

## ABSTRAK

**Saharuddin. R, 2018.** *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Suggumiasa Kabupaten Gowa.* Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I Darwing Paduppai dan pembimbing II Ikhbariaty Kautsar Qadri.

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan keefektifan pembelajaran ditinjau dari empat aspek, yaitu: ketuntasan belajar secara klasikal, keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan respon siswa. 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 *one group pretest-posttest design*, yaitu sebuah eksperimen yang melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi suatu teratmen (X) dan diberi post-test (O). 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* (TGT).

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah 83,23 dan berada pada kategori sedang dengan standar deviasi 9,72 dimana skor terendah yang diperoleh 67,00 dan skor tertinggi 100 dari skor ideal 100. Dari hasil tersebut diperoleh 25 siswa atau 96,15% mencapai ketuntasan individu dan ini berarti bahwa ketuntasan secara klasikal tercapai. (2) Rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa yaitu 86,78% maka aktivitas siswa mencapai kriteria aktif dan (3) respons siswa menunjukkan positif dimana rata-rata persentasenya adalah 81,87%. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa

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