

**ABSTRAK****PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IIIA SDN DEMANGAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)**

Nindya Ardeliana

Universitas Sanata Dharma

2019

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat keaktifan dan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IIIA SDN Demangan Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IIIA SDN Demangan tahun pelajaran 2015/2016; (2) meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; (3) meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT;

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IIIA SDN Demangan yang berjumlah 30 siswa. Objek dari penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes tertulis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IIIA SDN Demangan tahun pelajaran 2015/2016 dengan melakukan langkah-langkah: a) presentasi kelas (*class presentation*), b) belajar kelompok (*teams*), c) permainan (*games*), d) kompetisi atau turnamen (*tournament*), dan e) penghargaan tim (*team recognizing*). (2) peningkatan persentase keaktifan, kondisi awal indikator mendengarkan adalah 30%, pada siklus 2 menjadi 87%. Kondisi awal indikator melakukan tanya jawab adalah 7%, pada siklus 2 menjadi 77%. Kondisi awal indikator berdiskusi dalam kelompok adalah 3%, pada siklus 2 menjadi 87%. Kondisi awal indikator mengerjakan tugas adalah 67%, pada siklus 2 menjadi 100%. Kondisi awal indikator memecahkan masalah adalah 10%, pada siklus 2 menjadi 80%. (3) peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata kelas yang diperoleh, yakni pada kondisi awal 48,67 pada siklus II menjadi 83,84. Selain itu, persentase jumlah siswa yang mencapai KKM juga meningkat, yakni pada kondisi awal 16,67% meningkat pada siklus II menjadi 86,67%.

Kata kunci : keaktifan, hasil belajar, Matematika, model pembelajaran kooperatif

**ABSTRACT****IMPROVEMENT OF ACTIVITIES AND MATHEMATICAL LEARNING RESULTS IN CLASS IIIA DEMANGAN PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL WITH TEOP GAMES TYPE GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL**

Nindya Ardeliana

Sanata Dharma University

2019

*The background of this study is the low level of activity and learning outcomes of Mathematics in class IIIA students of SDN Demangan Yogyakarta. This study aims to: (1) describe the application of the TGT cooperative learning model in an effort to improve the activity and learning outcomes of Mathematics in class IIIA students of SDN Demangan 2015/2016 academic year; (2) increasing student activity through the application of the TGT cooperative learning model; (3) improve student learning outcomes through the application of the TGT cooperative learning model;*

*This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles with 4 meetings. The subjects of this study were class IIIA students of SDN Demangan which numbered 30 students. The object of this study is the activity and student learning outcomes. Data collection techniques in this study were observations and written tests. The instruments used in this study were observation sheets and written tests. The data analysis technique used is descriptive analysis.*

*The results showed that: (1) the application of the TGT type of cooperative learning model can improve the activity and learning outcomes of Mathematics in Class IIIA SDN Demangan students for the 2015/2016 academic year by taking steps: a) class presentation, b) group learning (teams), c) games (games), d) competitions or tournaments (tournaments), and e) team recognizing. (2) increasing the percentage of activity, the initial condition of indicator 1 is 30%, in cycle 2 it becomes 87%. The initial condition of indicator 2 is 7%, in cycle 2 it becomes 77%. The initial condition of indicator 3 is 3%, in cycle 2 it becomes 87%. The initial condition of indicator 4 is 67%, in cycle 2 it becomes 100%. The initial condition of indicator 5 is 10%, in cycle 2 it becomes 80%. (3) an increase in student learning outcomes can be seen from the increase in class averages obtained, namely in the initial condition 48.67 in the second cycle to 83.84. In addition, the percentage of students who achieved KKM also increased, namely in the initial conditions 16.67% increased in the second cycle to 86.67%.*

*Keywords: activeness, learning outcomes, mathematics, cooperative learning models*