

## ABSTRAK

**Muh.Riki Setiawan, 2017.** *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII.E SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.* Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I Alimuddin dan pembimbing II Andi Mulawakkan Firdaus.

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII.E SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan keefektifan pembelajaran ditinjau dari empat aspek, yaitu: ketuntasan belajar secara klasikal, aktivitas siswa, respon siswa, dan Keterlaksanaan pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas terpenuhi, dengan syarat aspek aktivitas siswa dan ketuntasan belajar secara klasikal terpenuhi. Desain penelitian yang digunakan adalah *The one group pretest-posttest design*, yaitu sebuah eksperimen yang melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test ( $O_1$ ), diberi suatu teratmen (X) dan diberi post-test ( $O_2$ ). penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir pokok bahasan, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan dan saran siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII.E SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa sebanyak 32 orang sebagai kelas uji coba untuk diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah 83,93 dan berada pada kategori tinggi dengan standar deviasi 8,57 dimana skor terendah yang diperoleh 59,00 dan skor tertinggi 100,00 dari skor ideal 100. Dari hasil tersebut diperoleh 30 siswa atau 93,74% mencapai ketuntasan individu dan ini berarti bahwa ketuntasan secara klasikal tercapai. (2) rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran sebesar 82,61% (3) angket respon siswa menunjukkan 90,97% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. (4). Kemampuan guru mengelola pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mencapai skala penilaian 3,84 dan berada pada sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII.E SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Kata kunci : Eksperimen dan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.