

PENERAPAN MODEL TGT DAN ELIMINATION GAMES UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Maria Sartika Avila¹, Wignyo Winarko², Yuniar Ika Putri Pranyata³

Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang^{1,2,3}
sartiavilaa@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Elimination Games* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIIA SMP Negeri 8 Cibal pada materi segitiga dengan jumlah peserta didik 30 orang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti sebagai partisipan penuh dengan dibantu oleh guru mata pelajaran matematika sebagai observer. Cara pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan sedangkan untuk mengecek keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi, ketekunan pengamatan dan pemeriksaan teman sejawat. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan pada siklus I minat belajar peserta didik berdasarkan angket respon peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase 70% dan pada siklus II berada pada kategori sangat baik dengan persentase 81,57%. Berdasarkan penelitian dikatakan bahwa penerapan model *teams games tournament* dan *elimination games* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Tercapainya hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut 1) persiapan, 2) penyajian materi, 3) diskusi kelompok, 4) *elimination games*, 5) *tournament*, 6) pemberian penghargaan, 7) kesimpulan, 8) penutup.

Kata Kunci: *model pembelajaran kooperatif, teams games tournament, elimination games, minat belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terbangun dari beberapa komponen pendidikan yang satu dengan yang lain saling berhubungan (Asyafiq, 2016:1). Suatu proses pendidikan akan terlaksana dengan adanya pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran terdiri atas komponen-komponen penting yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Begitu pun dengan pembelajaran matematika, yang bertujuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara akurat (Latif, 2016:208). Selain itu, Marsitin (2018) menyatakan bahwa pembelajaran matematika, tidak hanya memberikan konsep teori saja tetapi juga memberikan contoh-contoh dengan penyelesaian agar dapat meningkatkan ketercapaian pembelajaran dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 8 Cibal bahwa minat belajar peserta didik masih kurang. Pembelajaran yang dilakukan selama ini guru menerapkan metode ceramah. Pada kegiatan pendahuluan guru jarang memberikan tujuan pembelajaran, kurang memberikan motivasi kepada peserta didik, dan tidak menyampaikan langkah-langkah pembelajaran sehingga peserta didik terlihat kurang termotivasi untuk belajar serta tidak memperoleh gambaran yang jelas tentang materi yang akan dipelajari. Guru langsung memberikan materi pembelajaran dengan cara ceramah disertai dengan tanya jawab kepada peserta didik dan memberikan tugas pada akhir pembelajaran, akan tetapi tidak disertai dengan evaluasi dan menyampaikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari peserta didik. Hal tersebut selain mempengaruhi prestasi belajar berimbas pula pada minat belajar matematika (Winihati, 2014).

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajar. Menurut Slameto (2010:180), minat merupakan suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu aktivitas. Setiap peserta didik memiliki caranya sendiri dalam memahami setiap yang disukai, dilihat, diingat, ataupun yang dirasakannya. Di sinilah peran pendidik yang sangat dibutuhkan dalam menyiapkan situasi sehingga mendorong peserta didik bertindak dan pada akhirnya berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Menyadari kondisi yang ada, guru perlu mengubah metode pembelajaran yang ada untuk berfokus pada peserta didik dan mendorong peserta didik mengontruksi pengetahuan mereka miliki. Metode pembelajaran yang sesuai adalah metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif mampu membuat peserta didik lebih aktif. Warsono dan Hariyanto (2013:164) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial peserta didik karena mampu meningkatkan prestasi akademis peserta didik, baik bagi peserta didik yang berbakat, peserta didik yang kecakapannya rata-rata maupun peserta didik yang tergolong lambat belajar.

Salah satu metode pembelajar kooperatif adalah model pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas peserta didik tanpa harus ada perbedaan status (Chotimah, 2010:269). Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi Teaching (presentasi dan pengajaran guru), Team Study atau belajar secara kelompok Tournament (perlombaan) dan penghargaan. Pembelajaran ini dilakukan di mana yaitu peserta didik setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, peserta didik akan berkompetisi. Pada penelitian ini menggunakan model TGT berantuan permainan *Elimination Games*. *Elimination Games* merupakan salah satu permainan yang akan digunakan dalam model TGT. Dimana dalam permainan ini peserta didik dituntut aktif mengerjakan soal dari guru dengan benar sehingga dapat mengeliminasi teman untuk menjadi pemenang.

Adapun langkah-langkah permainan *elimination games* yaitu: (1) peserta didik mengambil nomor undian dan kalung bernomor yang sudah disediakan, (2) peserta didik akan diberikan soal sesuai dengan nomor undian, (3) peserta didik mengerjakan soal secara individu, (4) melakukan proses eliminasi dengan guru menyebut secara acak nomor soal dan peserta didik yang mengerjakan nomor soal tersebut akan mengacungkan tangan dan menyebut jawaban, jika jawaban benar maka peserta didik tersebut akan berhak mengeliminasi temannya tetapi jika salah maka peserta didik tersebut akan mengeliminasi dirinya sendiri. Permainan eliminasi akan berakhir jika semua soal akan terjawab.

Adanya model TGT dan *Elimination Games* dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika peserta didik sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat melatih kemampuan kerja sama peserta didik dalam kelompok sekaligus menjelaskan kepada teman kelompok yang tidak paham dengan materi yang diajarkan guru.

Tabel 1. Penelitian terdahulu

Peneliti	Judul	Aspek yang Diteliti	Hasil Penelitian
Ilmi (2013)	Penerapan Model TGT dengan Permainan Eliminasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dasar dan Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis Siswa Kelas X-9 SMA Negeri 1 Tumpang	Keterampilan Proses dan Hasil Belajar	Keterampilan proses pada siklus I 69,22% siklus II meningkat 83,50% dan hasil belajar siklus I 79,02 siklus II meningkat 81,32

Fatturohman (2015)	Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Menggunakan LKS	Minat dan Prestasi Belajar	Minat belajar peserta didik siklus I = 67,85% siklus II = 78,57% dan prestasi belajar peserta didik siklus I = 50%, pada siklus II = 78,57
Abidin (2018)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika di SDN No.058/XI Koto Dumo	Hasil Belajar	Hasil belajar siswa siklus I 50%, hasil belajar siswa siklus II 62,5% dan siklus III 100%

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Fatturohman (2015) dan Abidin (2018) keduanya hanya menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT). Namun pada penelitian Ilmi (2013) menggunakan permainan eliminasi, hal ini yang membuat penelitian ini sama dengan penelitian tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ilmi, aspek yang diteliti adalah keterampilan proses dasar dan hasil belajar, sementara penelitian ini aspek yang diteliti adalah minat belajar. Hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilmi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena kondisi yang diteliti memenuhi beberapa karakteristik penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Akbar (2010:28) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas. Tampubolon (2014:16) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian refleksi bersiklus, yang dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan lainnya untuk memecahkan masalah di bidang pendidikan. Tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini berupa penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Elimination Games* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIIA SMP Negeri 8 Malang.

Kehadiran peneliti di lapangan mutlak karena peneliti berperan keseluruhan dalam proses penelitian. Peneliti disini bertindak sebagai pengajar dalam pembelajaran. Pelaksana, pengumpul data, penganalisis, dan pelapor hasil penelitian. Dengan kata lain pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengamat penuh. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIIA SMP Negeri 8 Cibal dengan berjumlah 30 orang terdiri atas 12 perempuan dan 18 laki-laki yang beralamat di Desa Ladur, Kecamatan Cibal, Kabupaten Manggarai, Nusa Tenggara Timur. Prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif. Analisis yang digunakan menurut Miles dan Huberman (2014:16-19) bahwa analisis data terdiri atas 3 alur kegiatan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kriteria keberhasilan digunakan adalah kriteria keberhasilan proses dan kriteria keberhasilan minat. Pengecekan keabsahan data menggunakan pengecekan keabsahan data menurut Moleong (2017:329-332) yaitu pengecekan keabsahan data terdiri atas ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pemeriksaan teman sejawat.

Kriteria keberhasilan dikatakan berhasil jika angket respon peserta didik berada minimal di kategori baik yaitu minimal 70%. Adapun perhitungan persentase minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan proses pembelajaran ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh pengamat. Analisis data hasil observasi menggunakan analisis persentase. Skor yang diperoleh masing-masing deskriptor dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dihitung persentase nilai rata-ratanya dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase maksimal} = 100\%$$

$$\text{Persentase minimal} = 0\%$$

Guru dinyatakan berhasil melaksanakan proses pembelajaran apabila telah melaksanakan kegiatan yang ada di lembar observasi kegiatan guru dengan persentase nilai yang diperoleh minimal 70%. Sedangkan siswa dikatakan berhasil dalam mengikuti proses pembelajaran apabila selama pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan semangat belajar dengan persentase nilai minimal yang diperoleh dari pengamat adalah 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi sebelum melakukan penelitian di SMP Negeri 8 Cibal kelas VII A minat belajar peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Saat proses pembelajaran peserta didik masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang tanggap dan respon saat guru memberikan pertanyaan. Pada siklus I aktivitas pembelajaran pada penelitian ini diamati oleh satu orang pengamat yaitu guru mata pelajaran matematika. Hasil observasi didasarkan pada hasil diskusi dengan berpedoman pada lembar observasi dan catatan lapangan. Aktivitas peneliti pada tindakan I berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis lembar observasi guru menunjukkan bahwa persentase keberhasilan sebesar 90,90% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada tindakan I berjalan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa diperoleh persentase skor keberhasilan sebesar 90,90% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan data pada lembar observasi kegiatan peserta didik dan guru berada dalam kategori baik dapat dilihat bahwa pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan *Elimination Games*. Pada siklus I analisis hasil angket respon minat belajar peserta didik mencapai taraf kriteria 2,81 atau 70%. Berdasarkan taraf kriteria minat belajar peserta didik pada siklus I berada pada kategori baik.

Pada tindakan II aktivitas peneliti berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil lembar observasi guru yang menunjukkan bahwa persentase keberhasilan sebesar 96,96% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa pada tindakan II berjalan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa diperoleh persentase skor keberhasilan sebesar 96,96% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tindakan II, dengan melihat hasil analisis angket minat peserta didik dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan mencapai taraf kriteria 3,2 atau 81,57% berada pada kategori sangat baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan *elimination games* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII A SMP negeri 8 Cibal pada tahun ajaran 2018/2019. Melalui pembelajaran TGT dengan menggunakan permainan yang dapat menumbuhkan semangat, rasa tanggung jawab dan kerjasama antar tim. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan. Setiap siklus dengan waktu 5 x 40 menit dengan menerapkan lima langkah penerapan model *teams games tournament* (TGT) dan *elimination games*, yaitu: (1) penyajian materi, (2) *teams*/belajar kelompok, (3) *elimination games*, (4) *tournament*, dan (5) penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *teams games tournament* (TGT) dan *elimination games* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII. Meskipun masih ada peserta didik yang malu untuk mengerjakan soal didepan kelas dan yang berkemampuan rendah sangat sulit untuk memahami materi. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dari kendala tersebut. Kendala dan solusinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Kendala dalam Penelitian dan Solusi Pemecahan Masalah

Kendala	Solusi
Pada saat persentasi kelompok terdapat peserta didik yang malu tidak mau mengerjakan soal didepan kelas	Sebaiknya guru harus sering menunjukan peserta didik tersebut untuk mengerjakan atau menjawab soal agar peserta didik tersebut terbiasa dan tidak malu untuk mengerjakan soal didepan kelas
Peserta didik yang berkemampuan rendah sulit untuk memahami materi	Sebaiknya guru melakukan pendekatan kepada peserta didik agar diluar jam pelajaran bisa memberikan bimbingan tentang materi yang belum dipahami
Peserta didik belum berani bertanya tentang materi yang belum dipahami	Sebaiknya guru harus lebih memotivasi dan memberikan penghargaan pada peserta didik yang berani bertanya agar peserta didik lebih aktif bertanya tentang materi yang dipelajari

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pembukaan, pembelajaran diawali dengan salam, pengecekan kehadiran dan apersepsi. Peneliti memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang materi pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan agar peserta didik mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada tahap siklus I dan siklus I peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *temas games tournament* (TGT) dan *elimination games* yaitu: (1) tahap penyajian materi, (2) diskusi kelompok, (3) *games*, (4) *tournament* dan (5) penghargaan

Tahap penyajian materi Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari secara garis besar. Selanjutnya guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami, sehingga pada saat diskusi kelompok, *games* dan *tournament* bisa kerjakan soal.

Pada tahap diskusi kelompok, guru akan membagikan peserta didik dalam bentuk kelompok, setiap kelompok terdiri atas 6 peserta didik. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada masing-masing kelompok. Guru memberikan intruksi kepada masing-masing kelompok agar memulai belajar kelompok dengan berdisku bersama anggota kelompok masing-masing. Selama kegiatan belajar kelompok, peneliti bertindak sebagai fasilitator dan membimbing masing-masing kelompok. selain itu, peneliti juga menyampaikan arahan pada kelompok yang mengalami kesulitan. Selanjutnya guru akan meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.

Setelah pembelajaran kelompok, selanjutnya peserta didik diberikan permainan *elimination games*. Penggunaan permainan *elimination games* ini dilakukan untuk membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dalam permainan

elimination games peserta didik dituntut aktif mengerjakan soal dari guru dengan benar sehingga dapat mengeliminasi teman untuk menjadi pemenang. Dalam permainan ini peserta didik dituntut untuk jujur dalam menyelesaikan soal. Adapun langkah-langkah *elimination games* yaitu: guru akan meminta peserta didik untuk mengambil nomor undian. Guru akan membagikan soal *elimination games* sesuai dengan nomor undian yang diperoleh peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengerjakan soal selama 5 menit serta membagikan kalung bernomor. Selanjutnya guru akan menyebutkan nomor soal secara acak dan peserta didik yang mengerjakan nomor soal tersebut akan mengacungkan jawab dan menjawab soal, jika jawaban benar maka peserta didik tersebut berhak untuk mengeliminasi temannya, tetapi jika salah peserta didik tersebut akan mengeliminasi dirinya sendiri. Peserta didik yang sudah tereliminasi kalung bernomornya akan diserahkan kepada peneliti. Proses *eliminasi* ini akan berlangsung sampai semua soal terjawab.

Setelah proses *eliminasi* selanjutnya proses *tournament*, peneliti akan membagikan peserta didik dalam 15 kelompok, setiap kelompok terdapat satu orang peserta didik yang belum tereliminasi dan satu orang peserta didik yang sudah tereliminasi serta di arahkan pada satu meja *tournament* untuk setiap kelompok. Adapun langkah-langkah *tournament* yaitu: guru akan membagikan peserta didik dalam 15 kelompok, setiap kelompok terdapat satu orang yang belum tereliminasi atau yang masih menggunakan kalung bernomor. Selanjutnya peneliti akan menempatkan peserta didik masing-masing kelompok untuk dipersiapkan perlombaan. Peneliti akan menayangkan soal di papan tulis kelompok yang bisa menjawab akan mengacungkan tangan dan menyebut jawaban, jika jawaban benar maka kelompok tersebut mendapatkan point. Proses ini dilakukan sampai semua soal terjawab.

Setelah *tournament*, memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki point tertinggi. Penghargaan berupa hadiah dan penguatan dari peneliti. Pada kegiatan penutup guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Dengan menyimpulkan materi diharapkan peserta didik dapat mempertahankan ingatan terhadap pembelajaran dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan *elimination games* pada materi segitiga dalam pembelajaran matematika di kelas VII A SMP Negeri 8 Cibal dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada siklus I minat belajar peserta didik 2,81 atau 70% pada siklus II meningkat 3,2 atau 81,57% berada pada kategori sangat baik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Elimination Games* dilaksanakan melalui tahap-tahap yaitu (1) penyajian materi, (2) diskusi kelompok, (3) *games*, (4) *tournament* dan (5) pemberian penghargaan. (1) Penyajian Materi, pada tahap ini guru akan menjelaskan materi pembelajaran secara garis besar, namun sebelum guru menjelaskan materi terlebih dahulu guru akan memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah model pembelajaran yang akan digunakan. (2) Diskusi Kelompok, guru akan membagikan peserta didik kedalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5 orang secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. (3) *Elimination Games*, pada tahap ini peserta didik akan saling beradu dalam mengerjakan soal yang diberikan guru agar bisa mengeliminasi peserta didik lain. (4) *Tournament*, pada tahap ini, guru akan membagi peserta didik kedalam 15 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 2 orang peserta didik yaitu satu orang yang belum tereliminasi dan satu orang yang belum tereliminasi. Dalam *tournament* setiap kelompok akan saling beradu dalam mengerjakan soal untuk mendapat skor. (5) Pemberian penghargaan, setelah *tournament* selesai, selanjutnya guru akan menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok saat *tournament*. Kelompok yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Selanjutnya guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama peserta didik dan mengakiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut: (a) sebaiknya guru membagikan kelompok jauh-jauh hari sebelum pembelajaran berlangsung. Hal ini agar peserta didik tidak ramai atau pun bingung saat pembagian kelompok.

(b) sebaiknya guru dapat memberikan penugasan masing-masing anggota kelompok saat diskusi kelompok, sehingga setiap anggota kelompok masing-masing punya tanggung jawab dan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. (c) sebaiknya guru lebih banyak memberikan motivasi dan penguatan kepada peserta didik, sehingga peserta didik semangat dan memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran matematika. (d) untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya materi yang diajarkan tidak terlalu banyak. Karena model pembelajaran ini menyita banyak waktu, sehingga penerapan model ini dapat dilaksanakan secara maksimal. (e) saran untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya materi yang diajarkan tidak terlalu banyak. Karena model ini menyita banyak waktu, sehingga penerapan model ini dapat dilaksanakan secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika di SDN No.058/XI Koto Dumo. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 8(2).
- Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV Cipta Media.
- Asyafiq. (2016). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2).
- Chotimah. (2010). *Metode Pembelajaran untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rineka Cipta.
- Fatturohman, J. (2015). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan LKS. *Jurnal Ekuivalen-Pendidikan Matematika*, 16 (2).
- Ilmi, F.A. (2013). *Penerapan model TGT dengan Permainan Eliminasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dasar dan Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis Siswa Kelas X-9 SMA Negeri 1 Tumpang*. Diakses pada 23 Januari 2019, dari alamat <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=60439>.
- Latif, S. (2016). Mathematical Connection Ability In Solving Mathematics Problem Based on Initial Abilities Of Students at SMPN 10 Bulukumba. *Jurnal Daya Matematis*, 4 (2).
- Marsitin, Retno (2018). Kemampuan Penalaran Matematik dalam Pembelajaran *Discovery* Berbasis *Mind Map* pada Fungsi Kompleks. *Jurnal Tadris Matematika* 1(1), Juni 2018, 55-64. ISSN (Print): 2621-3990 ISSN (Online): 2621-4008.
- Miles & Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Warsono& Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Winihati. (2014). Pengaruh Model Problem Posing Setting Kooperatif Terhadap Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Kabupaten Merauke Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 2(4).