*TEAM GAMES TOURNAMENT* (*TGT*) DENGAN BANTUAN *DART BOARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

**Dedi Kurniawan1, Retno Marsitin2, Rosita Dwi Ferdiani3.**

Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang1

Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang2

Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang3

E-mail: [melodik.yuril@gmail.com](mailto:melodik.yuril@gmail.com), [mars\_retno@unikama.ac.id](mailto:mars_retno@unikama.ac.id)

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran *kooperatif* dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi yang diteliti agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Subyek penelitian ini adalah kelas VII MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, hasil tes, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data yaitu pereduksian data, penyajian data, penarikan kesimpulan, kriteria keberhasilan proses dan kriteria keberhasilan hasil belajar siswa. Derajat kepercayaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah meliputi ketekunan pengamat, triangulasi, dan pemeriksaan sejawat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran, baik pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil tes siswa. Peningkatan itu dapat dilihat dari setiap siklus, dengan persentase nilai awal siswa adalah 45% artinya ada 9 dari 20 siswa yang mencapai KKM yaitu 75,00. Skor rata-rata tes akhir pada siklus I adalah 76,5 dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 75% artinya ada 15 dari 20 siswa yang mencapai KKM, sedangkan skor rata-rata tes akhir pada siklus II adalah 90 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 90% artinya ada18 dari 20 siswa yang mencapai KKM. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai awal, siklus I dan siklus II.

***Kata Kunci:*** *Team Games Tournament, Dart Board*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik. Model pembelajaran hendaknya dikembangkan berdasarkan adanya perbedaaan karakteristik siswa yang bervariasi dan untuk memilih suatu model pembelajaran maka harus memiliki pertimbangan antara lain materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana atau fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Marsitin (2015) menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran merupakan salah satu aktivitas pembelajaran yang berpusat pada perserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, guru kelas VII belum menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan unsur pada suatu proses pembelajaran yaitu menggunakan metode dan media pembelajaran. Metode pembelajaran sendiri sangat membantu siswadalam mengolah pola berpikir dan kerjasama antar siswa, sedangkan media pembelajaran merupakan penunjang untuk siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Guru di MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang masih melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Siswa menjadi pasif karena siswa hanya mendapatkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya kerjasama, bertukar pendapat dan penyimpulan materi dari pola pikir siswa sendiri.

Menurut Asma (2006:26) menyatakan “Pembelajaran *kooperatif* juga dapat meningkatkan kerja sama siswa, lebih giat dan lebih termotivasi”. Namun pada kenyataannya guru dikelas VII belum menerapkan model pembelajaran tersebut. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan guru berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya perlu mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru. 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. Dampak dari penggunaan model pembelajaran *Direct Instruction* yang diterapkan oleh guru dapat terlihat dari kurang termotivasinya beberapa siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Slavin (2005: 4-5) “penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar para siswa dan dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri”

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams* *Games* *Tournament* (*TGT*) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Akan tetapi, penelitian terdahulu ada juga yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menghasilkan prestasi belajar yang tidak maksimal, seperti penelitian yang dilakukan oleh Prabawanti (2012) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* perlu dibantu oleh media pembelajaran dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan tujuan tersebut setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa diharapkan mampu memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan konsep yang telah disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan, peranan guru tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antar siswa menjadi lebih menonjol. Sehingga peneliti memilih untuk menggunakan permainan *Dart Board* diharapkan kegiatan pembelajaran tidak berpusat kepada guru saja. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran matematika adalah media permainan *Dart Board*. Penerapan Model pembelajaran *TGT* pada penelitian ini menggunakan bantuan media pembelajaran berupa permainan *Dart Board*, *Dart Board* adalah sebuah permainan melempar busur ke sebuah papan berbentuk bulat dengan skor yang bervariasi tergantung tingkat akurasi lemparan. *Dart Board* dapat menumbuhkan motivasi siswa belajar matematika dan akan berdampak dengan meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika kelas VII Mts Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang. melalui aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament berbantu media *Dart Board* pada materi STATISTIKA. Penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrument utama yaitu bertindak sebagai pelaksana, pengumpul data, penganalisis data dan penyusun laporan penelitian. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya angka-angka, data juga termasuk kata dan kalimat sehingga bersifat deskriptif. Jadi pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas *(classroom reseach).* Penelitian tindakan kelas dapat didefiniskan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan *(treatment)* tertentu dalam suatu siklus (Kusnandar, 2010:45).

Penelitian ini dilakukan di MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII di MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang. Pemilihan subyek tersebut didasarkan pada pembelajaran di MTs Hasanudin Ternyang masih berpusat kepada guru dan model *TGT* dengan bantuan media *Dart board* belum pernah diterapkan di MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi meliputi mengamati aktifitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dimaksudkan sebagai pelengkap data yang digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang meliputi aktifitas guru dan siswa yang tidak terdapat dalam lembar observasi. Dengan demikian, data yang dianggap penting tidak terlewatkan.

1. Tes

Tes tulis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatanhasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *TGT* (*Team* *Games* *Tournamen*) dengan bantuan media *Dart* *Board* pada materi STATISTIKA. Tes tulis ini dilaksanakan pada akhir siklus, setelah diberikan serangkaian tindakan.

1. Dokumentasi

Dokumentasi ini berisi tentang semua kejadian dalam proses pembelajaran berlangsung yang tidak tercatat dalam lembar observasi. Dokumentasi ini yang dibutuhkan pada penelitian ini meliputi foto kegiatan siswa pada proses pembelajaran berlangsung.

Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011:337) menjelaskan bahwa data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan model alir, meliputi tahap pereduksian data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan-tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1.Pereduksian data

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang diperoleh. Dalam proses ini, data yang diperoleh dari tes hasil pengamatan serta pengamatan lapangan dipilih dan diklasifikasikan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

2.Penyajian data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Data yang telah disajikan dibuat penafsiran dan evaluasi untuk membuat perencanaan tindakan selanjutnya. Hasil penafsiran dan evaluasi ini dapat berupa penjelasan tentang: (a) perbedaan antara rancangan dan pelaksanaan tindakan; (b) perlunya perubahan tindakan; (c) alternatif tindakan yang dianggap tepat; (d) persepsipeneliti dan pengamat yang terlibat dalam kegiatan penelitian;dan (e) kendala-kendala yang dihadapi.

3.Penarikan kesimpulan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memberi kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan.

4.Kriteria Keberhasilan Proses

Keberhasilan proses ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan pengamat. Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, dan menggunakan rata-rata presentase dari tiap lembar observasi:

**Tabel 1.1 Kriteria Taraf Keberhasilan Tindakan**

|  |  |
| --- | --- |
| Interval | Kategori |
| 85%≤ NR≤ 100% | Sangat Baik |
| 70% ≤ NR < 85% | Baik |
| 55% ≤ NR < 70 | Cukup |
| 40% ≤ NR < 55% | Kurang |
| 0% ≤ NR < 40% | Kurang Sekali |

(sumber, Arikunto, 2010:326)

Guru dan siswa dinyatakan melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik jika berdasarkan lembar observasi mendapatkan skor dari observer minimal berkriteria baik yaitu 70% - 85%.

5.Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

Kriteria keberhasilan hasil belajar diketahui melalui adanya peningkatan rata-rata nilai setelah mendapatkan tindakan. Hal ini berarti jumlah siswa yang memenuhi KKM juga bertambah dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapat skor 70 atau lebih karena KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran matematika di MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang adalah 70. Maka secara klasikal mencapai 70% dari seluruh siswa. Adapun perhitungan presentase ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut :

(1)

P = Prosentase siswa tuntas belajar

n = Banyaknya siswa yang tuntas

N = Banyaknya siswa

(Sudjana (2008:55))

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

**Paparan data pratindakan**

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran diperoleh beberapa informasi antara lain,

1. Metode yang dipakai guru masih konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR).
2. Siswa bosan dengan metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi.
3. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa yang hanya duduk, mendengar, dan mencatat hal-hal yang disampaikan guru.
4. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, mencoret-coret buku temannya, bahkan ada yang tertidur saat guru menyampaikan materi.
5. Banyak siswa yang malu bertanya meskipun belum memahami materi.
6. Siswa masih suka mencontek pekerjaan teman pada saat mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Hasil analisis pada nilai ulangan harian semester 1 menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 siswa dari 20 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas sebesar 75% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 25% dengan nilai rata-rata kelas 69,8.

**Paparan Data Siklus I**

Aktivitas pembelajaran pada penelitian ini diamati oleh 3 orang pengamat yang terdiri atas peneliti, guru matematika, dan teman sejawat. Hasil observasi didasarkan pada hasil diskusi dengan berpedoman pada lembar observasi dan catatan lapangan.

Hasil Pengamatan aktivitas peneliti pada kegiatan siklus I berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis lembar observasi guru sebesar 80%. Hal ini yang menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas guru sebesar 80% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil Pengamatan aktivitas siswa pada kegiatan siklus I berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis lembar observasi siswa sebesar 80% yang menunjukkan bahwa prosentase keberhasilan aktivitas siswa sebesar 80% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil analisis tes akhir siklus I yang didapat sebesar 70%. Berdasarkan perhiungan diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 siswa dari 20 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 70,00% dan prosentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 30,00% dengan nilai rata-rata kelas 76,5.

**Tabel 2. Hasil Analisis Nilai Tes Siswa Siklus I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Keterangan | Nilai | Persentase |
| Jumlah siswa yang tuntas | 14 | 70% |
| Jumlah siswa yang tidak tuntas | 6 | 30% |
| Rata-rata nilai | 76,5 |  |

Hasil catatan lapangan menunjukkan bahwa masih banyak kekurangan pada siklus I, baik dalam aktivitas guru dimana guru kurang memberikan perhatian, yang dapat dilihat dari suasana kelas masih ramai setelah pembagian LKS dan Guru membiarkan siswa yang tidak menjadi pelempar anak panah dart. Begitu pula pada aktivitas Siswa yang mendapat tugas sebagai pelempar anak *Dart* *Board* terlihat masih canggung, ada juga siswa yang kurang memperhatikan temannya ketika sedang mempresentasikan didepan kelas dan dalam berdiskusi siswa juga masih ada yang membicarakan hal lain diluar materi yang sedang dipelajari.

**Paparan Data Siklus II**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan segala hal yang menyangkut kelengkapan pelaksanaan penelitian dengan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sehingga kendali kelas sepenuhnya berada di tangan peneliti. Agar kegiatan penelitian berjalan dengan baik, maka proses pembelajaran diamati oleh 2 pengamat.

Aktivitas pembelajaran pada siklus II diamati oleh 2 pengamat yang terdiri atas, guru matematika, dan 1 teman sejawat. Hasil observasi didasarkan pada hasil diskusi dengan berpedoman pada lembar observasi dan catatan lapangan. Paparan hasil.

Hasil pengamatan aktivitas peneliti pada kegiatan siklus II berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis lembar observasi guru yang menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas guru sebesar 95% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada kegiatan siklus II berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa persentase keberhasilan aktivitas siswa sebesar 95% yang berarti taraf keberhasilan kegiatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil tes pada siklus II dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Persentase siswa yang tuntas

(2)

Berdasarkan perhitungan diatas, menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 siswa dari 20 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 90% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 10% dengan nilai rata-rata kelas 90.

**Tabel 3. Hasil Analisis Nilai Tes Siswa Siklus II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Keterangan** | **Nilai** | **Persentase** |
| Jumlah siswa yang tuntas | 18 | 90% |
| Jumlah siswa yang tidak tuntas | 2 | 10% |
| Rata-rata nilai | 90 |  |

Hasil catatan lapangan menunjukkan bahwa pada siklus II, kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki. Guru cukup memberikan perhatian, terlihat suasana kelas sudah tenang setelah pembagian kelompok, guru juga sudah mulai dapat menguasai kelas, guru memberikan perhatian kepada siswa yang tidak menjadi pelempar anak panah, guru berkeliling untuk memberikan motivasi terhadap kelompok yang belum mengerjakan untuk segera menyelesaikan tugasnya sekaligus membimbing jika ada hal yang ditanyakan oleh siswa. Demikian pula yang terjadi pada siswa, pada tahap awal terlihat siswa sudah memperhatikan penjelasan guru dengan baik sehingga siswa mau bergabung dengan kelompok yang sudah dibagikan oleh guru, siswa yang medapat tugas sebagai pelempar sudah merasa percaya diri untuk memilihkan kartu soal ke pada teman kelompoknya, sehingga siswa antusias mengikuti pelajaran hingga pembagian hadiah dan sampai pelajaran berakhir.

PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Team* *Games* *Tournament* dengan bantuan Media *Dart* *Board* pada Materi Statistika

Pembelajaran tentang statistika yang dilaksanakan selama penelitian dilakukan dengan proses penyelesaian masalah yang dibimbing oleh guru. Proses penyelesaian masalah siswa, peneliti sebagai fasilitator dan memberikan langkah-langkah yang diperlukan selama proses pembelajaran. Materi yang diberikan kepada siswa tentang statistika. Proses penelitian, peneliti menggunakan model *Team* *Games* *Tournament*. Proses pembelajaran model *Team* *Games* *Tournament* siswa dituntut umtuk dapat menyelesaikan masalah dari suatu materi dengan bimbingan dari guru sehingga siswa nantinya lebih ingat dan faham akan materi yang telah diajarkan. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa semakin berani dan kreatif dalam menciptakan gagasan ataupun ide yang belum pernah mereka temukan sebelumnya. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil deskripsi penelitian yang telah dipaparkan bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Team* *Games* *Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team* *Games* *Tournament* dengan bantuan media *Dart* *Board* telah mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang. Hal ini nampak berdasarkan data yang diperoleh baik melalui hasil observasi, hasil wawancara, hasil catatan lapangan, dan hasil nilai tes siklus I dan siklus II. Hasil analisis pada nilai tes siklus 1 menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 siswa dari 20 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas sebesar 70% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 30% dengan nilai rata-rata kelas 72,14. Proses pembelajaran yang menggunakan model *Team* *Games* *Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Nahak (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *teams* *games* *tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Selain itu pendapat Zulkarnaen (2015) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team* *Games* *Tournament* merupakan model yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* *(TGT)* dengan bantuan media *Dart Board* dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I, hasil analisis tes akhir siklus I menunjukkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 siswa dari 20 siswa, sehingga presentase siswa yang tuntas sebesar 70% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 30% dengan nilai rata-rata kelas 76.5%. Pada tes akhir siklus II jumlah siswa yang hadir yaitu 20 siswa. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 18 siswa dari 20 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 90% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 10%. Prestasi siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20% sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* *(TGT)* dengan bantuan media *Dart Board* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.Berdasarkan kesimpulan penelitian tindakan di kelas VII MTs Hasanudin Ternyang Kabupaten Malang, ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu sebaiknya guru menugasi setiap kelompok untuk merencanakan pembagian tugas yang jelas, sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab dan aktif dalam diskusi kelompok selain dari pada itu sebaiknya juga guru menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dan memilih ketua kelompok sebelum berdiskusi agar diskusi berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar.2011. media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: departemen pendididkan nasional direktorat jendral pendidikan tinggi direktorat ketenagaan

Kusnandar. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta

Marsitin, Retno. 2015. Komunikasi Matematik Dalam Pembelajaran Program Linier Berkarakteristik Kewirausahaan Untuk Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Mahasiswa Pendidikan Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika. Volume I, Nomor 2, Agustus 2015, Halaman 205–212 ISSN: 2442–4668

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.

Nahak. 2014. Pembelajaran Model Kooperatif *Tipe* *TGT* (*Teams* *Games* *Tournament*) pada Materi Bilangan Bulat untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII A SMP PGRI 6 Malang. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang

Prabawanti, E. H. (2012). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipestudent Teams Achievement Division (Stad) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Dimensi Tiga Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Sma Kelas X di Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2011/2012. Surakarta: Tesis UNS.

Slavin, R.E. (2005). Cooperative Learning (Theory, Research, and Practice). Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. (2008). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: alfabeta

Tarigan, R. (2012). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika. 4 (2), hlm. 50-55.

Zulkarnaen, 2015. Model Pembelajaran *Teams* *Games* *Tournament* (*TGT*) Berbasis Demonstrasi *Virtual* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII-A SMP An-Nur Bululawang pada Materi Teorema Phythagoras. malang: Universitas Kanjuruhan Malang