

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai cara pembelajaran atau model pembelajaran juga telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Supaya terwujud pembelajaran yang dapat menuntun peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, diharapkan guru mengupayakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung berada pada kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik dari SD sampai dengan SMA supaya membekali peserta didik untuk berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan untuk bekerjasama. Banyak masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, diantaranya hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran, siswa lebih suka bermain selama proses pembelajaran sehingga tidak merespon materi yang disampaikan oleh gurunya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 3 Pallangga Kab. Gowa diperoleh bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh sikap tidak peduli siswa dalam proses pembelajaran.

Dari data yang diperoleh oleh peneliti sebelum melakukan penelitian eksperimen diperoleh nilai rata-rata ≥ 75 (KKM = 75) ada 3 siswa atau 9,375% dan memperoleh < 75 (tidak tuntas) berjumlah 29 siswa atau 90,625%.

Dari permasalahan di atas salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi dan bertukar pendapat dengan siswa lainnya. Dari berbagai macam tipe pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik pada tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai suatu metode pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pelajaran matematika serta menjadikan siswa aktif dalam proses belajar matematika. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diawali dengan Penyajian Kelas (*Class Presentations*), dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dilakukan oleh guru. Setelah class presentations guru membentuk kelompok (*Team*) setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi), jenis kelamin, etnik dan ras. Selanjutnya adalah permainan (*Game*) dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya

dikumpulkan peserta didik untuk turnamen. Selanjutnya pertandingan atau lomba (*Tournament*) guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Terakhir adalah penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) Tim atau kelompok mendapat julukan *Super Team* jika rata-rata skor 50 atau lebih, *Great Team* apabila rata-rata mencapai 50-40 dan *Good Team* apabila rata-ratanya 40 kebawah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kab. Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka ditemukan permasalahan siswa yang menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik dan peneliti sebagai calon pendidik untuk mencari solusi dari permasalahan-permasalahan siswa tersebut. Diantara permasalahan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga adalah rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa lebih suka bermain ketika proses belajar mengajar berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT) dengan harapan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik.

Adapun pertanyaan penelitian yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT)?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT)?
3. Bagaimana respon kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kab. Gowa yang ditinjau dari 3 aspek yaitu:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT)
2. Aktivitas siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT)

3. Respon kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* (TGT)

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk lebih giat belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi tenaga pendidik khususnya guru matematika untuk aktif dan kreatif dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi kepada pihak sekolah yang dapat dijadikan masukan mengenai salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

4. Bagi peneliti

Dengan pelaksanaan penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata efektif mempunyai dua arti, yakni:

- a. Efektif berarti mempunyai efek, pengaruh, atau akibat.
- b. Efektif juga diartikan memberikan hasil yang memuaskan.

Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat dicapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut. Sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Menurut Trianto (2014: 19) pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode

pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Secara umum, yang menjadi indikator keefektifan pembelajaran matematika ditinjau dari empat aspek sebagai berikut:

a. Hasil belajar matematika

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang telah mencapai atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan. Data peningkatan hasil belajar siswa diperlukan untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami isi pelajaran atau untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Data nilai atau hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang dilakukan sebelum proses belajar mengajar dimulai berupa *pretest* dan tes yang diberikan setelah proses belajar mengajar berakhir berupa *posttest*. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil tes belajar sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kriteria ketuntasan belajar dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal perorangan dan klasikal ini yaitu: (1) seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa tersebut telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan yaitu 75 dari skor ideal 100. (2) suatu kelas dikatakan belajar tuntas secara klasikal apabila 80% dari jumlah siswa keseluruhan telah mencapai skor ketuntasan minimal (Tritanto, 2010:241).

b. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika

Aktivitas siswa adalah proses komunikasi antara siswa dan guru dalam lingkungan kelas baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dan guru atau siswa

dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, keterampilan siswa dalam bertanya/menjawab. Aktivitas siswa dalam pembelajaran bisa positif maupun negatif. Aktivitas siswa yang positif misalnya; mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama siswa sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sedangkan aktivitas siswa yang negatif; misalnya mengganggu sesama siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Ketuntasan aktivitas siswa diperoleh dengan mengamati secara keseluruhan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Ketuntasan aktivitas siswa dalam penelitian ini berfokus pada delapan kategori positif (kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran, siswa memperhatikan penjelasan guru/teman, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami, siswa bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan aktivitas pada LKS yang dibagikan oleh guru, siswa aktif membandingkan dan mendiskusikan jawaban dalam kelompok, siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor itu guna mendapatkan skor untuk dimainkan dimeja turnamen, siswa melakukan turnamen, siswa menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari) dan satu kategori negatif (siswa melakukan aktivitas tidak relevan dengan KBM). Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam

penelitian ini minimal 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Tritanto, 2010:241).

c. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

Angket respon siswa digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai pembelajaran yang digunakan. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui pendekatan pemecahan masalah matematika pada siswa. Model pembelajaran yang baik dapat memberi respon yang positif bagi siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ketuntasan respon siswa dalam penelitian ini berfokus pada 10 kategori yaitu: (1) apakah anda senang belajar matematika melalui model kooperatif tipe *teams games tournament*? (2) apakah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan hal baru bagi anda? (3) apakah perhatian anda terhadap materi pembelajaran matematika di kelas lebih baik melalui model kooperatif tipe *teams games tournament*? (4) apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif kooperatif tipe *teams games tournament* anda lebih mudah memahami materi pembelajaran matematika dengan baik? (5) apakah dengan model pembelajaran kooperatif kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran membuat anda menjadi siswa yang aktif? (6) apakah anda senang berdiskusi dengan teman kelompok pada pembelajaran ini berlangsung? (7) apakah anda senang berbagi pengetahuan dalam penerapan model kooperatif kooperatif tipe *teams games tournament*? (8) apakah anda merasakan kemajuan setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif kooperatif tipe *teams games tournament*? (9) apakah anda setuju jika diterapkan cara pembelajaran

seperti ini pada pembelajaran berikutnya? (10) setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif kooperatif tipe *teams games tournament* apakah matematika merupakan pelajaran yang menarik?

Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah minimal 75% siswa yang memberi respon positif terhadap jumlah aspek yang ditanyakan (Tritanto, 2010:241).

2. Hakikat Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan dan ilmu. Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan untuk menyelesaikan masalah mengenai bilangan dengan objek abstrak yang diatur secara logis yang didapat dengan berpikir.

3. Hakikat Belajar Matematika

Belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Ada beberapa definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Gagne (Komalasari, 2013: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja). Menurut Sunaryo (Komalasari, 2013: 2) belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas, maka disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Hakikat belajar matematika juga merupakan suatu aktivitas mental untuk memahami artidan hubungan-hubungan serta simbol-simbol dan logika kemudian diterapkannya ke dalam yang nyata. Jadi dalam hal ini, pada hakikatnya belajar matematika merupakan suatu proses seseorang dalam memahami arti hubungan-hubungan serta simbol-simbol dan logika kemudian diterapkan kepada yang nyata sehingga tiap individu akan optimal dalam mencapai tingkat kedewasaan dan dapat hidup sebagai anggota masyarakat. Belajar matematika juga merupakan proses memperoleh pengetahuan baru yang dilakukan siswa dengan membangun dari pengalaman/pengetahuan siswa sehingga belaaajar menjadi lebih bermakna.

4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu, yang merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dalam hal ini belajar dapat diartikan sebagai ukuran yang menyatakan seberapa besar tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam suatu penggalan waktu tertentu melalui pemberian tes sebagai evaluasi belajar baik lisan maupun tulisan. Hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan siswa menguasai bahan pelajaran matematika setelah memperoleh pengalaman belajar matematika dalam kurun waktu tertentu. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam usaha belajarnya diperlukan alat ukur. Alat ukur yang biasa digunakan adalah tes hasil belajar. Hasil pengukuran dengan memakai tes merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa yang dicapai dalam belajarnya.

Menurut Nawawi (2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (Nurwahida, 2013:8) mengemukakan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memperoleh pengalaman belajarnya. Dari definisi dipaparkan di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

5. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Parker (Huda, 2013: 29) mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Menurut Roger, dkk (Huda, 2013: 29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar lain dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Dengan demikian pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut yang mengacu pada model pembelajaran di mana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

a. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran kooperatif.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan siswa dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2: Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5: Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Ibrahim (Trianto, 2014:117)

a. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi yaitu: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan (b) Fungsi manajemen sebagai organisasi (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol

3) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal

4) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Adapun tujuan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan hasil belajar akademik

Selain meningkatkan berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap keragaman

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama

3) Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif juga mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi untuk saling berinteraksi dengan teman yang lain.

6. Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika yaitu:

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan persentasi kelas (*Class Presentation*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin langsung oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada

saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar Dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas dalam menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan

4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan *Super Team* jika rata-rata skor 50 atau lebih, *Great Team* apabila rata-rata mencapai 40-50 dan *Good Team* apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi peserta yang telah mereka buat

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan

akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dengan model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena ada kegiatan permainan ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.
- 4) Membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus mengetahui urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Zulhijrah (2016) melakukan penelitian pada kelas VII.5 SMP Negeri 1 Pallangga yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui

Penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 1 Pallangga Kab. Gowa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 80,68 dan berada pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut diketahui bahwa 35 siswa mencapai KKM dan 5 siswa tidak mencapai KKM yang berarti ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Persentase frekuensi siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran yaitu 78,57% telah mencapai kriteria baik. Persentase respon positif siswa terhadap pembelajaran matematika yaitu 98% dan hanya 2% respon negatif. Dari hasil penelitian tersebut, maka disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 1 Pallangga Kab. Gowa.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Fitriani pada tahun 2014 yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VII.F SMPN 1 Sungguminasa” terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar matematika dari 34,92 meningkat menjadi 89,78. Dari tersebut diperoleh 36 siswa atau 100% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ini menunjukkan ketuntasan klasikal telah tercapai. Rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu 83,32% serta angket respon siswa menunjukkan respon yang positif terhadap *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui model pembelajaran

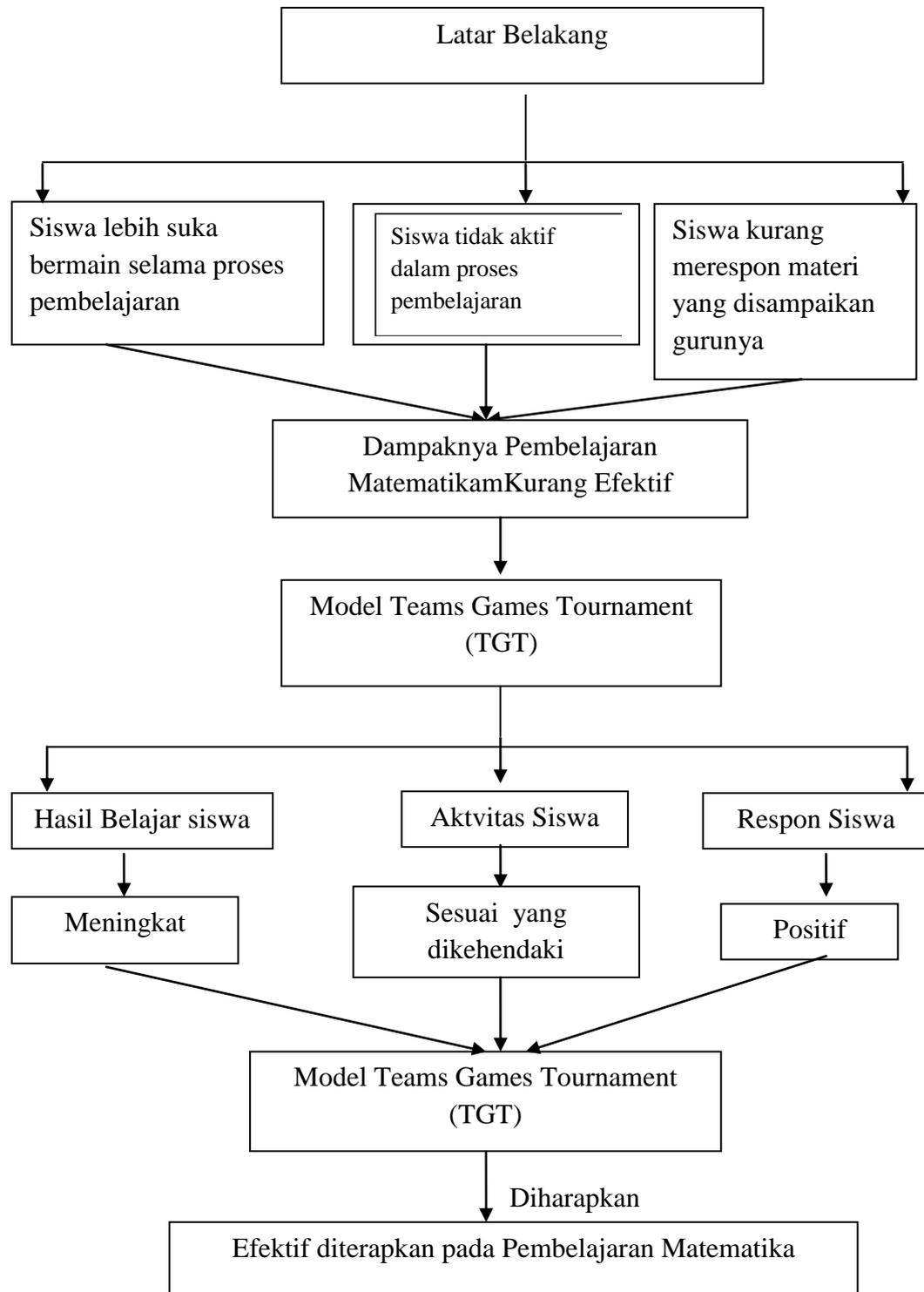
Teams Games Tournament (TGT) efektif digunakan pada siswa kelas VII.F SMP Negeri 1 Sungguminasa.

C. Kerangka Pikir

Secara umum pembelajaran matematika dimaksudkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh guru yang merujuk kepada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pada hasil belajar matematika siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa belum sesuai dengan yang diharapkan, semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang sehingga sangat berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini dikarenakan mata pelajaran matematika dianggap sulit dan banyak rumus yang harus dihafal sehingga membuat siswa merasa bosan, kurangnya rasa percaya diri untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, dan sistem pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa tersebut dilakukan dengan mengefektifkan pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Efektifnya pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan respons siswa.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan tersebut, jika dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka diharapkan pembelajaran matematika dapat efektif, dengan melihat hasil belajar siswa tuntas dan meningkat, siswa menjadi lebih aktif dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Alur kerangka pikir tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah: “Pembelajaran matematika efektif diterapkan melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII Negeri SMP Negeri 3 Pallangga Kab. Gowa”.

Untuk keperluan pengujian statistiknya, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Matematika Siswa

Rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) $> 74,99$ (KKM).

2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika

Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori baik, yaitu persentase jumlah siswa yang terlibat aktif $> 69,99\%$

3. Respon Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran Matematika

Respon siswa terhadap *pembelajaran* matematika dengan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) positif, yaitu persentase siswa yang menjawab setuju $> 74,99\%$.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen yang melibatkan satu kelas yang akan diberi perlakuan (treatment). Perlakuan yang diberikan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Variabel dan Desain Penelitian

a. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar matematika, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

b. Desain penelitian

Desain pada penelitian ini adalah *one-grouppretest-osttestdesign*. Dimana desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 *One-grouppretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono (2012:111)

Keterangan :

O₁: Nilai *pretest* sebelum diterapkan model kooperatif tipe TGT

O₂: Nilai *posttest* setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel Penelitian ini adalah:

1. Keefektifan pembelajaran matematika adalah suatu ukuran keberhasilan yang menyatakan seberapa besar kriteria keefektifan (ketuntasan belajar siswa) yang meliputi hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan respon siswa telah tercapai dalam pembelajaran matematika
2. Pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah konsep belajar yang mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
3. Hasil belajar siswa adalah diperoleh melalui tes yang dilakukan sebelum proses belajar mengajar dimulai berupa *pretest* dan tes yang diberikan setelah proses belajar mengajar berakhir berupa *posttest*.
4. Aktivitas siswa adalah rata-rata keterlaksanaan aktivitas atau perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung
5. Respon siswa adalah ukuran kesukaan, minat ketertarikan atau pendapat siswa tentang cara mengajar guru, LKS, bahan ajar, dan suasana kelas

D. Satuan Eksperimen dan Perlakuan

Satuan eksperimen penelitian ini adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 7 (tujuh) kelas dengan penyebaran yang homogen (tidak ada pengklasifikasian antara siswa yang memiliki kecerdasan tinggi dengan siswa yang memiliki kecerdasan rendah). Pemilihan unit eksperimen adalah dengan teknik *Simple Random Sampling* sehingga yang terpilih adalah kelas VII.7 SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

Perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran model kooperati tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran melalui model kooperati tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Terdapat tiga indikator keefektifan yang digunakan, yaitu: ketuntasan hasil belajar, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, respon siswa terhadap pembelajaran matematika.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Adapun persiapan yang dilakukan sebelum penelitian yaitu:

- a. Observasi sekolah yang akan diteliti
- b. Konsultasi dengan pembimbing, guru dan kepala sekolah untuk memohon agar peneliti diberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

- c. Membuat dan menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- d. Membuat dan menyusun instrumen penelitian dalam bentuk tes hasil belajar matematika siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar angket respon siswa kemudian divalidasi oleh tim validator.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Memberikan *Pretest* kepada siswa pada kelas yang terpilih
- b. Kelas yang terpilih akan diberikan perlakuan yaitu diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- c. Melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.
- d. Memberikan *Posttest* kepada siswa setelah diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- e. Memberikan lembar angket respon siswa setelah diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Tahap Analisis

Adapun langkah-langkah tahap analisis sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data-data hasil penelitian yang diperoleh dari tes hasil belajar matematika siswa, lembar observasi siswa, dan lembar angket respon siswa.
- b. Data-data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan dibuatkan laporan.

F. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar Matematika

Tes hasil belajar matematika merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tes ini berupa soal essay.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika

Lembar observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Angket Respon Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika

Angket respon siswa merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Data tentang hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar matematika setelah diajar melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Data tentang keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa
3. Data mengenai respon siswa yang dikumpulkan menggunakan angket respon siswa yang diberikan kepada siswa pada akhir proses pembelajaran matematika setelah diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

H. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan dua macam analisis statistika, yaitu analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif yaitu analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah pembelajaran, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan respon siswa terhadap proses pembelajaran.

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran maka diperlukan analisis sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa dari *pretest* dan *posttest*. Untuk mengkategorikan skor hasil belajar siswa digunakan ketentuan Departemen Pendidikan Nasional pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Kategorisasi Standar yang Ditetapkan Departemen Pendidikan Nasional

Skor	Kategori
0 – 64	Sangat rendah
65 – 74	Rendah
75 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (Taqdir, 2012:14)

Tabel 3.3 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematikapada Kelas VII.7 SMP Negeri 3 Pallangga

Nilai	Kriteria
75 – 100	Tuntas
0 – 74	Tidak Tuntas

Berdasarkan pada tabel 3.3 bahwa siswa yang memperoleh nilai 75 sampai 100 maka dapat dinyatakan tuntas dan siswa yang memperoleh nilai 0 sampai 74 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan yakni 75.

b. Analisis Data Observasi Aktivitas siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa meliputi menghitung frekuensi rata-rata aspek tiap pertemuan dilakukan dengan cara menjumlahkan frekuensi aspek yang dimaksud dibagi banyak siswa yang diamati. Untuk menghitung rata-rata persentase setiap aspek aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P_a = \frac{\sum T_a}{\sum T} \times 100\%$$

Sumber: Taqdir (2012:16)

Keterangan:

P_a = Persentase aktivitas siswa untuk melakukan jenis aktivitas tertentu

T_a = Jenis aktivitas tertentu yang dilakukan siswa tiap pertemuan

T = Seluruh aktivitas siswa setiap pertemuan

Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Angket Respon Siswa

Analisis yang dilakukan dalam hal ini adalah menentukan persentase rata-rata jumlah siswa yang memberi respon terhadap pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$\% \bar{J}S = \frac{TNR}{n} \times 100\%$$

Sumber: Taqdir (2012:16)

Keterangan:

$\% \bar{J}S$: Persentase rata-rata jumlah siswa yang memberi respons

TNR : Total nilai respon

n : Jumlah siswa yang merespon

Respon siswa terhadap pembelajaran dikatakan positif jika persentase respon siswa dalam menjawab senang dan ya untuk tiap poin pertanyaan minimal 75%.

2. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum mengadakan uji statistik *inferensial* yaitu dengan menggunakan statistik *Uji-t*, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian *Normalitas*.

a. Pengujian Normalitas

Pengujian *normalitas* bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah perlakuan berasal dari satuan eksperimen yang berdistribusi normal.

Untuk keperluan pengujian digunakan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 20 dengan *One Sample Kolmogorov-Smirnov*.

Adapun hipotesis pengujian sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari satuan eksperimen yang berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari satuan eksperimen yang tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan yaitu H_0 diterima apabila nilai $P\text{-value} \geq \alpha$ dan

H_0 ditolak, jika $P\text{-value} < \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$.

b. Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah dilakukan *uji normalitas*, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *uji-t (One-samples t-test)* dengan SPSS versi 20. Uji hipotesis dibuat dalam situasi ini, yaitu:

$$H_0 : \mu = 74,99 \quad \text{melawan} \quad H_1 : \mu > 74,99$$

Kriteria pengambilan keputusan adalah H_0 diterima apabila nilai $P\text{-value} \geq \alpha$ dan H_0 ditolak, jika $P\text{-value} < \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$.

c. Pengujian hipotesis berdasarkan *Gain* (peningkatan) menggunakan uji-t satu sampel.

Pengujian *gain* dilakukan setelah pembelajaran minimal dalam kategori sedang dengan nilai *gain* 0,30 dengan hipotesis kerja sebagai:

$$H_0 : \mu g = 0,29 \quad \text{melawan} \quad H_1 : \mu g > 0,29$$

Keterangan:

μg = skor rata-rata nilai *gain ternormalisasi*

Kriteria pengambilan keputusan adalah: Kriteria pengambilan keputusan adalah H_0 diterima apabila nilai $P\text{-value} \geq \alpha$ dan H_0 ditolak, jika $P\text{-value} < \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$. Jika jika $P\text{-value} < \alpha$ berarti peningkatan hasil belajar matematika minimal dalam kategori sedang ($\mu g = 0,30$)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebagaimana telah diuraikan pada Bab 1 tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki keefektifan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten, dilakukan prosedur penelitian eksperimen dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Hasil analisis dari keduanya diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis statistika deskriptif dimaksud untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), keterlaksanaan pembelajaran matematika, aktifitas siswa selama proses pembelajaran, serta respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa. Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut

:

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

1) Deskripsi Hasil Belajar Siswa Sebelum Penelitian (Pre-Test)

Data hasil belajar siswa sebelum penelitian (pretest) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa disajikan secara lengkap pada lampiran D, selanjutnya dianalisis deskriptif terhadap nilai tes sebelum penelitian yang diberikan pada siswa yang diajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa 7 Sebelum Penelitian.

Statistik	Nilai
Skor ideal	100,00
Skor terendah	12,73
Skor tertinggi	61,82
Rentang skor	49,09
Rata-rata skor	28,295
Standar deviasi	12,596

Pada tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa sebelum proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 28,295 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa dengan standar deviasi 12,596. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 12,73 sampai dengan skor tertinggi 61,82 dengan rentang skor 49,09. Jika hasil belajar matematika siswa di kelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 64	Sangat rendah	32	100
2	65 – 74	Rendah	0	0
3	75 – 79	Sedang	0	0
4	80 – 89	Tinggi	0	0
5	90 – 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			32	100

Pada tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas VII, siswa yang memperoleh skor pada interval 0 – 64 sebanyak 32 siswa (100%), yang memperoleh skor pada interval 65 – 74, 75 – 79, 80 – 89 dan 90 – 100 tidak ada. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 28,295 dikonversi ke dalam 5 kategori di atas, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong sangat rendah.

Selanjutnya data hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (pretest) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Penelitian

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 74	Tidak tuntas	32	100
75 – 100	Tuntas	0	0

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 75. Dari tabel 4.3 di atas terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 32 orang atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan yang memenuhi kriteria ketuntasan individu dari jumlah seluruh siswa tidak ada. Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong sangat rendah dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

2) Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah Penelitian (Posttest)

Data hasil belajar siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (posttest) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa (disajikan secara lengkap pada lampiran C), selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang hasilnya dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa Setelah Dilakukan Penelitian.

Statistik	Nilai
Skor ideal	100,00
Skor terendah	50,91
Skor tertinggi	100,00
Rentang skor	49,09
Rata-rata skor	85,113
Standar deviasi	11,019

Pada table 4.4 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) adalah 85,113 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa, dengan standar deviasi 11,019. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 50,91 sampai dengan skor tertinggi 100,00 dengan rentang skor 49,09. Jika hasil belajar matematika siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 64	Sangat rendah	3	9,375
2	65 – 74	Rendah	1	3,125
3	75 – 79	Sedang	4	12,5
4	80 – 89	Tinggi	14	43,75
5	90 – 100	Sangat tinggi	10	31,25
Jumlah			32	100

Pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa, 3 siswa (9,375%) yang memperoleh skor pada interval 0 – 64, 1 siswa (3,125%) yang memperoleh skor pada interval 65 – 74, 4 siswa (12,5%) yang memperoleh skor pada interval 75 – 79, 14 siswa (43,75%) yang memperoleh skor pada interval 80 – 89, dan 10 siswa (31,25%) yang memperoleh skor pada interval 90 – 100. Setelah skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 85,113 dikonversi ke dalam 5 kategori di atas, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong tinggi.

Selanjutnya data hasil belajar setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (posttest) dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setelah Penelitian

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 74	Tidak tuntas	4	12,5
75 – 100	Tuntas	28	87,5

Dari table 4.6 di atas terlihat bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak orang (12,5%) sedangkan siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan individu sebanyak 28 siswa (87,5%), dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan Bilangan Bulat tergolong tinggi dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal ini berarti bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal.

Tabel 4.7 Klasifikasi Gain Ternormalisasi

Koefisien Normalisasi Gain	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Klasifikasi
$g < 0,3$	0	0	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	6	40	Sedang
$g \geq 0,7$	9	60	Tinggi
Rata – rata	0,74		

Berdasarkan tabel 4.7 tampak bahwa peningkatan kemampuan siswa setelah diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berada pada klasifikasi tinggi maka dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif hasil belajar matematika siswa memenuhi kriteria keefektifan.

b. Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa (Lampiran D) digunakan untuk mengamati semua aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh seorang pengamat terhadap siswa yang terpilih sebagai sampel.

Prosedur pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang dominan muncul pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung berdasarkan indikator yang ingin dicapai, berikutnya pengamat menuliskan hasil pengamatannya pada lembar yang disediakan. Frekuensi aktivitas siswa pada (Lampiran D).

Selama kegiatan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung untuk pokok bahasan Bilangan Bulat, siswa telah terlibat secara aktif sehingga kegiatan pembelajaran matematika melalui model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berjalan sesuai indikator yang ingin dicapai. Secara umum hasil analisis data aktivitas siswa (Lampiran D) menunjukkan sebagian besar aktivitas siswa berada pada kategori efektif. Aspek aktivitas (1), (2), (3), (4), (5), (6), (7), dan (8) pada pertemuan pertama sampai keempat berada pada kategori aktif dan aspek (9) pada aktivitas siswa pasif.

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan IV (Lampiran D) menunjukkan bahwa:

- 1) Rata-rata persentase kehadiran siswa saat proses pembelajaran mencapai 99,21%
- 2) Rata – rata presentase siswa memperhatikan penjelasan guru/teman mencapai 71,09%
- 3) Rata – rata presentase siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami mencapai 50,78%
- 4) Rata – rata presentase siswa yang bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan aktivitas pada LKS yang dibagikan oleh guru mencapai 99,21%
- 5) Rata – rata presentase siswa yang aktif membandingkan dan mendiskusikan jawaban dalam kelompok mencapai 71,09%
- 6) Rata – rata presentase siswa yang memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor itu guna mendapatkan skor untuk dimainkan di meja turnamen mencapai 99,21%
- 7) Rata – rata presentase siswa yang melakukan turnamen. Siswa mengambil karu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas, kemudian membaca dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu dan menjawabnya mencapai 99,21%
- 8) Rata – rata presentase siswa yang menulis kesimpulan dari materi yang dipelajari mencapai 96,09%

- 9) Rata – rata presentase siswa yang melakukan aktivitas tidak relevan dengan KBM (tidak memperhatikan guru, mengantuk, mengganggu teman, keluar dan masuk ruangan tanpa izin, dll) mencapai 49,99%

Meskipun dalam beberapa pertemuan masih terdapat beberapa aspek yang tidak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai, namun secara garis besar aktivitas siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa menurut kriteria keefektifan aktivitas siswa pada Bab III pada pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikategorikan efektif. Hal ini dapat dilihat melalui rata-rata persentase aktivitas siswa yang positif 85,73% dan negatif 49,99% untuk setiap aspek atau indikator selama 4 kali pertemuan.

c. Deskripsi Hasil Respon Siswa

Instrument yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa (Lampiran D). hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diisi oleh 32 siswa (Lampiran D).

Berdasarkan (Lampiran D) terlihat bahwa hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pokok bahasan Relasi dan Fungsi menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan siswa 91,56%. Berarti dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam pembelajaran matematika melalui model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah positif.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, aktivitas siswa efektif, serta respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui penerapan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

2. Hasil Analisis Inferensial

Untuk menguji hipotesis penelitian, sebelumnya dilakukan dengan tahapan uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan komputer dengan bantuan SPSS versi 20.0 (Lampiran D) diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah skor rata-rata hasil belajar siswa (pretest-posttest) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah : $p \geq \alpha$

Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal.

Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka berdistribusi tidak normal.

Dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*^a (Lampiran D), diperoleh nilai $P_{\text{value}} = 0,175$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk data skor pretest. Kriteria pengujiannya adalah data normal jika nilai $P_{\text{value}} > \alpha$. Dari hasil pengelolaan data terlihat bahwa nilai $P = 0,175 > \alpha = 0,05$ berarti data normal. Sedangkan untuk data skor posttest diperoleh nilai $P_{\text{value}} = 0,115$. Kriteria pengujiannya yaitu data

berdistribusi normal jika nilai $P > \alpha$. Dari hasil pengelolaan data terlihat $P = 0,115 > \alpha = 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data skor pretest dan posttest berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Data berdistribusi normal dan bersifat homogen maka memenuhi kriteria untuk digunakannya uji-*t one sample test* untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan pada Bab III. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika nilai $\text{sign} < \alpha$. Berdasarkan hasil pengelolaan data (Lampiran D), diperoleh nilai $\text{sign} = 0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian (pretest) lebih kecil dari pada hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* (posttest) pada pokok bahasan Bilangan Bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

c. Uji Gain

Pengujian *Normalized gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan hasil belajar siswa.

Dari pengujian *Normalized gain* yang dapat dilihat pada lampiran D menunjukkan indeks $\text{gain} = 0,735$. Hal ini berarti berada pada interval $\text{gain} \geq 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dikategorikan tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif tentang (1) hasil belajar siswa, (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan (3) respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Ketiga aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

a. Hasil Belajar Matematika Siswa

- 1) Hasil belajar siswa sebelum pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Pretest)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Bulat menunjukkan bahwa terdapat 32 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 100% siswa yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapat skor dibawah 75), dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) rendah atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

- 2) Hasil belajar siswa setelah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Posttest)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Bulat menunjukkan bahwa terdapat 28 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 87,5% siswa mencapai ketuntasan individu (skor minimal 75) dengan

kata lain hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal.

b. Hasil Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa dalam pembelajaran Matematika

Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa kesembilan aspek yang diamati hampir memenuhi kriteria efektif, dengan rata-rata aktivitas siswa yang positif 85,73% dan negatif 49,99%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) positif.

c. Hasil respon siswa terhadap Pembelajaran Matematika

Hasil angket respon siswa, pada umumnya siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dari data yang diperoleh diketahui bahwa 91,56% siswa merasa senang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu 91,56% menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menarik dan setuju jika kegiatan belajar mengajar berikutnya guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Ungkapan senang, baru dan setuju yang diberikan oleh sebagian besar siswa menunjukkan adanya respon positif siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan adanya minat siswa yang besar dalam kegiatan

pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan berpengaruh pada peningkatan aktivitas dan kreativitas belajar siswa dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Pembahasan hasil analisis statistik inferensial yang dimaksud adalah pembahasan terhadap hasil pengujian hipotesis yang telah dikemukakan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-*t one sample test* (Lampiran D) telah diperoleh nilai $P = 0,000 < 0,5 = \alpha$, maka menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Secara inferensial ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dengan skor posttest pada taraf signifikan 5%.

Dengan demikian terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Bulat. Yang berarti pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mendorong siswa untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa untuk tampil di depan kelas memberikan jawaban dan menjadi guru bagi temannya. Aktivitas dan kreativitas yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ini, selain akan mempengaruhi aspek kognitif siswa (kemampuan berpikir kreatif) yang berimplikasi pada meningkatnya hasil belajar siswa, juga diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif *Teams*

Games Tournament (TGT) tersebut dapat mengembangkan aspek non-kognitif dari kreativitas yakni kepribadian kreatif dan sikap aktif siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam mengatasi rendahnya prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri 3 Pallangga 7 Kabupaten Gowa khusus dan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan pendidikan secara umum.

Dari hasil analisis yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

C. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini di uraikan sebagai berikut :

1. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini hanya melalui validasi ahli dan tidak dilanjutkan uji coba sebelum diterapkan pada pembelajaran, sehingga instrument yang digunakan hanya valid secara teoritis.
2. Sampel penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa kelas pembanding (kontrol), sehingga faktor lain diluar pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak dapat dikontrol pengaruhnya.
3. Pengamatan terhadap siswa hanya dilakukan oleh seorang observer dan hanya sebatas pada ukuran pengamatan kuantitatif, serta tidak mengamati sejauh

mana kualitas aktivitas, interaksi dan faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

4. Pada lembar aktivitas siswa, pengumpulan data dilakukan oleh observer dan aktivitas siswa sepenuhnya tidak dapat diamati secara teliti, jelas data yang diperoleh bersifat bias, karena tidak semua siswa teramati. Hal ini terjadi karena keterbatasan peneliti yang tidak menyiapkan sarana pendukung seperti alat perekam untuk merekam seluruh aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk meminimalkan kelemahan-kelemahan tersebut maka pemilihan siswa diupayakan mewakili seluruh siswa dalam kelas, dengan mempertimbangkan kemampuan nilai matematikanya.
5. Penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas saja dengan alokasi waktu 2 x 40 menit selama dua kali pertemuan dan 3 x 40 menit selama dua kali pertemuan. Waktu empat kali pertemuan bukanlah waktu yang cukup bagi guru untuk beradaptasi dengan model atau strategi pembelajaran baru, sehingga kekonsistenan aspek-aspek yang teramati selama pembelajaran belum dapat dijamin.

Apabila kelemahan-kelemahan tersebut dapat diperbaiki, maka tidak mustahila hasil penelitian ini dapat lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka diambil beberapa kesimpulan bahwa :

1. Hasil belajar matematika yang dicapai siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata 28,295 dan standar deviasi 12,596. Hasil ini juga menunjukkan bahwa terdapat 32 siswa atau keseluruhan siswa atau 100% siswa yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapat skor dibawah 75) dan tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan individu (skor minimal 75). Hasil belajar matematika yang dicapai siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 85,115 dan standar deviasi 11,019. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan belajar terdapat 4 orang siswa dari jumlah keseluruhan 32 siswa atau 12,5% siswa yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapat skor dibawah 75) dan lebihnya 28 siswa atau 87,5% siswa yang mencapai ketuntasan individu. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) telah mencapai ketuntasan klasikal.
2. Selain hasil belajar siswa yang meningkat, rata-rata aktivitas siswa yang diamati selama empat kali pertemuan berada pada kategori efektif. Meskipun

dalam beberapa pertemuan masih terdapat beberapa aspek yang tidak sesuai dengan kriteria keefektifan namun secara garis besar aktivitas siswa dapat dikategorikan efektif, karena siswa yang aktif telah mencapai

3. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa dari kesembilan aspek yang direspon seluruhnya berada pada batasan efektif, respon siswa dikatak positif jika setiap aspek pertanyaan yang ditanyakan memperoleh respon 75%.
4. Hasil analisis deskriptif dan inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) lebih kecil dibandingkan hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan demikian pembelajarn matematika melalui model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan pada pokok bahasan Bilangan Bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa harus dilakukan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga muncul kemandirian dan sikap aktif siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat ataupun pertanyaan untuk

mencapai hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu alternative yang baik.

2. Diharapkan kepada para pengajar bidang studi matematika agar memberikan lebih banyak latihan, baik itu berupa latihan yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah, dan pembuatan soal yang dianggap susah agar siswa lebih terlatih dan memiliki kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruz media
- Fitriani. 2014. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII.F SMPN 1 Sungguminasa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Huda, Miftahul. 2013a. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iqbal, Achmal. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Two Stay – Two Stray (TSTS) Pada Siswa Kelas VII Negeri 3 Pallangga.6 SMP Kab. Gowa*. Makassar FKIP UNISMUH
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Nawawi. 2013. *Hasil Belajar Matematika*. (Online)
<http://penelitianindakankelas07.blogspot.co.id/2014/04/hasil-belajar-siswa.html?m=1> (diakses, 24 Agustus 2017)
- Sudjana. 2013. *Hasil Belajar Matematika*. (Online)
<http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html?m=1> (diakses, 24 Agustus 2017)
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Taqdir, Mohammad. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Metode Indeks Card Match Pada Kelas X SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Makassar FKIP UNISMUH
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2012. *Pedoman Penulisan SKRIPSI*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Tritanto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (online) <http://blognyaalul.blogspot.com/2011/03/kriteria-ketuntasan-individu-dan.html#ixzzlvZIXSzk3> (diakses, 26 Agustus 2017)
- Ibnu, Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia Group
- Nur, Zulhijrah. 2016 *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 1 Pallangga Kab. Gowa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar