

**Penerapan Metode Team Games Tournament untuk  
Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika**

Diyah Hoiriyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan

Email: [diyah.hoiriyah@gmail.com](mailto:diyah.hoiriyah@gmail.com)

**Abstract**

The purpose of this study was to increase student activity in learning mathematics by applying the Team Games Tournament (TGT) method. Based on the pre-cycle data that the action has been carried out, it can be seen from the completeness score of 40.74% with a total of 11 students while the first cycle of the action was carried out using the Team Games Tournament method with a completeness value of 48.14% with a total of 13 students then in the first cycle of the second meeting with a complete score of 70.37% with a total of 19 students after that entering into action in the second cycle the first meeting got a complete score of 81.48% with a total of 22 people then continued again with the second meeting getting a score of 88.88% with the number 24 people.

.Keywords: *Team Games Tournament (TGT); method; Learning Activities*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan data Pra siklus yang telah dilaksanakan tindakan, terlihat dari nilai tuntas 40,74% dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang sedangkan siklus I pertemuan pertama tindakan yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* dengan nilai ketuntasan 48,14% dengan jumlah 13 orang siswa kemudian pada siklus I pertemuan II dengan nilai tuntas 70,37% dengan jumlah 19 siswa setelah itu masuk tindakan pada siklus II pertemuan pertama mendapat nilai tuntas 81,48% dengan jumlah 22 orang kemudian dilanjutkan lagi dengan pertemuan II mendapat nilai 88,88% dengan jumlah 24 orang.

Kata kunci: **metode *Team Games Tournament* (TGT); Aktivitas Pembelajaran**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik yang dilakukan secara sadar dan terencana. Oleh karenanya, pendidikan itu merupakan pondasi dalam kehidupan yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Jika proses dari suatu pendidikan itu terealisasi dengan baik, maka akan memungkinkan peserta didik sebagai generasi masa depan memiliki pengetahuan dan akhlak yang baik pula sehingga tercapailah salah satu tujuan kemerdekaan itu yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang melahirkan kehidupan yang adil dan makmur. Jadi pendidikanlah yang paling utama dalam mencapai kehidupan yang adil dan makmur.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan tentunya harus pelaku pendidikan yang merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu guru harus bisa menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional dan juga memiliki kemampuan sesuai dengan bidangnya, salah satu diantaranya mampu memilih dan menerapkan metode yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Apabila seorang pendidik mampu memilih dan menerapkan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran maka peserta didik akan mudah menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Terutama dalam belajar matematika, belajar matematika sangat penting karena diajarkan dari bangku tingkat SD sampai pada perguruan tinggi dan akan selalu terkait dengan pelajaran lainnya. Bagi anak di usia SMP (sekolah menengah pertama) pembelajaran matematika ini sangat perlu untuk diperhatikan, karena pendidikan yang masih mendasar, mereka masih mudah untuk dipengaruhi dan diajari, maka seorang guru dituntut untuk melakukan perubahan dalam cara menyajikan dan menyampaikan materi matematika dalam proses pembelajaran di kelas.

Hal ini dapat dilakukan dengan pemilihan metode yang sesuai, sehingga pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa. Permasalahan yang sering dijumpai dalam pengajaran, khususnya pengajaran matematika adalah melihat cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien. Di samping

masalah lainnya yang juga sering didapati adalah kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan metode mengajar dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran secara baik.

Oleh karena itu dengan kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan metode pembelajaran maka menyebabkan peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika itu sendiri sehingga siswa cenderung tidak aktif di dalam ruangan dan merasa jenuh dalam belajar. Untuk menghadapi kemampuan siswa yang berbeda, guru harus mampu memilih dan menerapkan metode mengajar yang berbeda dalam proses pembelajaran supaya menarik perhatian siswa seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan resitasi dan juga metode lainnya yang bisa membuat siswa merasa nyaman dan mudah menyerap pelajaran dengan baik.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa MTs.S mengatakan bahwa minat belajar siswa tentang pembelajaran matematika sangat rendah yang menyebabkan aktivitas kegiatan belajar pun rendah karena belajar matematika sangat rumit dan juga sangat sulit disebabkan banyaknya rumus yang tidak terhapalkan.

Seperti ketika peneliti melakukan observasi sebelum melakukan penelitian, peneliti mengamati bahwa siswa siswi di MTs.S kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran, terlihat dari, siswa hanya diam mendengarkan guru menerangkan, sebahagian ada yang bergurau dengan kawannya, siswa diam dalam proses pembelajaran bukan hanya mendengarkan akan tetapi kebanyakan hanya menghayal dan mau tidur dari tingkahlaku dan juga sikap siswa siswi tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, dan terlihat juga dari guru, ketika menjelaskan materi pembelajaran seperti bingung dan kurang semangat ketika menjelaskan pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang diduga sebagai penyebab kondisi tersebut yaitu antara lain:

1. Metode yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode yang sama sehingga membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena tidak semua metode sesuai dengan materi.
2. Kurang interaksi antara siswa dan guru.
3. Guru kurang memperhatikan siswa

Melihat hal di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: “Penerapan *Metode Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika.”

## KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran *koomperatif* model TGT adalah salah satu *tive* atau model pembelajaran *koomperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan hebat, dan keterlibatan belajar.<sup>1</sup>

*Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang berkaitan dengan STAD, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa pula berbeda, setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamikan kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*), yaitu dengan cara guru bersifat terbuka, ramah, santun. Setelah selesai kerja kelompok, sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.<sup>2</sup>

Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian kelas. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipinpin oleh guru itu sendiri. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games* kerana skor *games* akan menentukan skor kelompok.
- b. Kelompok (*Team*), kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang aggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik.

---

<sup>1</sup> Hamdani, *Sterategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka setia, 2011), hlm. 92.

<sup>2</sup> Suyatno, *Menjelajahi Pembelajaran Inovatif* (Surabaya: Masmedia Buana Pustaka, 2009), hlm. 54.

Pungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

- c. *Games*. *Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor, skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk *thurnamen* mingguan.
- d. *Tournamen*. *Tournament* biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap ungu setelah guru melakukan prestasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembaran kerja. *Tournamen* pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen, tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.
- e. *Team recognice* (penghargaan kelompok)  
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “*great team*” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “*good team*” apabila rata-ratanya 30-40.<sup>3</sup>

Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport.penjasannya adalah sebagai berikut.

- a. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
- b. Siapkan meja thurnamen secukupnya, misalnya 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja 1 diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-x ditempati oleh siswa yang levelnya

---

<sup>3</sup> Hamdani, *Op. Cit.*, hlm.93.

paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.

- c. Selanjutnya adalah pelaksanaan *tournamen*, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah di sediakan pada tiap meja dan mengerjakannya dengan jangka waktu tertentu (misalnya: 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor *thurnament* untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja *tournament* sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium*.
- d. Bumping, pada thurnament kedua (begitu juga *thurnament* ketiga, keempat, dan seterusnya), dilakukan penggeseran tempat duduk pada meja *tournament* sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja *tournament* yang sama, begitu pula untuk meja *tournament* yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- e. Setelah selesai, hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.<sup>4</sup>

Menurut Slavin komponen dalam melaksanakan metode *koompratif tife team games toutnament* dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

- a. Persentase kelas. Persentase kelas digunakan untuk memperkenalkan kepada siswa materi-materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran langsung. Presentase kelas dimulai dengan memotipasi siswa untuk belajar dan selanjutnya memperkenalkan pokok-pokok materi dan tehnik pembelajaran kelompok yang dilaksanakan.
- b. Kerja tim. Pada pembelajaran *koompratif tife team games tournament*, kelas dibagi kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan kemampuan yang berbeda, dalam hal jenis kelamin, kemampuan akademis, ras/suku. Kelompok merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran *koompratif tife tam games tournament*.

---

<sup>4</sup> Suyatno, *Menjelajahi Pembelajaran Inopatif*, (Surabaya: Mas Media Buana Pustaka, 2009), hlm. 54.

- c. Permainan. Permainan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang dilakukan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang diberikan.
- d. Pertandingan. Pertandingan dilaksanakan pada akhir setiap satu pokok bahasan selesai dipelajari setiap kelompok telah terlatih dengan LKS.<sup>5</sup>

Jadi metode *team games tournament* salah satu metode yang sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Dengan menerapkan metode TGT ini, materi matematika yang sebelumnya rumit dan sulit dipahami akan mudah karena penuh dengan aktivitas dan kreatifitas di saat belajar.

Metode TGT sangat mudah diterapkan dan semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang rileks, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi dan menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dalam proses pembelajaran. Dari metode TGT peserta didik bisa memiliki keaktifan dan juga sifat yang tanggung jawab dan memiliki rasa sosial yang lebih tinggi dan mampu bersaing secara sehat.

#### Kelebihan Metode TGT

- 1) Pembelajaran yang menarik dengan menggunakan kartu permainan
- 2) Semangat belajar lebih menonjol karena menggunakan game atau permainan
- 3) Baik digunakan untuk menunjukkan prestasi yang dimiliki oleh siswa
- 4) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- 5) Dapat meningkatkan kerja sama dalam proses pembelajaran
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

## METODE PENELITIAN

---

<sup>5</sup> Robet Slavin, *Coomprative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 163.

<sup>6</sup> Istaraini,

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan meningkatkan mutu praktik pembelajaran.<sup>7</sup> Penelitian tindakan kelas diartikan pula sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang direncanakan dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.<sup>8</sup>

Tujuan utama penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah dan juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.<sup>9</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan untuk memecahkan masalah yang nyata yang terjadi di dalam kelas dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti melaksanakan pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa sebelum menggunakan metode yang ingin diterapkan. Penelitian yang dilaksanakan Pada hari Rabu tanggal 09 September 2015 peneliti melakukan observasi awal untuk melaksanakan pengamatan kepada siswa kelas VII sebagai pengantar pelajaran materi sholat yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa juga untuk mengetahui gambaran-gambaran aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan metode yang sering digunakan. Berdasarkan observasi awal ini bahwa peneliti menilai siswa siswi kurang aktif dalam proses pembelajaran Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel I. Aktivitas Siswa

---

<sup>7</sup> Shardjono, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 58

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Kencana, 2010), hlm. 44.

<sup>9</sup> Ahmat Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm.175.

No	Jenis aktivitas yang diamati	Jumlah siswa yang aktif	Persentase siswa yang aktif
1	Siswa yang memperhatikan waktu guru menerangkan	11 siswa	40,74%
2	Siswa yang berani bertanya	2 siswa	7,40%
3	Siswa memberi tanggapan	1 Siswa	3,7%
4	Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran berbentuk kelompok	6 Siswa	22,22%

Hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel di atas. Dari hasil observasi awal dapat dilihat bahwa siswa siswi dalam mengikuti proses pembelajaran sangat kurang aktif, siswa siswi dalam proses pembelajaran hanya mendengarkan tidak memberikan pertanyaan dan juga tanggapan terhadap pembelajaran yang diajarkan guru. Untuk mengetahui siswa siswi yang aktif dan paham dalam proses pembelajaran yang diajarkan guru peneliti membuat tes awal. Hasil tes awal yang lolos menjawab tes yang telah dibuat hanya 11 orang siswa yang tuntas belajar yaitu 40,74%. Hasil dari tes awal dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 2. Tes Awal Siswa

Kategori	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tuntas
Tes Awal	11	40,74%

Dapat dilihat dari tes awal dengan materi tentang sholat siswa siswi belum mendapat nilai yang baik. Berdasarkan tes awal dan juga tentang observasi, maka guru akan mengajarkan materi tentang sholat dengan menggunakan metode yang berbeda dengan yang biasa dilakukan di SMP Negeri Tolang Kecamatan Ulu Pungkut yaitu metode *Team Games Tournament* (TGT).

2. Siklus I

Adapun tabel ketuntasan siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 3. Ketuntasan Siswa

Kategori tes	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase ketuntasan belajar siswa
Tes awal	11	40,74%
Tes siklus I	19	70,37%

Dari tabel di atas dapat dilihat pada tes awal jumlah siswa hanya 11 orang dari 27 orang penguasaan materi siswa adalah 40,74%. Pada akhir siklus I pertemuan pertama jumlah siswa yang tuntas bertambah 13 orang dengan persentase ketuntasannya adalah 48,14% dan pada siklus I pertemuan ke II jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 19 dengan nilai ketuntasan 70,37%. Hal ini menunjukkan aktivitas pembelajaran meningkat akan tetapi belum memenuhi indikator. Maka perlu melakukan tindakan selanjutnya.

Sementara itu beberapa hambatan untuk diperbaiki pada pertemuan I dan pertemuan II yakni: ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok kemudian masih ada sebahagian yang tidak menghiraukan penjelasan guru karena masih sibuk main-main dengan kawannya.

Hambatan yang muncul pada siklus I pertemuan I dan II adalah kegiatan pembelajaran yang kurang terorganisir dengan baik dan guru belum menciptakan pembelajaran yang optimal sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu siklus I dalam pertemuan I dan II belum optimal. Dari hasil dan hambatan tersebut masih banyak siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran belum tuntas namun telah terjadi peningkatan dari tes kemampuan awal. Oleh karena itu peneliti ini akan dilanjutkan pada tindakan berikutnya yaitu siklus II dengan penerapan metode *Team Games Tournament* yang sama.

## Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pengajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan I dan II menunjukkan bahwa sangat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari ketika proses pembelajaran dengan sangat antusiasnya siswa mengikuti aktivitas kelompok dan juga tanggapan siswa terhadap pembelajaran kemudian siswa berlomba-lomba dalam bertanya tentang pelajaran yang diajarkan dan juga penguasaan materi sholat pada siklus II pertemuan pertama ini didapat penguasaan materi yang akan dianalisis yaitu 22 orang yang tuntas dari 27 orang dengan nilai rata-rata 81,48 dan pada siklus II pertemuan II keaktifan siswa sangat meningkat diamati dari penguasaan materi siswa yang dianalisis yaitu 24 orang yang tuntas dari 27 orang dengan nilai rata-rata 88,88%. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 88,23% lebih jelas dalam table.

Peningkatan persentase ketuntasan siswa secara klasikal dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II.

Tabel 4. Aktivitas Siswa Siklus II

Kategori tes	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase siswa
Tes hasil belajar siklus I pertemuan I dan pertemuan II	11	48,14%
Tes hasil belajar siklus II pertemuan I	19	70,37%
Tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan II	22	81,48%
Tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan II	24	88,88%

Peningkatan kemampuan penguasaan materi dari siklus dan II

Tabel 5. Hasil Tes Siswa

Jenis tes	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tuntas
Tes hasil siklus I	19	58,82%
Tes hasil siklus II	24	88,88%

Dari tabel di atas dapat dilihat siklus I jumlah siswa yang tuntas hanya 19 orang dari 27 orang dengan persentase ketuntasan belajar 70,37. Akan tetapi siklus II jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 24 dengan persentase ketuntasan 88,88 Nilai yang dicapai sesuai dengan KKM 80.

Berdasarkan pengamatan observasi tes pada siklus II dapat disimpulkan

1. Guru mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika siswa.
2. Guru mampu meningkatkan penguasaan materi sholat terlihat dari nilai ketuntasan 70,37% meningkat pada siklus II dengan nilai 88,88% dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 19 orang dan pada siklus II 24 orang. Dengan demikian berdasarkan observasi hasil tes pada siklus II maka penelitian ini telah dihentikan karena penelitian telah mencapai 80% yang tuntas, setelah siklus II peneliti tidak melanjutkan penelitian karena telah memenuhi target ketuntasan dengan nilai 80% walaupun masih ada 3 siswa yang belum tuntas dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan: Dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan aktivitas yang dilaksanakan siswa yaitu antusias siswa dalam proses pembelajaran kemudian keberanian siswa dalam bertanya tentang pelajaran yang tidak dimengerti dan juga keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, dan lebih jelas dilihat dari nilai yang didapatkan oleh siswa ketika melakukan tes sebagai berikut:

Pra siklus yang telah dilaksanakan tindakan terlihat dari nilai tuntas 40,74% dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang sedangkan siklus I pertemuan pertama tindakan yang

dilaksanakan dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* dengan nilai ketuntasan 48,14% dengan jumlah 13 orang siswa kemudian pada siklus I pertemuan II dengan nilai tuntas 70,37% dengan jumlah 19 siswa setelah itu masuk tindakan pada siklus II pertemuan pertama mendapat nilai tuntas 81,48% dengan jumlah 22 orang kemudian dilanjutkan lagi dengan pertemuan II mendapat nilai 88,88% dengan jumlah 24 orang.

Penerapan metode *Team Games Tournament* yang dilaksanakan membuat siswa menjadi senang dan lebih rileks dalam proses pembelajaran dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, terbukti bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, Abdur Rahman Shaleh. *Landasan Dan Tujuan Pendidikan*, Bandung: Diponegoro, 1991.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Asfiati, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Citapustaka 2014.
- Hadi Amirul, Dan Haryono H. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Setia Jaya, 2005.
- Azhari, Akyas *Pisikologi Pendidikan*, Semarang: Dina Utama, 1994.
- Armai, Arief. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Basyiruddin, M. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1993.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Departemen Agama. *Undang-undang Pemerintahan RI tentang Pendidikan*, Jakarta:2006.
- Hadi Amirul, Dan Haryono H. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Setia Jaya, 2005.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: cv. Pustaka Setia, 2011.
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta, PT Raja Grafindo, 2011.
- Usman User Moh, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- Namsa, Yunus. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Pustaka firdaus, 2002.

- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cifta, 1995.
- Siddik Dja'far, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, 2006.
- Suyanto, *Menjelajahi Pembelajaran Inofatif*, Surabaya: Mas Media Buana Pustaka, 2009.
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Saliman, *Kamus Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cifta, 1994.
- Ramayulis, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Slavin Robert, *Coomperative Learning Teori, Riset dan Praktek*, Bandung: Nusa Media, 2005.
- UU.Siystem Pendidikan Nasional, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006.
- Uno B. Hamzah, *Perencanaan pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Yusuf Choirul Fuad, *Inofasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Pena Cita Satria, 2007.