

ABSTRAK

Sultan, 2019. *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas X SMA Somba Opu Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Awi Dassa dan Pembimbing II Nasrun.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah pembelajaran matematika efektif melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas X SMA Somba Opu Kabupaten Gowa?. Dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas X SMA Somba Opu Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Somba Opu Kabupaten Gowa yang terdiri atas 20 orang siswa (12 orang laki-laki dan 8 orang perempuan). Penelitian ini mengacu pada kriteria keefektifan pembelajaran, yaitu: (1) hasil belajar yang meliputi ketuntasan belajar secara individu dan klasikal, serta gain atau peningkatan hasil belajar, (2) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan (3) respons siswa terhadap proses pembelajaran. Desain dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, serta angket respons siswa. Hasil penelitian di kelas X SMA Somba Opu Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 80,50 dengan standar deviasi 13,58 dan variansi 184,37. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa 19 siswa (95%) telah mencapai ketuntasan individu dan ini berarti ketuntasan secara klasikal telah tercapai. (2) terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dimana rata-rata gain ternormalisasi yaitu 0,69 dan pada umumnya berada pada kategori sedang. (3) rata-rata presentase frekuensi siswa yang aktif selama pembelajaran 76,07%. (4) angket respons siswa menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu 86,43% merespon positif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif diterapkan pada kelas X SMA Somba Opu Kabupaten Gowa .

Kata Kunci : efektivitas pembelajaran, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*