

## ABSTRAK

**WILDANA, 2018. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muh. Yamin Wahab, dan pembimbing II Sri Satriani.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini mengacu pada tiga kriteria keefektifan pembelajaran. Ditinjau dari aspek: (1) Hasil belajar matematika siswa, (2) aktivitas siswa, (3) respons siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding (kontrol). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas uji coba untuk diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP, tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran, teknik observasi aktivitas siswa untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan angket respons siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 79,23 dan berada pada kategori sedang dengan standar deviasi 10,65 dimana skor terendah adalah 36 dan skor tertinggi adalah 95 dari skor ideal 100. Dari hasil tersebut diperoleh informasi bahwa 28 siswa atau 90,32% mencapai ketuntasan individu, 3 siswa atau 9,67% tidak mencapai ketuntasan individu, dan ini menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal tercapai. Dari hasil observasi aktivitas siswa terlihat bahwa rata-rata aktivitas siswa selama tiga kali pertemuan berada pada kategori aktif yaitu 3,12, dan dari angket respon siswa yang di bagikan 83,59% siswa memberikan respon positif atas sejumlah pertanyaan yang diajukan dan telah memenuhi kriteria keefektifan yakni minimal 70% siswa merespon positif. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.