



INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN MATARAM

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA

Sekretariat: Jln. Pemuda No. 59 A IKIP Mataram

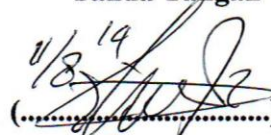


HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh : APRIANI  
NIM : 10 221 060  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
*Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi  
Segitiga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan  
Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3  
Pujut Tahun Pelajaran 2013/2014.

Telah disetujui oleh dewan penguji skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Matematika.

Mataram, Juli 2014

Dosen Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. <u>Syahrir, M.Pd</u> NIDN. 0801128502	(Ketua)	
2. <u>Sri Yuliyanti, M.Pd</u> NIDN.0824078701	(Anggota)	
3. <u>Drs. I Ketut Sukarma, M.Pd</u> NIP. 196512311991031000	(Anggota)	

Mengetahui,  
Dekan FPMIPA  
  
Drs. Sumarjan, M.Si  
NIP. 335 090 906

Menyetujui,  
Ketua Jurusan  
  
Ita Chairun Nissa, M.Pd  
NIP.200611067

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI SEGITIGA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 PUJUT TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Apriani, Syahrir, dan Sriyuliyanti**  
Pendidikan matematika, FPMIPA IKIP Mataram  
Email: apriwaekz@gmail.com

**ABSTRACT**

**APRIANI:** *The Application of Cooperative Type Teams Games Tournament Method toward Trilateral to improve the Activity and Learning Outcome of the Seventh Grade Students of SMPN 3 Pujut in Academic Year 2013/2014. (Supervised by*

The aim of this research is to know the application of Cooperative Type Teams Games Tournament Method toward trilateral to improve the activity and learning outcome of the seventh grade students of SMPN 3 Pujut in Academic Year 2013/2014. This is a classroom action research which was done in two cycles. The subject of this research was 25 students of SMPN 3 Pujut. The instruments to get the data were: (1) Students' learning activity observation sheet, (2) Teachers' teaching activity observation sheet, (3) Learning Outcome test. Based on the result of the research, it was found the increase of the first cycle to the second cycle both students' learning activity and students learning outcome. The average score of the first cycle reached 1,85 with active enough category and then raised at the second cycle which reached 2,66 with active category. While students' learning outcome at the first cycle reached 72% of classical completeness. It increased significantly at the second cycle which was 92%. From the result of data analysis, it can be concluded that the application of Cooperative Type Teams Games Tournament Method toward trilateral can improve the activity and learning outcome of the seventh grade students of SMPN 3 Pujut in Academic Year 2013/2014.

**Key Words:** *The Application of Cooperative Type Teams Games Tournament, Activity and Learning Outcome*

**Abstrak:** Permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 3 Pujut berdasarkan hasil observasi adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran matematika, permasalahan tersebut disebabkan karena guru hanya menggunakan satu model pembelajaran, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi pokok segitiga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.3 SMP Negeri 3 Pujut Tahun pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 baik aktivitas belajar siswa maupun hasil belajar siswa. Pada siklus 1 skor rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 1,85 dengan kategori cukup aktif dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus 2 yaitu mencapai 2,66 dengan kategori aktif, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus 1 ketuntasan klasikal mencapai 72% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus 2 yaitu 92%. Maka dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi segitiga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII. 3 SMPN 3 Pujut tahun pelajaran 2013/2014.

Kata Kunci : Penerapan *Teams Games Tournament*, Aktivitas dan Hasil Belajar.

## Latar Belakang

Berdasarkan UU Nomor 2 Tahun 1989 (dalam Hasbullah, 2005) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Seiring perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan sains berkembang dengan sangat pesat salah satu pondasi dari perkembangan tersebut adalah matematika. Karena matematika adalah ilmu universal yang sangat mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peranan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan lainnya dan mengembangkan daya pikir manusia serta keterampilan maka dari itu pendidikan matematika merupakan syarat dasar dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Menurut Syahrir (2010) Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar, selain sebagai dasar dari ilmu yang lain matematika juga merupakan sarana untuk berpikir logis, analisis dan sistematis. Matematika sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, maka dalam penyajian materi pelajaran matematika harus dapat disampaikan lebih menarik, agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Agar siswa aktif dan termotivasi untuk belajar matematika maka guru dituntut untuk bisa memilih dan menerapkan teknik atau model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada hari Senin Tanggal 16 Desember 2013 di SMPN 3 Pujut kelas VII diperoleh bahwa hasil belajar siswa rendah yaitu ketuntasan klasikal masih <85%. Hal ini dibuktikan dengan nilai ujian akhir semester siswa pada mata pelajaran matematika semester 1 tahun pelajaran 2013/2014 pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Rekapitulasi nilai ujian akhir semester (UAS) mata pelajaran Matematika pada semester I tahun pelajaran 2013/2014.

No	Kelas	Jumlah siswa	KKM	Ketuntasan Klasikal
1	VII <sub>1</sub>	25	65	64%
2	VII <sub>2</sub>	25	65	76%
3	VII <sub>3</sub>	25	65	56%

Sumber: *Arsip Guru Matematika kelas VII SMPN 3 Pujut*

Dari tabel 1.1 terlihat bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa masih rendah dimana untuk tiap-tiap kelas belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu minimal 85%. Dari tiga kelas diketahui bahwa kelas VII.3 memiliki ketuntasan klasikal yaitu yang paling rendah yaitu 56% sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di kelas VII.3 SMPN 3 Pujut tahun pelajaran 2013/2014. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII maka dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa dari segi guru adalah guru mendominasi proses belajar mengajar dengan menerapkan metode ceramah tanpa menggunakan teknik atau model pembelajaran yang lain. Sehingga menyebabkan siswa bosan, siswa lebih senang bermain-main dan tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan tersebut perlu mendapat penanganan segera, hal-hal yang dapat dilakukan guru sebagai pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu salah satunya dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang mampu membangkitkan dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa, mampu mengaktifkan siswa dan mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga dengan demikian siswa menjadi lebih aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat membawa kondisi demikian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Jauhar, 2011).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti telah mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.3 SMP Negeri 3 Pujut Pada Materi Segitiga Tahun Ajaran 2013/2014". Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Materi Segitiga Sehingga Dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.3 SMPN 3 Pujut Tahun Pelajaran 2013/2014?" Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang adalah untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Materi Segitiga Dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.3 SMPN 3 Pujut Tahun Ajaran 2013/2014.

## **Kajian Literatur**

Pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktive. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan jumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Jauhar, 2011).

Menurut (Jauhar, 2011) Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan reinforcement didalamnya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

Adapun komponen-komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menurut (Slavin, 2005) antara lain: (1) Penyajian kelas, (2) Kelompok (Team), (3) Game, (4) Turnamen/kompetisi (5) Pengakuan kelompok (Rekognisi Tim). Aktivitas belajar adalah keterlibatan belajar dalam bentuk sikap, perhatian dan pikiran. (Kunanadar, 2011). Sedangkan menurut (Sardiman, 2011) aktivitas digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu: (1) *Visual activities*, (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Drawing activities*, (6) *Motor activities*, (7) *Mental activities*, (8) *Emotional*. Sedangkan Menurut (Bahtiar, 2012) hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman, sedangkan Soedijarto ( dalam bahtiar, 2012) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan Penelitian. Adapun Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari 3x pertemuan dengan alokasi waktu belajar tiap pertemuan adalah dua jam pelajaran (2 x 45 menit), dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahap. Adapun tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam 1 siklus adalah sebagai berikut:

(1)Perencanaan, (2)Pelaksanaan, Tindakan, (c)Pengamatan (Observasi dan Evaluasi), (d)Tahap Refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1)Lembar observasi, (2)Tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data yaitu data aktivitas belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) diperoleh dari hasil observasi kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan data hasil belajar siswa diperoleh dengan cara memberikan tes evaluasi pada siswa setiap akhir siklus. Adapun yang menjadi Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Keberhasilan penelitian ini dilihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa yang akan terlihat pada hasil observasi, aktivitas belajar siswa dikatakan meningkat jika minimal aktivitas siswa berkategori aktif. (2)Keberhasilan penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada materi segitiga. Hasil belajar siswa dikatakan telah meningkat jika hasil belajar siswa memperoleh nilai  $\geq 65$  sesuai dengan KKM mata pelajaran matematika di SMPN 3 Pujut dan ketuntasan klasikal tercapai yaitu  $\geq 85\%$ .

### Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Ada dua jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengagajar guru selama proses belajar mengajar berlangsung, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang diberikan tiap akhir siklus. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis dengan rumus-rumus yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama proses belajar berlangsung yang sudah di isi oleh observer, maka diperoleh data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru sebagai berikut

Tabel.1.2 Hasil observasi aktivitas siswa siklus 1

No	Indikator	Skor pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2,33	2,33	2,33
2	Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran	1,33	1,66	1,49
3	Antusias belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif	1,33	2	1,66
4	Aktivitas siswa dalam permainan TGT	1	1,33	1,16
5	partisipasi siswa dalam memberikan penghargaan kepada temanya	3	3	3
6	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	2,66	2,66	2,66
total skor		11,65	12,98	12,3
rata-rata skor		1,94	2,16	2,05
Kategori		kurang aktif	cukupAktif	cukup aktif

Berdasarkan pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 2,05 dengan kategori cukup aktif, untuk lebih jelas tentang hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada (lampiran ). Untuk hasil observasi aktivitas mengajar guru dapat dilihat pada tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3 Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus 1

No	Indikator	Skor pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	pemberian pendahuluan kepada siswa	2	2	2
2	kemampuan membangkitkan motivasi siswa	0	1	0,5
3	guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	3	3	3
4	kemampuan mengatur waktu	0	0	0
5	guru mengawasi siswa selama diskusi kelompok	1	1	1
6	guru mengadakan permainan TGT	3	3	3
7	guru bersama siswa membuat kesimpulan	1	2	1,5
total skor		10	12	11
rata-rata skor		1,4	1,71	1,57
Kategori		cukup aktif	cukupAktif	cukup aktif

Berdasarkan pada tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata skor aktivitas meengajar guru pada siklus I adalah 1,57 dengan kategori cukup aktif , untuk lebih jelas tentang hasil observasi aktivitas mengajar guru dapat dilihat pada (lampiran ). Tes hasil belajar siswa dilaksanakan pada pertemuan ketiga dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran (1x45menit ). Soal tes terdiri dari 5 buah soal dalam bentuk essay. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus I sebanyak 25 orang. Adapun rincian hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel 1.4 berikut:

Tabel 1.4 Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Jumlah siswa keseluruhan	25
jumlah siswa yang mengikuti tes	25
Junlah Siswa yang tuntas	18
Junlah Siswa yang tidak tuntas	7
nilai rata-rata kelas	64,84
ketuntasan klasikal	72%

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I adalah 64,84 dan ketuntasan belajarnya 72 % untuk hasil selengkapnya dapat dilihat pada ( lampiran). Berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama proses belajar berlangsung yang udah di isi oleh observer, maka diperoleh data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru sebagai berikut:



Tabel 1.5 Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

No	Indikator	Skor pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2,33	3,66	2,99
2	Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran	2,66	3	2,83
3	Antusias belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif	2,33	2,33	2,33
4	Aktivitas siswa dalam permainan TGT	2,33	3,66	2,99
5	partisipasi siswa dalam memberikan penghargaan kepada temanya	3,66	2,33	2,99
6	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	2,66	2,66	2,66
total skor		16,97	17,64	16,79
rata-rata skor		2,82	2,94	2,80
Kategori		aktif	Aktif	aktif

Berdasarkan pada tabel 1.5 dapat dilihat bahwa rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah 2,80 dengan kategori aktif, untuk lebih jelas tentang hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada (lampiran). Untuk hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel.1.6 hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus II

No	Indikator	Skor pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	pemberian pendahuluan kepada siswa	2	3	2,5
2	kemampuan membangkitkan motivasi siswa	3	3	3
3	guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	3	3	3
4	kemampuan mengatur waktu	2	2	2
5	guru mengawasi siswa selama diskusi kelompok	2	2	2
6	guru mengadakan permainan TGT	3	3	3
7	guru bersama siswa membuat kesimpulan	2	2	2
total skor		17	18	17,5
rata-rata skor		2,42	2,57	2,5
Kategori		baik	baik	baik

Tabel 1.7 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah siswa keseluruhan	25
jumlah siswa yang mengikuti tes	25
Junlah Siswa yang tuntas	23
Junlah Siswa yang tidak tuntas	2
nilai rata-rata kelas	76,52
ketuntasan klasikal	92%



Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II adalah 76,52 dengan ketuntasan klasikal mencapai 92% untuk hasil selengkapnya dapat dilihat pada ( lampiran). Aktivitas siswa yang dapat dilihat pada saat proses belajar berlangsung dan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah peneliti memberikan tes hasil belajar siklus I maupun siklus II berdasarkan dari hasil penelirtian yang sudah dilaksanakan akan dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yang dapat dilihat oleh observer dan peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung adalah:

- a. Siswa bertanya kepada guru tentang contoh soal yang diberikan guru
- b. Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal pada LKS yang diberikan guru
- c. Siswa menanggapi komentar guru maupun teman-temannya

Dari data hasil penelitian aktivitas dan hasil belajar siswa diperoleh skor rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I adalah 1,85 dengan kategori cukup aktif. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus 1 ketuntasan klasikal mencapai 72%. Dilihat dari data hasil penelitian diketahui bahwa indikator keberhasilan belum tercapai maka peniliti melanjutkan penelitian kesiklus II. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung disiklus 1 terdapat beberapa kekurangan-kekurangan antara lain:

- a. Siswa masih banyak yang ribut dan tidak memperhatikan penjelasan guru
- b. Jarang ada siswa yang mau bertanya tentang soal maupun materi yang belum dipahami
- c. siswa lebih cenderung mengobrol bersama teman kelompoknya dari pada mendiskusikan soal-soal pada LKS yang dibagikan guru
- d. siswa masih banyak yang tidak bisa menjawab soal pada saat games berlangsung.

Sebelum melanjutkan kesiklus II peneliti melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan di atas.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I maka peneliti melakukan perbaikan pada saat proses belajar mengajar berlangsung disiklus II sehingga dengan perbaikan yang dilakukan peneliti aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dari berkategori cukup aktif menjadi aktif dengan skor rata-rata 2,66. Dengan adanya peningkatan aktivitas belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu dari ketuntasan klasikal pada siklus I 72% pada siklus II menjadi 92%. Peningkatan ini disebabkan karena pada siklus II peneliti melakukan perbaikan-perbaikan seperti bersikap lebih tegas dan menekankan kepada siswa untuk memperhatikan penjelasan guru dengan seksama dengan demikian siswa menjadi lebih memperhatikan penjelasan guru dan tidak ribut serta siswa lebih berani untuk mengajukan pertanyaan, Guru mengawasi dan memberi arahan kepada siswa agar mendiskusikan LKS bersama

teman kelompok mereka dengan sebaik-baiknya agar siswa bisa menjawab soal pada saat games berlangsung, dengan demikian siswa menjadi lebih fokus dan serius pada saat kerja kelompok dan mampu menjawab soal pada saat games berlangsung sehingga suasana belajar menjadi lebih tenang dan menyenangkan. Berdasarkan dari hasil penelitian baik hasil observasi maupun hasil belajar siswa yang diperoleh terbukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi segitiga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.3 pada tahun pelajaran 2013/2014.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa materi pokok segitiga pada siswa kelas VII.3 SMP Negeri 3 pujung tahun pelajaran 2013/2014. Sebab peneliti telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* yaitu penyajian kelas dimana guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran dan materi pelajaran, belajar kelompok, siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya masing-masing, siswa memainkan games melawan anggota kelompok lain dengan soal games setara dengan soal-soal yang ada pada LKS, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Sehingga dengan menerapkan langkah pembelajaran tersebut aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu aktivitas siswa yang semula pada siklus I skor rata-rata mencapai 1,85 meningkat menjadi 2,66 dengan kategori aktif dan hasil belajar yang semula pada siklus I ketuntasan klasikal 72% meningkat menjadi 92%.

### **Referensi**

- Arikunto dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Bahtiar dan Saiful, 2012. *Evaluasi Hasil Belajar Sains (IPA)*. Nusa Tenggara Barat: CV.Dimensi Raya.
- Faturrahman dkk, 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hasbullah, 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Fajar Inter Pratama Offset.
- Jauhar, muhammad, 2011. *Implementasi Paikem*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman , 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo.
- Syahrir, 2010. *Metedologo Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.