UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IXA SMP MUHAMMADIYAH 2 BOYOLALI PROGRAM KHUSUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan guna Mendapat Derajat Sarjana S1 Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika

Disusun Oleh:

MUHAMMAD NAUFAL IRSYAD

1813100026

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IXA SMP MUHAMMADIYAH 2 BOYOLALI PROGRAM KHUSUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD NAUFAL IRSYAD

NIM. 1813100026

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten

Pada tanggal 25 Februari 2021

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Tasari, S.Si., M.Si.	**Joko Sungkono, S.Si.,M.Sc.**
NIK. 690 304 280	**NIK. 690 129 308**

Mengetahui,

Ka. Prodi Pendidikan Matematika

Joko Sungkono, S.Si.,M.Sc.

NIK. 690 129 308

HALAMAN PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IXA SMP MUHAMMADIYAH 2 BOYOLALI PROGRAM KHUSUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD NAUFAL IRSYAD

NIM. 1813100026

Telah dipertahankan dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika

Pada tanggal 23 Maret 2021

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.	**M. Ridlo Yuwono, S.Pd., M.Pd.**
NIK. 690 890 113	**NIK. 690 815 354**
Penguji Utama	Penguji Pendamping
Tasari, S.Si., M.Si.	**Joko Sungkono, S.Si.,M.Sc.**
NIK. 690 304 280	**NIK. 690 129 308**

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD NAUFAL IRSYAD

NIM : 1813100026

Program Studi : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Fakultas : KIP

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya skripsi dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IXA SMP MUHAMMADIYAH 2 BOYOLALI PROGRAM KHUSUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021" adalah benar-benar karya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam karya skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari karya skripsi ini.

Klaten, 25 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL

E96FAJX077638016

MUHAMMAD NAUFAL IRSYAD

MOTTO

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Q.S. Al-Insyirah : 5-8)

“Dan tidak ada kesuksesan (taufiq) bagiku selain atas (pertolongan) Allah”

(Q.S. Huud : 88)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

- Kedua orang tua yang selalu mendoakan serta memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Saudara, keponakan, dan semua keluarga besar yang telah memberikan semangat dan dukungan.
- Sahabat dan orang-orang terdekat yang saling mengingatkan dalam segala hal.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu dilimpahkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **"UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IXA SMP MUHAMMADIYAH 2 BOYOLALI PROGRAM KHUSUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021".**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti meyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Joko Sungkono, S.Si., M.Sc., Kepala Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Tasari, S.Si., M.Si., Pembimbing I yang selalu menberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
6. Bapak Muhammad Sifyani, S.Pd., Kepala SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus yang telah memberikan ijin untuk penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus.

7. Bapak Tri Handoyo, S.Pd., Guru matematika kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus yang telah memberikan arahan dan bantuan dalam proses penelitian.
8. Teman-teman observer yang telah membantu selama penelitian.
9. Siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian.
10. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan penulis. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Klaten, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
SURAT PERNYATAAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
ABSTRAK xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Belajar 8
B. Teams Game Tournament (TGT) 13
C. Materi Ajar 21
D. Hasil Penelitian yang Relevan 27
E. Kerangka Berpikir 28
F. Hipotesis 29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 30

B. Tempat dan Waktu Penelitian 30

C. Subjek Penelitian 32

D. Prosedur Penelitian 32

E. Metode Pengumpulan Data 35

F. Teknik Analisis Data 37

G. Indikator Keberhasilan 38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 40

B. Pembahasan Antar Siklus 66

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 69

B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 71

LAMPIRAN 73

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
2.1.	Langkah (Sintak) Model Pembelajaran Kooperatif	16
2.2.	Menghitung Poin-poin *Tournament* dengan Empat Pemain	19
2.3.	Menghitung Poin-poin *Tournament* dengan Tiga Pemain	20
2.4.	Menghitung Poin-poin *Tournament* dengan Dua Pemain	20
2.5.	Kriteria Penghargaan Tim	20
3.1.	Pembagian Waktu Kegiatan Penelitian	31
3.2.	Kategori Aktivitas Belajar	37
4.1.	Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Matematika Siswa Siklus I	49
4.2.	Persentase Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Siswa Siklus I	51
4.3.	Capaian Tes Akhir Siklus I	52
4.4.	Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Matematika Siswa Siklus II	62
4.5.	Persentase Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Siswa Siklus II	63
4.6.	Capaian Tes Akhir Siklus II	64

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1.	Aturan Permainan TGT	19
3.1.	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	35
4.1.	Perbandingan Aktivitas Belajar Matematika Siswa	67
4.2.	Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa	68

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Silabus	74
2.	RPP	86
3.	Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa	139
4.	Validasi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	140
5.	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	147
6.	Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	149
7.	Validasi Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	150
8.	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	156
9.	Validasi Soal Tes Akhir Siklus I	159
10.	Soal Tes Akhir Siklus I	168
11.	Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I	169
12.	Validasi Soal Tes Akhir Siklus II	171
13.	Soal Tes Akhir Siklus II	180
14.	Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus II	181
15.	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	183
16.	Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	194
17.	Daftar Nilai Siswa Tes Akhir Siklus I	207
18.	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	208
19.	Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	219
20.	Daftar Nilai Siswa Tes Akhir Siklus II	232
21.	Lembar Rekap Nilai *Game Tournament*	233
22.	Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran	239
23.	Lembar Jawab Siswa	241
24.	Surat Penelitian	248

ABSTRAK

MUHAMMAD NAUFAL IRSYAD. NIM 1813100026. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus Tahun Pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus tahun pelajaran 2020/2021.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar matematika, hasil belajar matematika, dan pelaksanaan pembelajaran. Data aktivitas belajar dan pelaksanaan pembelajaran diperoleh dari observasi selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian data hasil belajar matematika diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu aktivitas belajar matematika siswa setidaknya mencapai 70% dan untuk hasil belajar, nilai rata-rata siswa meningkat dan setidaknya 80% siswa mencapai nilai KKM.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap prasiklus persentase aktivitas belajar siswa adalah 45% dari total siswa, lalu pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,60% menjadi 53,60% dari total siswa, kemudian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,44% menjadi 72,04% dari total siswa. Pada tahap prasiklus terdapat 35% dari total siswa mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai kelas adalah 61,95, lalu dari hasil tes akhir siklus I terdapat 70% dari total siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas adalah 76,70, kemudian pada tes akhir siklus II terdapat 85% dari total siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas adalah 81,65. Hasil aktivitas dan hasil belajar matematika siswa pada siklus II telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas belajar matematika, hasil belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembangunan suatu bangsa sangat tergantung pada Sumber Daya Manusia (SDM), sedangkan keberhasilan Sumber Daya Manusia (SDM) sangat ditentukan oleh pendidikannya. Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang sejahtera sehingga mampu mengikuti perkembangan jaman dan kemajuan teknologi.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga memiliki kemampuan untuk menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi mengikuti perkembangan jaman. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan peningkatan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses belajar mengajar hingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pencapaian tujuan pendidikan dalam proses belajar mengajar sangat didambakan dalam dunia pendidikan. Agar tujuan tersebut tercapai maka dalam proses belajar mengajar diharapkan untuk menguasai materi pelajaran dengan baik sesuai rencana dan kurikulum yang berlaku. Penguasaan materi yang baik akan meningkatkan mutu pengajaran sehingga mampu mengatasi tuntutan zaman, khususnya pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat pada ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, matematika diskrit, dan lain-lain.

Di dalam proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang menjadi momok. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik yang kurang memuaskan jika dibanding dengan mata pelajaran yang lain. Rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan oleh aktivitas pembelajaran matematika yang masih rendah.

Aktivitas belajar yang rendah mengakibatkan siswa tidak fokus dalam memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa akan tertinggal dalam penerimaan materi pembelajarannya dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari data nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) di semester sebelumnya, 35% dari 20 siswa mencapai nilai KKM dengan nilai 75 dan nilai rata-rata kelas adalah 61,95.

Aktivitas pembelajaran di dalam kelas terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dalam hal ini adalah guru. Guru juga diharapkan mampu membangkitkan aktvitas belajar peserta didik sehingga mampu membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Kurang aktifnya guru dalam membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran juga berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus pada hari Rabu, 5 Februari 2020, yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih kurang. Dari observasi diperoleh 45% dari 20 siswa mempunyai aktivitas belajar matematika tinggi. Pada saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah yaitu guru menjelaskan materi di kelas kemudian setelah itu guru memberikan soal kepada siswa dan siswa diminta untuk mengerjakan soal. Setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan di depan kelas. Ketika terdapat siswa yang mengerjakan soal di papan tulis, siswa yang lain yang harusnya memperhatikan dan mengoreksi jika terjadi kesalahan namun justru tidak memperhatikan. Banyak siswa berbicara dengan teman yang lain. Selain itu

ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, tidak ada peserta didik yang bertanya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dengan tujuan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Guru harus teliti dan berhati-hati untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar peserta didik dalam beberapa kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan peserta didik yang heterogen dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa dengan cara berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan. Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, dan *game turnamen*. Setelah itu, peserta didik berkumpul berdasarkan kelompok heterogen yang sudah dibagi oleh guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari tiga sampai lima siswa. Peserta didik akan mendalami materi yang

telah diberikan guru di dalam kelompoknya agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen. Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok untuk dikerjakan. Pada tahap *game*, tiap peserta didik akan ditempatkan di meja turnamen yang berisikan lawan dari kelompok lain. Selanjutnya tiap perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk mengerjakan soal. Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata yang diperoleh tiap anggota kelompok dari permainan. Dengan adanya turnamen ini siswa akan lebih bersemangat untuk memenangkan turnamen ini sehingga dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa yang pada akhirnya dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Identifikasi Masalah

Mengingat pembelajaran secara ceramah kurang diminati oleh siswa, maka peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran lain yaitu dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Diharapkan dengan sistem pembelajaran ini siswa lebih aktif dalam belajar yang kemudian bisa meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang menjadikan pelajaran matematika sebagai momok sehingga siswa tidak dapat menyerap pelajaran dengan baik dari yang disampaikan oleh guru.
2. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah sehingga pembelajaran terlihat searah dan kurang ada tanggapan dari siswa.
3. Guru sering menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam proses pembelajaran matematika.

4. Rendahya hasil belajar matematika siswa sehingga prosentase siswa yang lulus KKM cenderung kecil.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah dan menghindari penyimpangan dari masalah yang diteliti, perlu adanya pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian dilakukan di kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus.
2. Penelitian ini dipusatkan pada upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Pembelajaran matematika dibatasi pada pembelajaran dalam pokok bahasan Bilangan Berpangkat dan bentuk Akar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) akan dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus.
2. Untuk mengetahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, peneliti dan guru, serta sekolah sebagai berikut:

   a. Bagi Siswa

      Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa sehingga prestasinya dapat meningkat. Selain itu, dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat menambah pengalaman belajar siswa melalui model pembelajaran yang lain.

b. Bagi Peneliti dan Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, efektif, serta dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menggunakan model pembelajaran yang tepat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus tahun pelajaran 2020/2021. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa aktivitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, persentase aktivitas belajar siswa adalah 45%. Lalu pada siklus I, persentase aktivitas belajar mengalami peningkatan sebesar 8,60% menjadi 53,60%. Kemudian pada siklus II, persentase aktivitas belajar mengalami peningkatan sebesar 18,44% dibandingkan dengan siklus I menjadi 72,04%. Persentase aktivitas belajar matematika siswa pada siklus II telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IXA SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Program Khusus tahun pelajaran 2020/2021. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, persentasi ketuntasan hasil belajar siswa adalah 35% dari total siswa. Lalu persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 35% menjadi 70% dari total siswa. Kemudian persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari tahap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15% menjadi 85%. Persentase ketuntasan hasil

belajar matematika siswa pada siklus II telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan.

B. Saran

1. Kepada Siswa
   a. Siswa hendaknya senantiasa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi paham dan tidak bingung ketika diminta untuk mengerjakan soal.
   b. Siswa hendaknya bertanya kepada guru ketika merasa belum paham terkait dengan pembelajaran, terutama pada materi pembelajaran.
   c. Siswa hendaknya lebih teliti dan banyak berlatih dalam mengerjakan soal sehingga siswa akan terbiasa untuk mengerjakan soal.
2. Kepada Guru

   Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Serta model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan tidak jenuh.
3. Kepada Sekolah

   Pihak sekolah hendaknya memberikan sosialisasi dan masukan kepada guru untuk menerapkan model atau strategi pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Surakarta: UNS Press.

Dimyati dan Mudjono. 1999. *Penilaian Aktivitas Belajar*. Jakarta: Aksara Baru.

Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Hamzah, A. & Muslihrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Haryani, Tri. 2016. UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN Kooperatif tipe *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) Siswa Kelas VIII SMP Islam Prestasi Almubtadi Ien Bantul. *Repository UPY*. Diperoleh 1 Mei 2020, dari http://repository.upy.ac.id/740/1/Dokumen%201_hlm.%20Sampul%2C%20Abstrak%2C%20Persetujuan...hingga%20Daftar%20.pdf.

Mulyasa, E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyono, Anton. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Nugroho, Yulianto Dwi Cahyo. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pamungkas, Sigit. 2015. *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divison)*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Dikembangkan oleh : Ebta Setiawan. http://kbbi.web.id.

Slavin, R. E. 2009. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Terj. Nurulita. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, N. 2014. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kotemporer*. Bandung: UPI.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada.

Sutama. 2010. *Penelitian Tindakan Teori dan Praktik dalam PTK, PTS, dan PTBK*. Semarang: Surya Offset.

Wardoyo, S. M. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Graha Ilmu.