

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI STATISTIKA KELAS X MIPA 2 SMA NEGERI 2 KUALA KABUPATEN NAGAN RAYA**

**Suhardini<sup>1</sup>  
Yuli Amalia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: suhardini19@gmail.com

<sup>2</sup>STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: amalia.y@yahoo.com

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam pembelajaran statistika pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kuala melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Kuala Kabupaten Nagan Raya pada semester II tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Kuala dan objek penelitiannya adalah kelas X SMA Negeri 2 Kuala dengan jumlah 30 siswa, yang terdiri dari 11 siswa dan 19 siswi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri dari lembar soal tes, lembar angket dan lembar observasi. Data hasil penelitian diperoleh dari tes hasil belajar siswa, hasil observasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), lembar observasi keaktifan siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi statistika yaitu dilihat dari hasil tes persiklus, dengan nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 56,6% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 93,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi statistika.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournaments* (TGT), hasil belajar, statistika.

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh dari guru kelas X SMA Negeri 2 Kuala diperoleh informasi bahwa nilai matematika khususnya materi statistika, pada tahun 2014/2015 siswa yang mencapai KKM hanya mencapai 56% dengan KKM sebesar 70. Kondisi yang demikian membosankan dalam diri siswa pada akhirnya

akan menyebabkan mempengaruhi hasil belajar menjadi rendah.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada materi statistika di SMA Negeri 2 Kuala, maka peneliti harus memikirkan bagaimana seharusnya hasil belajar siswa dapat mencapai KKM, hasil belajar matematika agar menjadi lebih meningkat. Sejalan dengan perkembangan pengetahuan, segala fasilitas yang ada sangat perlu dilibatkan sebagai pendukung belajar siswa dalam memahami konsep belajar matematika dengan mengaitkan dikehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti mencari solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi dengan cara menerapkan suatu model pembelajaran, dimana siswa dapat saling berdiskusi dalam suatu kelompok kecil untuk memecahkan masalah

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki dampak yang amat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya. Hasil belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor siswa yang meliputi kecerdasan, motivasi, minat dan lain-lain. Maka guru dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik siswa agar hasil belajar siswa dapat optimal sesuai dengan kemampuannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan statistika melalui penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap penafsiran judul penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan hal-hal sebagai berikut:

#### 1. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Asyirint (2010: 29) pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda, saling berkerjasama untuk belajar dan tanggung jawab atas teman sekelompoknya. Pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas belajar oleh kelompok kecil siswa yang di dalamnya terjadi kerja sama, saling menyumbang pikiran untuk menyelesaikan tugas-tugas kelompok, pemecahan masalah dan tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.

#### 2. *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Muhammad Noor (2010: 63) *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

#### 3. Hasil Belajar

Menurut Nana sudjana (2010: 3) menyatakan bahawa “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Aunurrahman (2012: 37) mengemukakan bahwa “hasil belajar di tandai dengan perubahan tingkah laku, walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang

dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat di amati”.

## METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru.

Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kuala Kabupaten Nagan Raya, Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II, tahun pelajaran 2015/2016 atau bulan Mei-Juni 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Kuala dengan objek penelitiannya adalah kelas X SMA Negeri 2 Kuala dengan jumlah 30 siswa, yang terdiri dari 11 siswa dan 19 siswi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari : (1) Lembar Soal Tes, tes ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan guru (objektif). Sebelumnya soal ini berjumlah 5 soal yang telah diuji coba, kemudian penulis mengadakan analisis butir soal tes yang telah diuji validitas dan reliabilitas pada tiap soal, (2) angket, dan (3) lembar observasi.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan memberikan nilai. Data-data

yang terkumpul diperiksa kembali dengan mengulang pengolahan data dan analisis data yang ada. Setelah itu nilai direkap keseluruhannya untuk dipresentasikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung adalah sebagai berikut :

### 1. Tes

Pada akhir setiap siklus dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rata-rata tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Cara untuk mencari rata-rata (*mean*) menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N} \text{ (Arikunto (2010))}$$

Adapun dalam menghitung hasil tes siswa untuk ketuntasan belajar siswa secara persentase digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (Sudijono (2008 : 45))}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus sebagaimana pemaparan sebagai berikut ;

### 1. Siklus 1

#### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu sebelum pelaksanaan

tindakan. Peneliti mempersiapkan Perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, lembar observasi guru,soaltes, serta membagi angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa, dan yang terakhir adalah menyiapkan berbagai perlengkapan mengajar.

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada tanggal 23 s/d 24 Mei 2016 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Dalam hal ini peneliti yang bertindak sebagai guru dan guru bidang studi sebagai pengamat (*observer*) saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pada tahap pendahuluan diawali dengan memberikan salam, lalu memotivasi siswa dan terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian penulis memberikan pengantar mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* sebagai cara mengajar pada materi statistika dan tahapan-tahapan pembelajarannya.

Kegiatan selanjutnya yaitu tahap inti, adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif model TGT sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan di sajikan dalam penyajian kelas. Dengan pembelajaran langsung, diskusinya dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi statistika, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games*.
2. Selanjutnya guru membagikan masing-masing kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Anggota-anggota kelompok

dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal matematika, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda. Di dalam kelompok mereka mendiskusikan lebih lanjut tentang materi statistika untuk mempersiapkan anggota kelompoknya secara baik dan optimal pada saat game dan turnamen. Mereka mulai mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru, guru mendampingi siswa dalam berdiskusi kelompok dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta membantu berfungsinya kelompok belajar.

3. Selanjutnya mereka memulai *games* untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kelompok. Siswa memilih kartu bernomor yang memuat satu pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau jawabannya salah. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai.
4. Selanjutnya mereka memulai *tourname*ts, guru membagikan siswa ke dalam beberapa meja turnamen, siswa masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah, dikelompok bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya.
5. Hasil pertandingan akan diberikan poin berdasarkan tingkat keberhasilan siswa

dalam mencapai skor atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok. Hasil evaluasi siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

NO	Nama siswa	Nilai KKM	Nilai	T	TT
1	AEP	75	80	✓	
2	EM	75	70	✓	
3	EFM	75	60		✓
4	IZ	75	65		✓
5	JSW	75	75	✓	
6	CM	75	35		✓
7	LS	75	40		✓
8	RIL	75	80	✓	
9	MRT	75	75	✓	
10	MS	75	55		✓
11	MZN	75	60		✓
12	NUS	75	65		✓
13	NVI	75	80	✓	
14	NOS	75	60		✓
15	NA	75	75	✓	
16	OA	75	60		✓
17	OS	75	80	✓	
18	RES	75	60	✓	
19	RR	75	80	✓	
20	RL	75	70		✓
21	RW	75	60	✓	
22	RM	75	75		✓
23	ROS	75	80	✓	
24	ROM	75	60		✓
25	SIL	75	90	✓	
26	SAF	75	75	✓	
27	SIT	75	80	✓	
28	T.A	75	80	✓	
29	US	75	60		✓
30	ZUL	75	80	✓	
Jumlah nilai			2070		
Rata-rata			69		
Prestasi ketuntasan			56,66 %		

Berdasarkan tabel 1 pada siklus I diketahui bahwa dari nilai 30 siswa/i diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 69 dan ketuntasan belajar 17 siswa dan yang belum tuntas 13 siswa. Dari hasil observasi dengan menggunakan model pembelajarankooperatif tipe *Team Games Turnament (TGT)* maka siswa dikatakan meningkat belajarnya.

Berdasarkan hasil tes yang peneliti lakukan setelah pembelajaran, diperoleh 17 orang siswa mendapat nilai  $\geq 75$  dan termasuk dalam kategori tuntas sehingga presentase hasil tes adalah  $\frac{17}{30} \times 100\% = 56,66\%$ , dan diperoleh 13 orang siswa mendapat nilai  $< 75$  dan termasuk dalam kategori tidak tuntas sehingga perolehan presentase hasil tes adalah  $\frac{13}{30} \times 100\% = 43,33\%$

Berdasarkan hasil refleksi Pada siklus I ini, hampir seluruh siswa dapat menyelesaikan data tunggal dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournaments (TGT)*. Dan yang menjadi permasalahannya masih ada beberapa siswa yang belum bisa memahami atau mengerti tentang materi telah di terapkan, karena siswa tidak fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Dari hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, hanya 63,33% siswa yang telah tuntas dan 36,66% siswa yang masih belum tuntas, dari hasil presentase tersebut dapat diketahui banyak siswa yang belum tuntas maka untuk memperbaiki hal tersebut peneliti akan melanjutkan pembelajaran ke siklus selanjutnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai

## 2. Siklus II

Pada Siklus II dilakukan pelaksanaan tindakan dalam dua kali pertemuan. Data yang diperoleh pada siklus I dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus II, dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan pada materi transformasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament (TGT)*. Pada tahap perencanaan,

peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT). Selain itu dalam menyampaikan materi menekankan pemahaman siswa tentang materi tersebut.

Pelaksanaan tindakan pada kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilakukan melalui proses belajar mengajar yang akan mengajukan pada awal pertemuan penelitian membagi siswa dalam kelompok berdasarkan kemampuannya.

Pada tahap pendahuluan diawali dengan memberikan salam, lalu memotivasi siswa dan terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian penulis memberikan pengantar mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) sebagai cara mengajar pada materi statistika dan tahapan-tahapan pembelajarannya.

Kegiatan selanjutnya yaitu tahap inti, adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif model TGT sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dalam penyajian kelas. Dengan pembelajaran langsung, diskusinya dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi statistika, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game.

2. Selanjutnya guru membagikan masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal matematika, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda. Di dalam kelompok mereka mendiskusikan lebih lanjut tentang materi statistika untuk mempersiapkan anggota kelompoknya secara baik dan optimal pada saat *game* dan turnamen. Mereka mulai mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru, guru mendampingi siswa dalam berdiskusi kelompok dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta membantu berfungsinya kelompok belajar.

3. Selanjutnya mereka memulai game untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kelompok. Siswa memilih kartu bernomor yang memuat satu pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau jawabannya salah. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai.

4. Selanjutnya mereka memulai *tournaments*, guru membagikan siswa ke dalam beberapa meja turnamen, siswa masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah, dikelompok bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk

menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya.

5. Hasil pertandingan akan diberikan poin berdasarkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai skor atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
6. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.

Pada akhir proses belajar mengajar guru memberi soal tes siklus II atau evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman dan hasil belajar siswa yang telah didapat dalam materi statistika dengan model TGT. Adapun hasil pembelajaran dapat di paparkan pada seperti berikut ini:

**Tabel 2. Hasil Tes Siklus II**

NO	Nama siswa	Nilai KKM	Nilai	T	T
1	AEP	75	100	✓	
2	EM	75	80	✓	
3	EFM	75	100	✓	
4	IZ	75	80	✓	
5	JSW	75	80	✓	
6	CM	75	100	✓	
7	LS	75	85	✓	
8	RIL	75	100	✓	
9	MRT	75	90	✓	
10	MS	75	60		✓
11	MZN	75	100	✓	
12	NUS	75	90	✓	
13	NVI	75	80	✓	
14	NOS	75	95	✓	
15	NA	75	100	✓	
16	OA	75	100	✓	
17	OS	75	90	✓	
18	RES	75	100	✓	
19	RR	75	75	✓	
20	RL	75	85	✓	
21	RW	75	100	✓	
22	RM	75	95	✓	
23	ROS	75	80	✓	
24	ROM	75	90	✓	
25	SIL	75	100	✓	

26	SAF	75	60		✓
27	SIT	75	100	✓	
28	T.A	75	80	✓	
29	US	75	90	✓	
30	Zul	75	100	✓	
Jumlah nilai			2675		
Rata-rata			89,16		
Prestasi ketuntasan			93,33%		

Berdasarkan tabel 2 di atas, bahwasannya hasil belajar mengalami peningkatan yang sangat memuaskan dari siklus I hingga siklus II. Hal ini dapat diketahui bahwa dengan meningkatkan persentase hasil belajar siswa dan jumlah siswa ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan hasil dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Persentase nilai hasil belajar siswa pada siklus II**

No	KKM	F	%	Pencapaian
1	≥75	28	93,33	Tuntas
2	<75	2	6,66	Tidak tuntas
	Jumlah	30	100	

Berdasarkan tabel 3 di atas bawahannya diketahui siswa hasil belajar meningkat dan yang mencapai nilai KKM 28 orang siswa dan sedangkan siswa masih di bawah KKM ada 2 siswa. Hal ini jelas bahwasanya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments (TGT)*, dapat meningkatkan pembelajaran pada materi statistika siswa kelas X SMA Negeri 2 Kuala. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kemampuan untuk menyelesaikan pembelajaran pokok

bahasan data tunggal di siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Secara umum persentase siswa pada siklus I sudah memenuhi indikator kinerja, berdasarkan kekurangan pada siklus I, siswa masih belum fokus pada penjelasan yang diterangkan oleh guru. Maka dari itu, guru berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik pada kegiatan pembelajaran di siklus II. Hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan maksimal. Pada siklus II pelaksanaannya guru lebih mengkondisikan siswa secara menyeluruh agar pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dapat diterapkan serta dikembangkan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika, dan mendorong siswa untuk belajar mandiri dan peserta didik mampu menjelaskan temuannya kepada orang lain.

Hasil penelitian dengan menerapkan model kooperatif tipe *Time Games Tournaments (TGT)* nilai hasil belajar siswa meningkat di bandingkan sebelumnya. Persentase ketuntasan siswa mencapai 56,66 % sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 43,33 %, siswa bahwasanya menunjukkan proses belajar mengajar pada siklus I belum sepenuhnya memenuhi hasil belajar siswa yang baik, pada siklus II ini dimana 28 siswa hasil belajarnya meningkat dan bersignifikasi.

Dari tabel di bawah ini dapat dibandingkan peningkatan hasil belajar siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II**

Keterangan Nilai Siswa	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang tuntas	17	28

Jumlah siswa yang tidak tuntas	13	2
Presentasi ketuntasan	56,66 %	93,33 %
Nilai rata-rata	69	89,16

Berdasarkan tabel 4 di atas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamen (TGT)* terbukti telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Kuala pada pokok pembahasan statistika. Serta menimbulkan katertarik siswa dalam mata pelajaran matematika, hal ini juga di dukung oleh angket minat siswa yang di bagi peneliti sesudah proses belajar mmengajar. Dan hasil angket tersebut menunjukkan bahwa, dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments (TGT)* terjadi peningkatan pada hasil belajar siwa pada meteri statistika pada siswa kelas X SMA MIPA 2 Negeri 2 kuala tahun ajaran 2015/2016. Adapun peningkatan hasil belajar siswa yang di capai sebagai berikut:

- a. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan persentase, peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mengalami ketuntasan sebesar 56,66 % dan yang tidak tuntas 43,33%, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas sebesar 93,33% dan siswa yang belum tuntas 6,66%.
- b. Respon siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Kuala Kabupaten Nagan Raya sangat setuju terhadap penggunaan model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments (TGT)* dan termasuk dalam kategori positif. Hal tersebut dilihat dari hasil angket siswa yang diberikan setelah prose pembelajaran berlangsung.

- c. Lembar observasi guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keaktifan siswa dalam belajar matematika.

#### DAFTAR RUJUKAN

Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabetta: Bandung.

Asyirint Gustaf. (2010). *Langkah-Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku.

Arikunto Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nana Sudjana.(2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noor Muhammad. (2010). *Gembrot Gembira dan Berbobot*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hudojo H. (2003). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri malang (UM Press).