	87,5	87,5	Tuntas
24	Salshabyla	P	75	75	Tuntas
25	Silvi Nadia Hasibuan	P	87,5	87,5	Tuntas
26	Stifani Oktora	P	87,5	87,5	Tuntas
27	Sulaiman Pradana	L	75	75	Tuntas
28	Wanda Maulita	P	75	75	Tuntas
29	Yasmin Cahya Ningrum	P	87,5	87,5	Tuntas
30	Zikra Salsabila	P	90	90	Tuntas
31	Aisyah Arasip	P	87,5	87,5	Tuntas
Jumlah Nilai			2587,5		
Rata-rata kelas			83,47		Baik
Nilai Tertinggi			87,5		
Nilai Terendah			75		
Jumlah siswa yang tidak tuntas			0	0	
Jumlah siswa yang tuntas			31	100	

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{31}{31} \times 100\% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

Tabel menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan yang berjumlah 31 orang pada tes siklus IV sudah tergolong tinggi dengan perolehan persentase ketuntasan 100% dan nilai rata-rata 83,47%.