

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT(TGT)PADA SISWA
KELAS VIII SMP IT INSAN CENDIKIA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH
WILDANA**

NIM K10536 4404 12

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

2019



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) – 86613 Makassar, Fax (0411) - 860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **WILDANA**, NIM: **K. 10536 4404 12**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 095/Tahun 1440H/2019M, tanggal 21 Syawal 1440H/25 Juni 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 29 Juni 2019.

Makassar, 25 Syawal 1440 H
29 Juni 2019 M

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)

Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)

Sekretaris : Dr. Baharudin, S.Pd. (.....)

Penguji

1. Prof. Dr. H. Erwan Akib, M.Pd. (.....)
- Ilhamsyah, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Dr. Muhammad Daud, M., M.Pd. (.....)
4. Dr. Sukmawati, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas VIII SMP IT INSAN CENDIKIA.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : WILDANA
NIM : K10536 4404 12
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Juni 2019


Pembimbing I


Drs. H. Muh Yamin Wahab, M.Pd.

Pembimbing II



Pri Satriani, S.Pd., M.Pd.

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Mengetahui

Ketua Prodi
Pendidikan Matematika


Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 955 732





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WILDANA
NIM : K10536 4404 12
Program Studi : Pendidika Matematika
Judul : Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII Smp It Insan Cendikia,

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan kedepan Tim Penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, April 2018

Yang membuat pernyataan

WILDANA

Nim: K10536 4404 12



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **WILDANA**
NIM : **K10536 4404 12**
Program Studi : **Pendidikan Matematika**
Judul : **Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas Viii Smp It Insan Cendikia.**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, April 2018

Yang membuat pernyataan

WILDANA

Nim: K10536 4404 12

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Kesuksesan dan kebahagiaan hanya akan datang
kepada orang-orang yang selalu berusaha dan berdo'a.
Tidak pernah putus asa dalam mencoba,
Dan selalu bersyukur dalam setiap Keadaan.**

*Qui ascendit sine labore
Descendit sine honore*
**Mereka yang naik tanpa kelelahan
Akan turun tanpa kehormatan.**

**Hiduplah menurut gaya hidupmu, tapi ingat suatu saat kau akan mati.
Berbuatlah sesuka hatimu, tapi ingat suatu saat kau akan bertanggung
jawabkannya.
Cintailah apa saja yang engkau cintai, tapi ingat suatu saat kau akan
berpisah denganya.**

Succes by hand, happy by heart.
**Genggam dunia dengan tangan
Letakkan akhirat dalam hati.**

**Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan. (Al-Insyirah
94:6)**

**Karya ini kupersembahkan
buat:**

**Kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberi dukungan,
Semangat dan doa restunya demi keberhasilanku dalam menuntut Ilmu.
Untuk saudara-saudaraku, keluarga besarku, sahabat-sahabatku serta
orang-orang yang menyayangiku. terimakasih telah hadir dalam hidupku.**

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.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur atas izin dan petunjuk Allah SWT, sehingga skripsi dengan Judul : “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia” dapat diselesaikan. Pernyataan rasa syukur kepada Allah SWT atas apa yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini tidak dapat diucapkan dengan kata-kata dan dituliskan dengan kalimat apapun. Tak lupa juga penulis panjatkan shalawat dan salam atas junjungan Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang senantiasa istiqamah memperjuangkan agama Allah hingga akhir zaman.

Teristimewa penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Muhare dan Ibunda Ruhani yang senantiasa memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus tak berpamrih untuk kesuksesan penulis. Dan saudaraku Hasnidar bila yang telah banyak membantu dalam penelitian ini, telah memberikan tempat menginap dan telah memberikan kasih sayang yang tulus, Dan Saudarahku Nadirah dan Hasnidar yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat hingga akhir studi ini. Seluruh keluarga besar atas segala pengorbanan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan akhirat.

Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih disampaikan dengan hormat kepada :

1. Dr. H. Abd, Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Muhklis, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Ma'rup, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Ikhbariati Kautsar Qadry, S.Pd., M.Pd., Penasihat Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
6. Drs. H. Muh. Yamin Wahab, M.Pd., sebagai pembimbing I dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sri Satriani, S.Pd.,M.Pd., sebagai pembimbing II dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dr. Asdar, M.Pd. dan Bapak Dr. Ilham Minggu M.Si., sebagai validator yang telah meluangkan waktunya untuk memeriksa dan memberikan saran terhadap perbaikan Perangkat Pembelajaran dan instrumen penelitian.

9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan banyak ilmu dan berbagi pengalaman selama penulis menimba ilmu di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Makassar.
10. Hj. Masna Masda, S.E., S.Pd., M.Pd Kepala SMP IT Insan Cendikia yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
11. Fatmawaty, S.Pd., Guru mata pelajaran matematika yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian tersebut.
12. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf tata usaha SMP IT Insan Cendikia telah memberikan bantuan dan petunjuk selama penelitian.
13. Siswa-siswi SMP IT Insan Cendikia khususnya Kelas VIII.B atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti pelajaran.
14. Sahabat-sahabatku : Fandi, Mulia, Ratna, Ria, Sukma, Sumbang, Anna, Cunna, Firman, Uya, Wahdania, juse, yang selalu berbagi semangat dan keceriaan dalam menjalankan aktivitas. Semoga kisah persahabatan kita tak pernah berakhir hingga ajal menjemput.
15. Kepada Seluruh keluarga besarku terima kasih banyak atas do'a, nasehat-nasehat, dukungan dan pengorbanannya selama ini.
16. Rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Angkatan 2012 Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

17. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu. Insya Allah tidak akan ada yang sia-sia, semua akan dibalas dengan indah oleh-Nya

Akhirnya, *Tiada gading yang tak retak*, tak ada makhluk yang sempurna. Demikian pula dalam penulisan skripsi ini, masih terdapat kekurangan yang tentunya membutuhkan perbaikan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran, kritik, dan umpan balik yang bersifat membangun dari para pembaca.

Tiada imbalan yang dapat diberikan oleh penulis, hanya kepada Allah SWT penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisi-Nya Amin.

Makassar, April 2018

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN.....	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Pikir	30

C. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Variabel dan Desain Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Defenisi Operasional Variabel	37
E. Prosedur Penelitian	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data	39
H. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Kategori Standar Hasil Belajar.....	40
3.2	Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.....	40
3.3	Kriteria Keefektifan Aktivitas Siswa	42
3.4	Pengkategorisasian Uji N-gain.....	46
4.1	Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia sebelum Pembelajaran dengan Model Kooperatif tipe <i>Teams games Tournament</i> (TGT).....	49
4.2	★ Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	50
4.3	Statistika Skor Hasil Belajar Matematika siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diajar dengan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	50
4.4	Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	51

4.5	Deskripsi Nilai Rata-rata Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran.....	52
4.6	Deskripsi Nilai Akhir Rata-rata Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran.....	52
4.7	Data hasil respos siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	54
4.9	Hasil Output Uji Normalitas	53



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A.2 Lembar Kerja Siswa (LKS)

A.3 Nama Kelompok

LAMPIRAN B

B.1 Kisi-kisi Pretest

B.2 Kisi-kisi Posttest

B.3 Pretest

B.4 Posttest

LAMPIRAN C

C.1 Daftar Hadir

C.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Lembar

C.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

C.4 Angket Respon Siswa

C.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

C.6 Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

LAMPIRAN D

D.1 Analisis Tes Hasil Belajar

D.2 Perbandingan Hasil Belajar

D.3 Analisis Tes Hasil Belajar Melalui Spss

D.4 Analisis Aktivitas Siswa

D.5 Analisis Respons Siswa

D.6 Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

LAMPIRAN E

E.1 Lembar Hasil Kerjan Siswa

E.2 Lembar Angket Respon Siswa

LAMPIRAN F

F.1 Surat Rekomendasi Dari LP3M Unismuh Makassar

F.2 Surat Izin Penelitian dari Badan KESBANG Politik dan Linmas
Kabupaten Takalar

F.3 Surat Keterangan Validasi

LAMPIRAN G

G.1 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu negara dikatakan maju apabila pendidikannya berkembang, karena pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai kemajuan tersebut. Dalam sistem pendidikan nasional, ada penjenjangan pendidikan jalur sekolah yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dididik dengan berbagai disiplin ilmu yang berguna dalam kehidupannya kelak.

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika sebagai sarana untuk berpikir logis, analitis, kreatif, dan sistematis yang memudahkan dalam membuat inovasi baru dalam kehidupan sehari-hari utamanya dalam pendidikan.

Namun, matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah masih menakutkan bagi sebagian siswa. Citra tersebut masih melekat dan terus berkembang dalam diri sebagian siswa sampai saat ini. Keadaan tersebut tidak pernah lenyap dan terus berkembang hingga saat ini. Bahkan, tidak sedikit yang mengalami stress, karena sejak awal menganggap bahwa matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika agar siswa senang belajar matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelemahan pembelajaran matematika adalah pemilihan metode, model, atau pendekatan pengajaran yang

tepat, sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif baik fisik, emosi, maupun sosial.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi di SMP IT Insan Cendikia pada tanggal 10 Maret 2015, rata-rata ketuntasan belajar matematika Siswa kelas VIII adalah 75,00 masih berada di bawah nilai KKM yang ditetapkan oleh Sekolah yaitu 78,00. Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan materi kemudian siswa dibentuk dalam beberapa kelompok. Namun kerjasama siswa dalam kelompok sangat rendah, hal ini dikarenakan beberapa siswa hanya bermain dan beberapa teman kelompoknya yang diharuskan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Begitu pula ketika siswa diminta untuk mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas, namun murid yang pandai saja dari tiap kelompok yang melakukannya. Ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa masih takut dan malu dalam bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, demikian pula dengan siswa yang ingin menjawab pertanyaan dari guru masih cenderung kurang berani mengungkapkan jawabannya. Pasifnya siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Ketika guru memberikan pertanyaan, maka seorang siswa akan menjawab pertanyaan tersebut, jika ditunjuk oleh guru atau mereka akan menjawab pertanyaan tersebut secara bersama-sama. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa kebanyakan hanya diam atau hanya berbisik-bisik dengan teman sebangkunya, siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya atau menjawab pertanyaan secara langsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran *Cooperatif Learning* yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada kerja sama yang dibangun siswa dalam suatu kelompok-kelompok kecil, guru memberikan permainan-permainan akademik, dan mengadakan pertandingan/*turnamen* antar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru dapat bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga dalam kegiatan *turnamen* siswa telah memahami materi pelajaran dengan baik.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru berkeliling kelas untuk membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru. Pendekatan terhadap siswa diharapkan dapat mengurangi kesenjangan atau rasa takut siswa untuk bertanya atau berinteraksi dengan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut ada beberapa siswa yang dapat secara langsung memahami materi pelajaran yang diberikan tetapi sebagian besar belum bisa memahami materi pelajaran dengan baik.

Hal ini juga sesuai dengan salah satu penelitian dari Ade Asbullah Watan (2015) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas VIII_B SMP Negeri 2 Mappakasunggu Kabupaten Takalar”. yang menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penerapan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, makarumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah pembelajaran matematika efektif melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia?” Di tinjau dari:

1. Bagaimana Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?
3. Bagaimana respons siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah mengikuti pembelajaran matematika di kelas setelah mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas pembelajaran

matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia, Ditinjau dari:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran matematika di kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.

D. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi Siswa, siswa akan lebih memahami pelajaran matematika dan dapat belajar lebih efektif dalam setiap mata pelajaran khususnya matematika.
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbandingan dari model pembelajaran yang sebelumnya digunakan dan untuk perbaikan pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika.
3. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah wawasan, dan pengalaman melaksanakan pembelajaran dalam hal ini

meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Bagi Peneliti, penelitian ini menjadi media belajar dalam melatih dan menyusun buah pikiran secara tertulis dan sistematis sekaligus untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektifitas berasal dari kata “efektif”, dalam kamus besar Bahasa Indonesia “efektif” berarti: (1) ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), (2) dapat membawa hasil, berhasil guna. Sedangkan efektifitas berarti: (1) keadaan berpengaruh: hal berkesan, (2) keberhasilan usaha atau tindakan.

Menurut Ekosusilo (Fitriani, 2013:7) bahwa “efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang sudah direncanakan dapat tercapai”.

Jadi, efektivitas adalah standar tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Berdasarkan pengertian diatas, maka efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana pelaksanaan proses belajar mengajar yang telah direncanakan dapat tercapai.

Adapun indikator efektivitas menurut Surya (2004) dalam Kartia (2014: 5) adalah sebagai berikut :

a. Ketuntasan Belajar

Salah satu tujuan penerapan model pembelajaran adalah untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat

dari keberhasilan siswa dalam belajar atau dengan kata lain hasil belajar siswa yang diukur dengan tes hasil belajar.

Ketuntasan belajar dapat dicapai jika nilai yang diperoleh siswa minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dalam lingkungan kelas maupun 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.

c. Respon Siswa

Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan model kooperatif tipe *Make a Match*. Respon siswa merupakan salah satu kriteria pembelajaran dikatakan efektif atau tidak. Respon siswa terbagi dua yaitu respon positif dan respon negatif. Respon siswa yang positif merupakan tanggapan berupa perasaan senang, atau merasakan ada kemajuan setelah pelaksanaan pembelajaran, sedangkan respon siswa yang negatif adalah sebaliknya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila lebih banyak siswa yang merespon positif.

d. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas.

Untuk keperluan analitis tugas guru adalah sebagai pengajar, maka kemampuan guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses pembelajaran dapat diguguskan ke dalam empat kemampuan yaitu:

- 1) Merencanakan program belajar mengajar (membuat RPP)
- 2) Melaksanakan dan memimpin/ mengelola proses belajar mengajar
- 3) Menilai kemajuan proses belajar mengajar
- 4) Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya.

Keempat kemampuan guru di atas merupakan kemampuan yang sepenuhnya harus dikuasai oleh guru yang bertaraf profesional. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan guru dalam melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Aunurrahman (2013:32) menyatakan bahwa “belajar adalah aktivitas keseharian yang berkenaan dengan upaya untuk mendapatkan informasi, pengetahuan atau keterampilan baru yang belum diketahui atau untuk memperluas dan memperkokoh pengetahuan tentang sesuatu yang telah dimiliki sebelumnya”.

Belajar merupakan upaya untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru, dalam proses mendapatkan pengetahuan baru tersebut tentu saja terjadi perubahan dalam diri individu. Sejalan dengan hal tersebut. Rusman(2013:134) menjelaskan bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang”.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, James (Aunurrahman, 2013:35) mengemukakan bahwa “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.

Dari berbagai definisi di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya peningkatan kualitas tingkah laku sebagai akibat dari peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, dan kebiasaan yang diambil dari pengalaman mereka, dimana perubahan tersebut relatif permanen.

3. Matematika Sekolah

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*mathematike*” yang berarti “*relation to learning*” Perkataan ini mempunyai akar kata “*mathema*” yang berarti pengetahuan atau ilmu. Secara etimologi matematika mempunyai pengertian “ilmu yang diperoleh secara bernalar”. Suherman (2003:16) menyatakan bahwa, meskipun matematika adalah ilmu yang diperoleh secara bernalar bukan berarti bahwa ilmu lain tidak diperoleh melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktifitas pada dunia *rasio*

(penalaran), sedangkan ilmu lain lebih menekankan pada observasi atau eksperimen disamping penalaran.

Selanjutnya Hudoyo (Anita, 2005:8) menyatakan bahwa, matematika adalah ilmu pengetahuan yang bersifat deduktif aksiomatik, yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hirarkis.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah ide-ide yang abstrak untuk dapat memahami ide-ide tersebut, tentu saja diperlukan pemahaman mengenai konsep-konsep dalam matematika. Oleh karena itu, tidak semua bagian-bagian matematika diajarkan di sekolah.

Matematika yang diajarkan dalam jenjang persekolahan yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) disebut matematika sekolah. Sering juga dikatakan bahwa matematika sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-bagian dari matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi pada kepentingan pendidikan dan perkembangan IPTEK. Matematika yang dipilih adalah matematika yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah, dan melakukan tugas tertentu.

Fungsi mata pelajaran matematika dan sekaligus dijadikan acuan dalam pembelajaran sekolah Suherman (Mardin, 2005:8) adalah sebagai berikut:

a. **Matematika sebagai Alat**

Matematika sebagai alat berfungsi untuk memecahkan masalah yang dihadapi, baik itu masalah dalam mata pelajaran yang lain maupun masalah dalam

kehidupan sehari-hari. Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi, misalnya melalui persamaan, atau tabel dalam model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal cerita/uraian matematika lainnya.

b. Matematika sebagai Pola Pikir

Pelajaran matematika yang berfungsi sebagai pola pikir, yaitu pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu. Dalam hal ini, siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki atau tidak dimiliki oleh sekumpulan objek (abstraksi). Dengan pengamatan terhadap contoh diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep, kemudian dilatih untuk membuat perkiraan, terkaan, atau kecenderungan berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang dikembangkan melalui contoh khusus (generalisasi).

c. Matematika sebagai Ilmu

Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan, dalam hal ini, seorang guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang sementara diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.

Sesuai dengan karakteristik ilmunya, yang bersifat hirarkis, untuk mempelajari matematika lebih lanjut mempelajari dulu matematika tahap sebelumnya. Dalam pembelajaran matematika terdapat materi atau konsep

prasyarat sebagai dasar untuk memahami materi atau konsep selanjutnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika harus dilakukan tahap demi tahap, dimulai dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks. Siswa tidak mungkin mempelajari materi atau konsep yang tinggi sebelum mempelajari materi atau konsep yang lebih rendah.

4. Hasil Belajar Matematika

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya peningkatan kualitas tingkah laku sebagai akibat dari peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, dan kebiasaan yang diambil dari pengalaman mereka dimana perubahan tersebut relatif permanen. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bahan pelajaran setelah memperoleh pengalaman dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Sedangkan matematika sendiri menurut Hudoyo (Anita, 2005:8) adalah ilmu pengetahuan yang bersifat deduktif aksiomatik, yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hirarkis.

Jadi, matematika merupakan ilmu terstruktur yang pokok bahasannya berkesinambungan, memiliki suatu keteraturan dan struktur yang terorganisir. Matematika memiliki objek yang abstrak dan memiliki pola pikir deduktif dan konstan.

Oleh karena keabstrakan matematika tersebut, maka para siswa diberi motivasi yang kuat dalam proses belajar mengajar yaitu memberi kesempatan

kepada siswa untuk menemukan jawaban masalah matematika dengan cara menduga.

Jadi, hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan penguasaan pelajaran matematika yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar matematika yang akan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar matematika dan diperlihatkan dengan skor penilaian.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson dan Johnson (Huda, 2013:31), “pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerja sama untuk tujuan bersama)”. Sejalan dengan hal tersebut Roger, dkk (Huda, 2013:29) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Selanjutnya Rusman (2013:202) menyatakan bahwa:

Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota

kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok dan kecil mereka dapat melakukannya seorang diri.

Cooperative Learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen, Rusman (2013:202).

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai suatu metode pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu kelompok heterogen yang anggotanya empat sampai lima orang.

Karakteristik yang utama dalam pembelajaran kooperatif ialah heterogenitas. Slavin (2008:13) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar etnik yang berbeda.

Menurut Roger dan Johnson seperti yang dinyatakan oleh Lie (Rusman, 2013:212), bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap sebagai pembelajaran kooperatif sehingga untuk mencapai hasil yang maksimal perlu diterapkan lima unsur pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1). Saling ketergantungan positif, artinya keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh usaha setiap anggotanya, untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas

sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

- 2). Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap anggota kelompok harus mengerjakan tugasnya dengan baik untuk keberhasilan kelompoknya.
- 3). Tatap muka, artinya setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan mendorong siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan untuk semua anggota kelompoknya. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing.
- 4). Komunikasi antar anggota, unsur ini menghendaki agar siswa dibekali keterampilan dalam berkomunikasi, karena keberhasilan kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka dalam mengemukakan pendapat mereka.
- 5). Evaluasi proses kelompok, guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama secara efektif.

Ada tiga tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran

kooperatif, yaitu :

- a). Prestasi akademik

Pembelajaran kooperatif sangat menguntungkan baik bagi siswa berkemampuan tinggi maupun rendah. Khususnya bagi siswa

berkemampuan tinggi, secara akademik akan mendapat keuntungan karena pengetahuan semakin mendalam.

b). Penerimaan terhadap keanekaragaman

Heterogen yang ditonjolkan dalam pemilihan anggota kelompok akan mengarahkan siswa untuk mengakui dan menerima perbedaan yang ada antara dirinya dan orang lain.

c) Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif bertujuan mengarahkan kepada keterampilan-keterampilan kerjasama sebagai suatu tim. Keterampilan ini kelak akan sangat bermanfaat bagi siswa ketika mereka terjun di masyarakat.

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah TGT, metode yang pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwar ini, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam menyajikan pelajaran. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan, dengan mempelajari lembar kegiatan dan menyelesaikan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu, memastikan terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2008:14)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau Pertandingan-Permainan-Tim secara umum hampir sama dengan *Student Teams Achievement Division* (STAD) kecuali satu hal. TGT menggunakan

turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Pada akhirnya siswa-siswa yang berprestasi paling rendah pada setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagaimana siswa yang berprestasi tinggi. Hal yang sama dikemukakan oleh Huda (2013:117) bahwa:

Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana *turnamen* itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi-kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya

Menurut Slavin(2008:166) komponen-komponen dalam TGT yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1). Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas, guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikannya dalam kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam diskusi kelompok, *game* dan *turnamen*.

2). Kelompok

Kelompok terdiri dari empat atau lima orang yang heterogen misalnya berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan

suku, ras, dan kelas sosial. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti *games* dan *turnamen* dengan sebaik-baiknya. Diharapkan tiap anggota kelompok melakukan yang terbaik bagi kelompoknya dan adanya usaha kelompok untuk membantu anggotanya sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan menumbuhkan rasa pentingnya kerja sama diantara siswa serta meningkatkan rasa percaya diri.

3). *Games* (permainan)

Games dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. *Games* dimainkan dengan meja yang berisi tiga sampai lima murid yang mewakili kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu yang bernomor dan berusaha menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor. Aturannya membolehkan pemain menantang jawaban yang lain.

4). *Tournament* (kompetisi)

Biasanya *turnamen* diselenggarakan akhir minggu, setelah guru membuat presentasi kelas dan siswa menyelesaikan tugas-tugasnya. Untuk *turnamen* pertama guru mengelompokkan siswa dengan kemampuan serupa untuk mewakili tiap timnya. Kompetisi ini merupakan penilaian kemampuan perorangan sebagaimana dalam tipe STAD. Kompetisi ini juga memungkinkan siswa dari semua level penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka agar menjadi yang terbaik.

5). Penghargaan Kelompok (*Rekognisi Tim*)

Setelah mengikuti *games* dan *turnamen*, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari *games* dan *turnamen* akan digunakan sebagai penentu dari penghargaan kelompok. Jenis penghargaan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya.

Adapun keunggulan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa lebih banyak mencurahkan waktunya untuk mengerjakan tugas,
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- 4) Siswa terlibat aktif dalam proses belajar,
- 5) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain, Meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa,
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah:

- 1) Mengajar

Mengajar dalam metode TGT sama dengan dengan pembelajaran pada umumnya, yaitu guru mempresentasikan pelajaran yang akan dibahas, ketika guru mempresentasikan pelajaran, siswa sudah berada pada kelompok-kelompok kecil.

- 2) Kelompok Belajar

Selama proses belajar, anggota kelompok bertugas memahami materi yang telah dipresentasikan dan membantu anggota kelompok lainya dalam memahami materi tersebut.

Tiap kelompok mendapat lembar kerja dan lembar jawaban, sehingga mereka dapat mempraktekkan kemampuan yang diperoleh dan untuk menilai kemampuan mereka. Setiap kelompok hanya mendapatkan dua kopian lembar kerja dan lembar jawaban, agar mereka dapat belajar dalam kelompok.

Hari pertama dari kerja kelompok dalam TGT adalah menjelaskan kepada siswa mengenai makna belajar dalam kelompok dan aturan yang berlaku. Secara khusus aturannya adalah sebagai berikut:

- a) Siswa duduk dalam meja kelompok.
- b) Memberi kesempatan tiap kelompok untuk membuat nama kelompok.
- c) Memberikan lembar kerja dan lembar jawaban (masing-masing dua kopian tiap kelompok).
- d) Beri motivasi bahwa siswa bekerja sama dalam kelompok, sehingga bila ada diantara mereka dalam kesulitan dapat bertanya pada teman sekelompoknya sebelum ditanyakan kepada guru.
- e) Yakinkan bahwa siswa dapat memperoleh nilai 100
- f) Informasikan kepada siswa mengenai lembar kerja dan lembar jawaban. Lembar kerja untuk mempelajari dan menguji materi yang telah dipresentasikan sedangkan lembar jawaban untuk menilai kemampuan yang diperoleh.

- g) Ketika siswa bekerja dalam kelompoknya, guru berkeliling untuk memberikan respon kepada tiap kelompok. Duduk diantara kelompok untuk mendengarkan bagaimana siswa bekerja dalam kelompoknya.

3) Kompetisi atau *Turnamen*

Siswa berkompetisi diantara tiap satu meja yang terdiri dari tiga sampai empat orang yang berkemampuan sama. Setiap meja *turnamen* terdiri dari lembar penempatan *turnamen tabel*, satu lembar *game* yang terdiri dari pertanyaan, satu lembar jawaban *game*, satu lembar skor *game* dan kartu bernomor, korespondensi dari nomor pertanyaan pada lembar *game*.

Memulai *turnamen tabel* dengan memilih pembaca terlebih dahulu, penantang pertama, penantang kedua, selanjutnya berputar searah jarum jam. Pembaca mengambil kartu, membaca korespondensi pertanyaan dari nomor yang ada dikartu dengan keras dan mencoba menjawab pertanyaan. Setelah pembaca menjawab pertanyaan, penantang pertama menantang jika mempunyai jawaban yang berbeda. Setelah semua menantang atau pas, penantang kedua memeriksa jawaban dilembar jawaban. Siswa yang mendapat jawaban dengan benar mengambil kartu dari pertanyaan tersebut, jika tidak ada yang menjawab dengan benar kartu dikembalikan ke meja.

Untuk giliran selanjutnya terjadi perpindahan posisi sesuai arah jarum jam sehingga semua kartu *game* habis. Ketika kartu *game* habis, pemain melaporkan jumlah kartu yang mereka menangkan pada lembar skor *game*, sehingga pada akhir *turnamen table* mereka dapat menghitung skor total dan menulis *poin turnamen*.

4) Penghargaan Kelompok

Setelah *turnamen* selesai, usahakan sesegera mungkin tulis skor kelompok dan persiapkan sertifikat atau penghargaan lainnya.

Yang perlu dilakukan adalah:

- a) Cek lembar skor *game* tiap *turnamen*.
- b) Pindahkan poin turnamen tiap siswa kedalam lembar rangkuman kelompok berdasarkan kelompoknya.
- c) Jumlahkan skor semua anggota kelompok dan bagi sesuai dengan banyaknya anggota kelompok.

Ada tiga tingkatan dalam pemberian penghargaan yaitu: *Good Teams*, *Great Team*, dan *Super Teams*.

Berdasarkan teori-teori mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT di atas, penulis menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT oleh Slavin sebagai acuan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMP IT Insan Cendikia.

6. Materi Pemfaktoran Bentuk Aljabar

1. Pemfaktoran dengan Sifat Distributif

Di Sekolah Dasar, kamu tentu telah mempelajari cara memfaktorkan suatu bilangan. Masih ingatkah kamu mengenai materi tersebut? Pada dasarnya, memfaktorkan suatu bilangan berarti menyatakan suatu bilangan dalam bentuk perkalian faktor-faktornya. Pada bagian ini, akan dipelajari cara-cara memfaktorkan suatu bentuk aljabar dengan menggunakan sifat distributif. Dengan

sifat ini, bentuk aljabar $ax + ay$ dapat difaktorkan menjadi $a(x + y)$, di mana a adalah faktor persekutuan dari ax dan ay . Untuk itu, pelajarilah Contoh Soal berikut.

Contoh Soal :

Faktorkan bentuk-bentuk aljabar berikut.

a. $5ab + 10b$

b. $2x - 8x^2y$

Jawab:

a. $5ab + 10b$

Untuk memfaktorkan $5ab + 10b$, tentukan faktor persekutuan dari 5 dan 10, kemudian dari ab dan b . Faktor persekutuan dari 5 dan 10 adalah 5.

Faktor persekutuan dari ab dan b adalah b .

Jadi, $5ab + 10b$ difaktorkan menjadi $5b(a + 2)$.

b. $2x - 8x^2y$

Faktor persekutuan dari 2 dan -8 adalah 2. Faktor persekutuan dari x dan x^2y adalah x .

Jadi, $2x - 8x^2y = 2x(1 - 4xy)$.

2. Selisih Dua Kuadrat

Perhatikan bentuk perkalian $(a + b)(a - b)$. Bentuk ini dapat ditulis

$$\begin{aligned}(a + b)(a - b) &= a^2 - ab + ab - b^2 \\ &= a^2 - b^2\end{aligned}$$

Jadi, bentuk $a^2 - b^2$ dapat dinyatakan dalam bentuk perkalian $(a + b)(a - b)$.

$$a^2 - b^2 = (a + b)(a - b)$$

Bentuk $a^2 - b^2$ disebut selisih dua kuadrat

Contoh Soal :

Faktorkan bentuk-bentuk berikut.

a. $p^2 - 4$

b. $25x^2 - y^2$

Jawab:

a. $p^2 - 4 = (p + 2)(p - 2)$

b. $25x^2 - y^2 = (5x + y)(5x - y)$

3. Pemfaktoran Bentuk Kuadrat

a. Pemfaktoran bentuk $ax^2 + bx + c$ dengan $a = 1$

Perhatikan perkalian suku dua berikut.

$$(x + p)(x + q) = x^2 + qx + px + pq$$

$$= x^2 + (p + q)x + pq$$

Jadi, bentuk $x^2 + (p + q)x + pq$ dapat difaktorkan menjadi $(x + p)(x + q)$.

Misalkan, $x^2 + (p + q)x + pq = ax^2 + bx + c$ sehingga $a = 1$, $b = p + q$, dan $c = pq$.

Dari pemisalan tersebut, dapat dilihat bahwa p dan q merupakan faktor dari c . Jika p dan q dijumlahkan, hasilnya adalah b . Dengan demikian untuk memfaktorkan bentuk $ax^2 + bx + c$ dengan $a = 1$, tentukan dua bilangan yang merupakan faktor

dari c dan apabila kedua bilangan tersebut dijumlahkan, hasilnya sama dengan b.

Agar kamu lebih memahami materi ini, pelajailah contoh soal berikut.

Contoh Soal :

Faktorkanlah bentuk-bentuk berikut.

a. $x^2 + 5x + 6$

Jawab:

a. $x^2 + 5x + 6 = (x + \dots)(x + \dots)$

Misalkan, $x^2 + 5x + 6 = ax^2 + bx + c$, diperoleh $a = 1$, $b = 5$, dan $c = 6$.

Untuk mengisi titik-titik, tentukan dua bilangan yang merupakan faktor dari 6 dan apabila kedua bilangan tersebut dijumlahkan, hasilnya sama dengan 5.

Faktor dari 6 adalah 6 dan 1 atau 2 dan 3, yang memenuhi syarat adalah 2 dan

Jadi, $x^2 + 5x + 6 = (x + 2)(x + 3)$

b. Pemfaktoran Bentuk $ax^2 + bx + c$ dengan $a \neq 1$

Sebelumnya, kamu telah memfaktorkan bentuk $ax^2 + bx + c$ dengan $a = 1$.

Sekarang kamu akan mempelajari cara memfaktorkan bentuk $ax^2 + bx + c$ dengan $a \neq 1$.

Perhatikan perkalian suku dua berikut.

$$\begin{aligned}(x + 3)(2x + 1) &= 2x^2 + x + 6x + 3 \\ &= 2x^2 + 7x + 3\end{aligned}$$

Dengan kata lain, bentuk $2x^2 + 7x + 3$ difaktorkan menjadi $(x + 3)(2x + 1)$.

Adapun cara memfaktorkan $2x^2 + 7x + 3$ adalah dengan membalikkan tahapan perkalian suku dua di atas.

$2x^2 + 7x + 3 = 2x^2 + (x + 6x) + 3$ (uraikan $7x$ menjadi penjumlahan dua suku yaitu pilih $(x + 6x)$)

$$= (2x^2 + x) + (6x + 3)$$

$$= x(2x + 1) + 3(2x + 1)$$
 (Faktorkan menggunakan sifat

distributif)

$$= (x + 3)(2x + 1)$$

Dari uraian tersebut dapat kamu ketahui cara memfaktorkan bentuk $ax^2 + bx + c$ dengan $a \neq 1$ sebagai berikut.

1. Uraikan bx menjadi penjumlahan dua suku yang apabila kedua suku tersebut dikalikan hasilnya sama dengan $(ax^2)(c)$.
2. Faktorkan bentuk yang diperoleh menggunakan sifat distributif

c. Penelitian yang relevan

1. Ade Asbullah Watan (2011), Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen pada siswa SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar .Hasil Belajar setelah di terapkan pembelajaran model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) adalah 88,88% mencapai ketuntasan individu dan siswa memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran
2. Nurul laelatul Muna (2015), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Siswa Kelas VII Siswa SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan model pembelajaran sebelumnya yakni sebesar 8,34%, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dan siswa memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran.

3. Harjoko (2015), Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas V SDN Kedung Jambal 02 Kab.Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil Belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai awal siswa 6,8 menjadi 8,05. Siswa merespon positif terhadap pembelajaran yang berlangsung di kelas, dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

B. Kerangka Pikir

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk menuntut ilmu. Di sekolah proses belajar mengajar berlangsung. Keberlangsungan proses belajar di sekolah harus didukung oleh semua komponen pendidikan. Guru sebagai salah satu komponen tersebut harus mendukung secara aktif agar tujuan dari kurikulum yang berlaku dapat tercapai.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara pendidik dalam mengajar (*teaching*) dan peserta didik dalam belajar (*learning*) sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya ialah faktor pendekatan

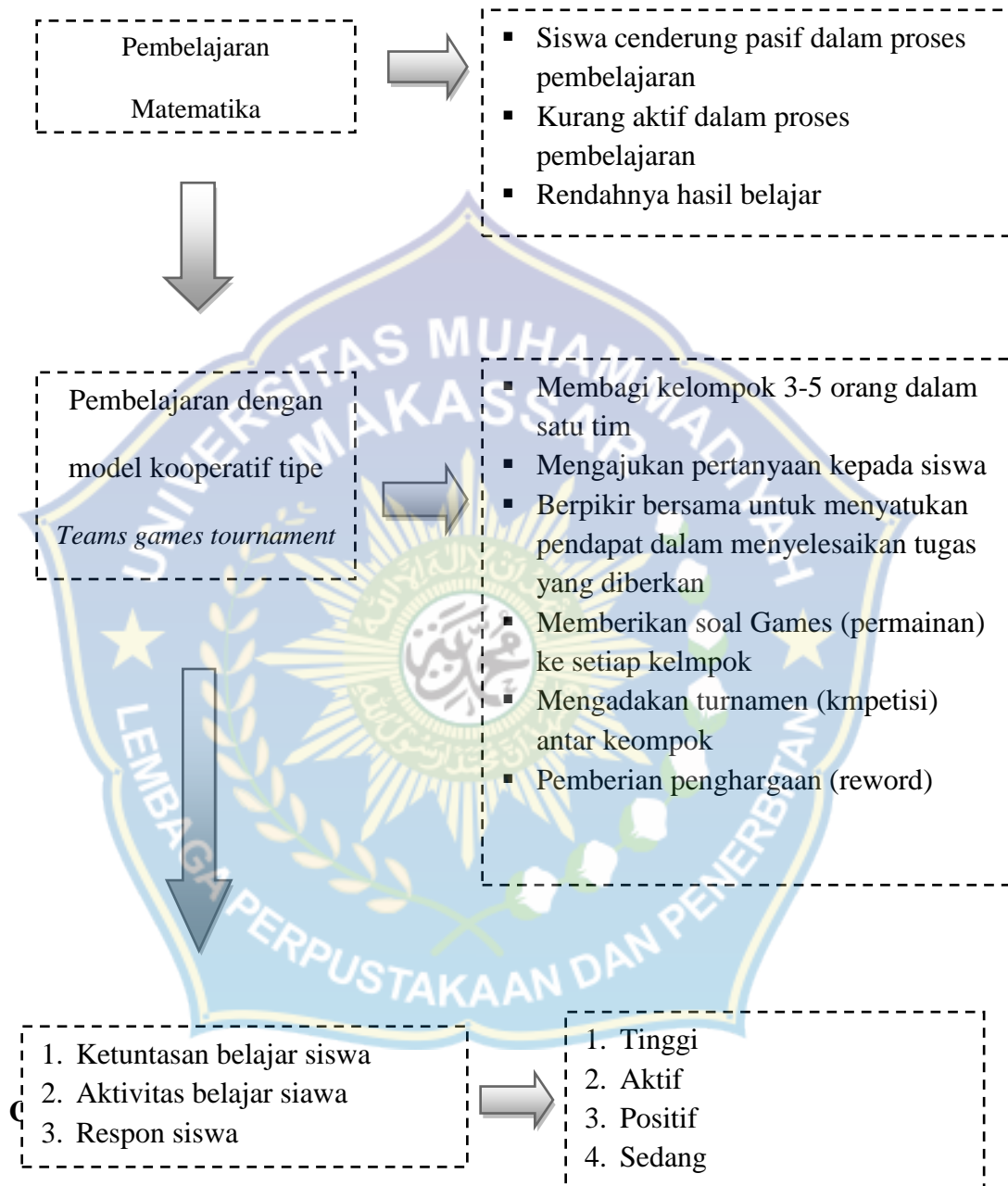
pembelajaran (*approach to learning*). Hal ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan siswa yang meliputi strategi dan metode pembelajaran.

Metode mengajar erat kaitannya dengan proses pendekatan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dapat menunjukkan hasil belajar yang berbeda pula. Setiap metode pembelajaran mempunyai karakteristik masing-masing baik kelebihan maupun kekurangan.

Oleh karena itu, salah satu tugas guru yang paling penting adalah memilih metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar mengajar berlangsung secara efektif.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games tournament* (TGT), dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan *game* untuk membuat siswa senang mempelajari matematika. Di dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, ada tiga dimensi utama; *Teams*, di dalamnya kerjasama kelompok diarahkan pada kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang telah ditentukan; *Games*, proses kegiatan pembelajaran didesain dalam bentuk *game* (permainan), pada proses inilah pemahaman suatu konsep materi dapat dilaksanakan secara efektif; *Tournament*, setelah kegiatan pembelajaran siswa juga diberikan motivasi, karena di dalam *tournament*, siswa akan mendapatkan nilai dan juga *reward* yang mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Bagan kerangka pikir



Berdasarkan kajian pustaka dan kerangkapiikir, yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitiannya adalah: “Pembelajaran Matematika Efektif

melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia". Ditinjau dari aspek;

- 1) Hasil Belajar Siswa; nilai yang diperoleh siswa minimal sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh sekolah yang bersangkutan, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai minimal 85% siswa mencapai nilai KKM yaitu 78
- 2) Aktivitas siswa; aktivitas siswa menunjukkan minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran
- 3) Respon Siswa; menunjukkan minimal 70% siswa yang memberi respon positif dari jumlah aspek yang dinyatakan.

Untuk keperluan pengujian statistiknya, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Together*.

$$H_0: \mu_g < 77,9 \text{ Melawan } H_1: \mu_g \geq 77,9$$

Dimana:

$$\mu_g = \text{parameter hasil belajar matematika}$$

- b. Peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Together*.

$$H_0 : \mu_g \leq 0,29 \text{ melawan } H_1 : \mu_g > 0,29$$

Dimana :

Parameter peningkatan hasil belajar matematika

$\mu_g =$

c. Ketuntasan belajar siswa setelah di ajar dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \pi \leq 84,9\% \quad \text{Melawan} \quad H_1: \pi > 84,9$$

Keterangan:

π : Parameter ketuntasan belajar secara klasikal



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pra eksperimen untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT). Penelitian ini melibatkan satu kelompok kelas yaitu kelompok *eksperimen* (percobaan).

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

- a. Variabel Bebas (Independen): penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Variabel Terikat (Dependen): keefektifan pembelajaran matematika.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas *eksperimen* yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding, namun diberi tes awal dan tes akhir di samping perlakuan. Model desainnya adalah sebagai berikut:

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

(Sumber: Emzir, 2012:97)

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*)

O₁ : Tes awal (*pretest*)

O₂ : Tes akhir (*posttest*)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas VIIIB SMP IT Insan Cendikia yang berjumlah 31 orang siswa.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam menentukan sampel penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Adapun langkah – langkah pengambilan sampel dilakukan dengan sebagai berikut :

- a). Membuat kerangka sampel sebagai unit sampel dalam hal ini yaitu kelas VIII yang terdiri dari 2 kelas.

- b). Memilih salah satu kelas acak di antara 2 kelas yang akan diteliti.
- c). Seluruh siswa yang berada pada kelas yang terpilih merupakan sampel dalam penelitian yaitu kelas VIII B.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu: Tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa menguasai bahan pelajaran matematika setelah memperoleh pengalaman belajar matematika yang dapat diukur secara langsung dengan menggunakan tes.

3. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dalam lingkungan kelas maupun 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.

4. Respon Siswa

Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.

E. Prosedur Penelitian

1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat proposal penelitian.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa rencana pembelajaran dan bahan ajar dari materi yang diajarkan serta instrumen penelitian dalam bentuk tes kemudian divalidasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan skenario pembelajaran di kelas dengan menjalankan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3. Tahap Analisis

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah menganalisis data yang telah diperoleh, baik data yang berupa data kualitatif maupun data kuantitatif.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

3. Angket Respons Siswa

Digunakan untuk memperoleh data tentang respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini ini adalah:

1. Data tentang hasil belajar matematika siswa sesudah pembelajaran, diambil dengan menggunakan tes hasil belajar matematika.
2. Data tentang keaktifan siswa selama penelitian berlangsung diambil dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Data tentang respon siswa diambil dari angket respon siswa.

H. Teknik Analisis Data

Data hasil pengamatan dari hasil penelitian ini dianalisis menggunakan statistika deskriptif dan statistika inferensial.

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi: nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, rentang, median, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi. Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala lima yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional adalah:

**Tabel 3.1 Kategori Standar Penilaian Berdasarkan Ketetapan
Departemen Pendidikan Nasional**

Nilai	Kategori
$0 \leq x \leq 54$	Sangat Rendah
$54 < x \leq 64$	Rendah
$64 < x \leq 79$	Sedang
$79 < x \leq 89$	Tinggi
$89 < x \leq 100$	Sangat Tinggi

**Tabel 3.2 Kategori Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika
Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia**

Tingkat Penguasaan	Kategorisasi Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 78$	Tidak Tuntas
$78 \leq x \leq 100$	Tuntas

Disamping itu hasil belajar juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Ketuntasan belajar dapat dicapai jika nilai yang diperoleh siswa minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai minimal 85% siswa mencapai skor minimal 78.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlahtsiswayangmencapai nilaiminimalKKM}}{\text{jumlahtsiswa}}$$

a. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dianalisis dan dideskripsikan. Untuk mencari rata-rata frekuensi dan rata-rata persentase waktu yang digunakan siswa melakukan aktivitas selama pembelajaran ditentukan melalui langkah-langkah berikut: (1) hasil pengamatan aktivitas siswa untuk setiap indikator dalam satu kali pertemuan ditentukan frekuensinya dan dicari rata-rata frekuensi dari dua orang observer, kemudian ditentukan frekuensi rata-rata dari rata-rata frekuensi untuk beberapa kali pertemuan, (2) mencari persentase frekuensi setiap indikator dengan cara membagi besarnya frekuensi dengan jumlah frekuensi untuk semua indikator, kemudian hasil pembagian dikalikan dengan 100%. Selanjutnya mencari rata-rata persentase waktu untuk beberapa kali pertemuan dan dimasukkan dalam tabel rata-rata persentase.

Tabel 3. 3 Kriteria Batasan Waktu Ideal Aktivitas Siswa

No	Kategori Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu pada RPP			Σ	Waktu Ideal	Interval Toleransi PWI (%)
		I	II	III			
1.	Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru.	30	30	30	90	37,5% dari WT	32,5 – 42,5
2.	Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa (LKS).	10	10	10	30	12,5% dari WT	7,5 – 17,5
3.	Siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman dari kelompok lain.	5	5	5	15	6,25% dari WT	1,25 – 11,25
4.	Siswa yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang di ajukan oleh guru atau teman dari kelompok lain.	5	5	5	15	6,25% dari WT	1,25 – 11,25
5.	Siswa yang tampil sebagai perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya sesuai nomor yang	10	10	10	30	12,5% dari WT	7,5 – 17,5

	dipanggil.						
6.	Siswa menanyakan hal-hal tentang materi pelajaran yang belum di mengerti	10	10	10	30	12,5% dari WT	7,5 – 17,5
7.	Siswa yang masil perlu bimbingan mengenai materi pelajaran.	5	5	5	15	6,25% dari WT	1,25 – 11,25
8.	Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, dll).	5	5	5	15	6,25% dari WT	1,25 – 11,25
Jumlah		80	80	80	240	100%	

Keterangan:

- PWI adalah Persentase Waktu Indikator
- WT adalah waktu tersedia pada setiap pertemuan

Data hasil pengamatan aktivitas Siswa selama pembelajaran dianalisis sebagai berikut:

$$PTa = \frac{\sum Ta}{\sum T} \times 100\%$$

Keterangan

PTa = Persentase aktivitas siswa untuk melakukan suatu jenis aktivitas tertentu

$\sum Ta$ = Jumlah aktivitas tertentu yang dilakukan siswa setiap pertemuan

ΣT = Jumlah seluruh aktivitas setiap pertemuan.

Kemudian persentase aktivitas siswa tersebut dibandingkan dengan “Interval Toleransi (PWI)” yang diperoleh dari persentase waktu ideal dengan menggunakan toleransi 5%.

Persentase waktu ideal siswa dalam melakukan aktivitas tertentu, dihitung berdasarkan persentase jumlah alokasi waktu dari RPP pada aktivitas tertentu terhadap jumlah waktu seluruh RPP, yang rumusnya sebagai berikut:

$$PWI = \frac{\Sigma wa}{\Sigma w} \times 100\%$$

PWI = persentase waktu ideal untuk melakukan suatu jenis aktivitas tertentu

Σwa = jumlah alokasi waktu dari semua RPP pada aktivitas tertentu.

Σw = jumlah alokasi waktu dari semua RPP

b. Respon Siswa

Data tentang respon siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan cara mencari persentase jawaban siswa untuk tiap-tiap pertanyaan dalam angket.

Persentase ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Fitriani, 2013: 7)

Keterangan:

P = Persentase siswa yang menjawab ya atau tidak

f = Frekuensi siswa yang menjawab ya atau tidak

N = Banyaknya siswa yang mengisi angket

Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah minimal 70% siswa yang memberi respon positif dari jumlah aspek yang ditanyakan.

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik statistik inferensial, dalam hal ini digunakan uji-t. Sebelum digunakan uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan uji *Anderson Darly* atau *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kriteria pengujiannya adalah data berdistribusi normal jika $p_{\text{value}} > \alpha = 0,05$.

b. Uji Gain

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa, diuji dengan menggunakan rumus *Normalized gain*:

$$Ng = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimun}} - S_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

Ng : Gain

S_{posttest} : Skor terakhir

S_{pretest} : Skor awal

S_{max} : Skor ideal dari tes awal dan akhir

Dengan N_g adalah *normalized gain*, skor posttest nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), skor pretest adalah nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan skor maksimal adalah nilai skor maksimal ideal.

Tabel 3.4 Pengkategorisasian Uji N-gain

Nilai	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang telah dipaparkan pada bab II

- 1) Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dihitung dengan menggunakan uji-tone *sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu_g < 77,9 \text{ Melawan } H_1: \mu_g \geq 77,9$$

Dimana:

$$\mu_g = \text{parameter hasil belajar matematika}$$

- 2) Rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dihitung dengan menggunakan uji-*tone sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu_g \leq 0,29 \text{ Melawan } H_1: \mu_g > 0,29$$

Keterangan:

μ_g : Parameter skor rata-rata gain ternormalisasi

- 3) Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \pi \leq 84,9\% \text{ Melawan } H_1: \pi > 84,9$$

Keterangan:

π : Parameter ketuntasan belajar secara klasikal



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berikut ini akan diuraikan hasil analisis statistik deskriptif yaitu hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), aktifitas siswa selama proses pembelajaran, serta respon siswa terhadap pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia. Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa sebelum Pembelajaran *Teams Games Tournament*(Pretest)

Data hasil belajar siswa sebelum pembelajaran *Teams Games Tournament* (pretest) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia disajikan secara lengkap pada lampiran D, selanjutnya analisis deskriptif terhadap nilai tes sebelum penelitian yang diberikan pada siswa yang diajar dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia sebelum Pembelajaran dengan Model Kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT)

Statistik	Nilai
Ukuran Sampel	31
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	90,00
Skor Minimum	27,00
Rentang Skor	63
Skor Rata-rata	62,7982
Variansi	225,480
Standar Deviasi	15,01598

Sumber: *Lampiran D.1*

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 62,80 dengan standar deviasi 15,01. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 90,00 dari skor ideal 100 yang dicapai.

Dari skor rata-rata siswa (62,80) setelah dikategorisasikan diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori “*rendah*”.

Apabila hasil belajar siswa dianalisis, maka ketuntasan belajar siswa sebelum diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 78$	Tidak tuntas	28	90,32
$78 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	9,68
Jumlah		31	100

Sumber: *Lampiran D.1*

Dari Tabel 4.2 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kelas sebesar 9,68% yaitu 3 dari 31 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 90,32% atau 28 dari 31 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas .

b. Analisis Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Dari hasil analisis statistika deskriptif sebagaimana terlampir pada lampiran, maka statistik skor hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Statistika Skor Hasil Belajar Matematika siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diajar dengan Menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	31
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100,00
Skor Minimum	40,00
Rentang Skor	60,00
Skor Rata-rata	78,7742
Variansi	206,114

Standar Deviasi	14,35667
-----------------	----------

Sumber: *Lampiran D.1*

Berdasarkan tabel 4.3 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 78,78 dengan standar deviasi 14,36. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 100 dari skor ideal 100 yang dicapai.

Dari skor rata-rata siswa (78,78) setelah dikategorisasikan diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori “*Sedang*”.

Apabila hasil belajar siswa dianalisis, maka ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 78$	Tidak tuntas	11	35,48
$78 \leq x \leq 100$	Tuntas	20	64,52
Jumlah		31	100

Sumber: *Lampiran D.1*

Dari Tabel 4.4 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kelas sebesar 64,52% yaitu 20 dari 31 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 35,48% atau 11 dari 31 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas.

c. Analisis Aktifitas Siswa

Tabel 4.5 Deskripsi Nilai Rata-rata Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Aspek Yang Diobservasi	Rata-rata Aktivitas Siswa pada Setiap Pertemuan			Rata-rata	Kategori
	I	II	III		
	1	3,00	3,08		
2	2,60	2,84	2,84	2,76	Aktif
3	3,12	3,16	3,20	3,16	Aktif
4	3,00	3,00	3,12	3,04	Aktif
5	3,24	3,35	3,28	3,29	Aktif
6	3,37	3,37	3,44	3,39	Aktif

Sumber : *Lampiran D.3*

Adapun skor rata-rata aktivitas siswa untuk setiap pertemuan pada kelas yang diajar dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Nilai Akhir Rata-rata Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Pertemuan	Nilai Rata-rata Aktivitas Siswa	Kategori
I	3,06	Aktif

II	3,13	Aktif
III	3,16	Aktif
Rata-rata	3,12	Aktif

Berdasarkan table 4.6 diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama adalah 3,06, pertemuan kedua adalah 3,13, dan pertemuan ketiga adalah 3,16. Nilai rata-rata aktivitas siswa untuk ketiga pertemuan tersebut adalah 3,12.

Adapun aspek aktivitas dikatakan terpenuhi jika skor aktivitas tersebut minimal dalam kategori aktif. Berdasarkan tabel 4.6, tampak bahwa kategori aktivitas siswa berada pada kategori aktif yaitu mencapai rata-rata 3,12. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kelas VIII SMP IT Insan Cendikia yang diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi persamaan garis lurus memenuhi kriteria efektivitas.

d. Analisis Respons Siswa

Tabel 4.7 Data hasil respos siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah anda senang belajar matematika dengan model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru?	28	3
	Persentase	90,32%	9,68%

2	Apakah Anda semakin percaya diri untuk belajar matematika setelah proses pembelajaran ini?	28	3
	Persentase	90,32%	9,68%
3	Apakah dengan model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru anda merasa bisa berbagi ilmu dengan teman yang lain?	22	9
	Persentase	70,97%	29,03%
4	Apakah Anda merasa ada hal baru yang Anda peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran ini?	29	2
	Persentase	93,35%	6,45%
5	Apakah anda merasa lebih mudah mengerjakan soal-soal matematika dengan model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru?	27	4
	Persentase	87,09%	12,90%
No	Pernyataan	Ya	Tidak
6	Apakah anda merasa lebih aktif dalam pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran ini oleh guru?	26	5

	Persentase	83,87%	16,13%
7	Apakah anda setuju jika model pembelajaran yang telah digunakan oleh guru diterapkan dalam pembelajaran matematika?	26	5
	Persentase	83,87%	16,13%
Rata-rata Persentase $P = \frac{f}{N} \times 100\%$		85.67%	14.28%

Sumber : *Lampiran D.2*

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh informasi bahwa Siswa yang senang belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 24 orang siswa (90,32%), Siswa yang semakin percaya diri untuk belajar matematika setelah proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan adalah 24 orang siswa dari 31 orang siswa (90,32%), Siswa yang merasa bisa berbagi ilmu dengan teman yang lain setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 22 orang siswa dari 31 orang siswa (70,97%), Siswa yang merasa ada hal baru yang peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran matematika setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 29 orang siswa dari 31 orang siswa (93,35%), Siswa yang merasa lebih mudah mengerjakan soal-soal matematika setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah 27 orang dari 31 orang siswa (87,09%), Siswa yang merasa lebih aktif dalam pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

adalah 26 orang dari 31 orang siswa (83,87%) dan, Siswa yang setuju jika model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah 26 orang siswa dari 31 orang siswa (83,87%).

Dari tabel 4.7 diperoleh informasi bahwa 85.67% siswa memberikan respon positif terhadap penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dan 14.28% siswa memberikan respon negatif terhadap penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil *Pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan *IBM statistic 20*. Adapun uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Output Ujin Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.117	31	.200*	.976	31	.700
POSTTES T	.127	31	.200*	.956	31	.230

Sumber : *Lampiran D.1*

Pengujian hipotesis

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Hasil analisis:

Pada table test of normality pada kolom Kolmogorov Smirnov^a diketahui pada *pretest* nilai sig > α yaitu $0,200 > 0,005$ berarti H_0 diterima atau dengan kata

lain data berdistribusi normal. Begitu pula pada *postest* nilai sig > α yaitu 0,200 > 0,005 berarti H_0 berarti data *postes* juga berdistribusi normal

b. Uji Gain

Pengujian *Normalized gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamen*. Dari hasil pengujian *Normalized gain* yang dapat dilihat pada table berikut :

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
GAI	18.443	31	.000	.67559	.6003	.7509
N						

$$N_g = \frac{(\text{skor rata} - \text{rata postes}) - (\text{skor rata} - \text{rata pretes})}{(\text{skor maksimal}) - (\text{skor rata} - \text{rata pretes})}$$

$$N_g = \frac{81,66 - 43,96}{100 - 43,96}$$

$$N_g = \frac{37,7}{56,04}$$

$$N_g = 0,66$$

Dari table diatas menunjukan bahwa indeks gain = 0,66. Hal ini berarti indeks gain berada pada interval $0,30 \leq g < 0,70$, dengan demikian disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dikategorikan sedang.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.

1. Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu \leq 77,9 \text{ melawan } H_1: \mu > 77,9$$

Keterangan :

μ : Parameter ketuntasan belajar matematika secara klasikal

Pengujian ketuntasan klasikal siswa dilakukan dengan menggunakan uji proporsi. Untuk uji proporsi dengan menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh $Z_{tabel} = 1,64$ berarti H_1 diterima karena diperoleh $Z_{hitung} = 2,73$, artinya proporsi siswa yang mencapai kriteria ketuntasan > 78 dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah memenuhi kriteria keaktifan.

2. Rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0: \mu_g \leq 0,29 \text{ melawan } H_1: \mu_g > 0,29$$

Keterangan:

μ_g = Skor rata-rata gain ternormalisasi

Berdasarkan hasil analisis (Lampiran E) tampak bahwa nilai $p(\text{sig.2-tailed})$ adalah $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa rata-rata gain ternormalisasi pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia lebih dari 0,3. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni gain ternormalisasi hasil belajar siswa berada pada kategori sedang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

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

a. Hasil Belajar

Rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia sebelum diterapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 75, dan masih bearada dibawah KKM yakni 78. Namun, Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diberikan perlakuan berada pada kategori Sedang. Hal ini terlihat pada tabel 4.3 yang menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar

matematika siswa adalah 78,78 dengan standar deviasi 14,36. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 100 dari skor ideal 100 yang dicapai.

Maka dapat disimpulkan bahwa skor hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada dalam kategori “*Sedang*”.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas VIII SMP IT Insan Cendikia, yaitu siswa dikatakan tuntas belajarnya jika hasil belajarnya telah mencapai skor 78 dan ketuntasan belajar klasikal tercapai jika 85% siswa telah mencapai skor 78, Setelah diberikan perlakuan siswa yang mencapai ketuntasan belajar klasikal adalah sebanyak 20 orang dari jumlah keseluruhan 31 orang dengan persentase 64,52%. Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa kriteria keefektifan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 85% belum terpenuhi.

b. Aktifitas Siswa

Aktivitas siswa adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dalam lingkungan kelas maupun 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.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia adalah siswa cenderung pasif mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya siswa yang pandai saja yang sering

bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran koooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia menunjukkan bahwa siswa sudah berada pada kategori aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kelas VIII SMP IT Insan Cendikia yang diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi persamaan garis lurus memenuhi kriteria efektivitas.

c. Respons Siswa

Respon siswa merupakan salah satu kriteria pembelajaran dikatakan efektif atau tidak. Respon siswa terbagi dua yaitu respon positif dan respon negatif. Respon siswa yang positif merupakan tanggapan berupa perasaan senang, atau merasakan ada kemajuan setelah pelaksanaan pembelajaran, sedangkan respon siswa yang negatif adalah sebaliknya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila lebih banyak siswa yang merespon positif.

Respon siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kurang merespon balik kepada guru yang mengajar dan siswa cenderung lebih diam dan menerima materi dari guru. Berdasarkan jawaban kelas VIII.B tentang angket Respons Siswa yang diberikan oleh peneliti diperoleh informasi yang tertera pada Tabel 4.7 data hasil respon siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa 83,59% kelas VIII.B memberikan respons positif atas

sejumlah pertanyaan yang diajukan dan 16,39% memberikan respons Negatif atas sejumlah pertanyaan yang diajukan.

Dengan demikian terpenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan yaitu minimal 70% siswa memberikan respons positif atas sejumlah pertanyaan yang diajukan.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

1. Pembahasan hasil analisis deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif tentang keterlaksanaan pembelajaran, ketuntasan belajar siswa serta peningkatannya, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, dan respons siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Keempat aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil belajar siswa

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

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa dari 31 siswa, 28

siswa tidak mencapai KKM dan hanya ada 3 siswa yang berada pada kategori tuntas.

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

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa dari 31 siswa, ada 11 siswa yang belum mencapai KKM atau masih berada pada kategori tidak tuntas dan 20 siswa berada pada kategori tuntas. Dengan kata lain setelah menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal.

- 3). Gain ternormalisasi atau peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil pengolahan data yang telah dilakukan (Lampiran D.1) menunjukkan bahwa hasil *normalized gain* atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 0,67. Itu artinya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) umumnya berada pada kategori sedang karena nilai gainnya berada pada interval $0,3 < g \leq 0,7$.

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Eka Reskiwati (2015) yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa 75% mencapai nilai KKM atau ketuntasan individu. Aktifitas siswa, rata-rata persentase aktivitas siswa yang diharapkan meningkat setiap pertemuan. Dan respon siswa, Dari hasil analisis respon siswa diperoleh bahwa 84,14% siswa memberikan respon positif

b. Aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia adalah siswa cenderung pasif mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya siswa yang pandai saja yang sering bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru.

★ Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII_B VIII SMP IT Insan Cendikia menunjukkan bahwa siswa sudah berada pada kategori aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kelas VIII SMP IT Insan Cendikia yang diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi persamaan garis lurus memenuhi kriteria efektivitas.

c. Respons siswa

Respon siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kurang merespon positif kepada guru

yang mengajar dan siswa cenderung lebih diam dan menerima materi dari guru.

Berdasarkan jawaban siswa kelas VIII tentang angket respons siswa yang diberikan oleh peneliti diperoleh informasi yang tertera pada tabel 4.7 rata-rata hasil respons siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 85.67% dan berada pada kategori cenderung positif. Hal ini menunjukkan bahwa respons siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII_B VIII SMP IT Insan Cendikia telah memenuhi kriteria efektivitas.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p > \alpha = 0,05$ (lampiran D).

Karena data berdistribusi normal maka memenuhi kriteria untuk digunakannya uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t *one sample test* dengan sebelumnya melakukan *Normalized gain* pada data *pretest* dan data *posttest*. Pengujian *Normalized gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *one sample test* dengan sebelumnya melakukan *Normalized gain* pada data *pretest* dan data *posttest*. (Lampiran D) telah

diperoleh nilai $P = 0,000 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa “terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII_B VIII SMP IT Insan Cendikia dimana nilai gainnya lebih dari 0,30”.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “pembelajaran matematika efektif dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian Ade Asbullah Watan Pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mappakasunggu Kabupaten Takalar bahwa Hasil belajar pada saat di terapkan model TGT sangat meningkat sebesar 88%, Aktivitas siswa baik dan Respon siswa positif. Olehnya itu dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT efektif di terapkan di kelas VIII SMP IT Insan Cendikia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada Bab IV maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* efektif diterapkan pada siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia yang ditunjukkan oleh indikator keefektifan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP IT Insan Cendikia dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata 78,78. Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar yang telah dikemukakan pada Bab III dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal telah tercapai.
2. Setiap komponen aktivitas siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah memenuhi kriteria aktif yaitu terjadi peningkatan aktifitas siswa ke arah yang lebih baik.
3. Dari hasil analisis respon siswa diperoleh bahwa 85.67% siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, menurut kriteria respon siswa pada Bab III, dapat disimpulkan bahwa respon siswa positif terhadap model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini dianjurkan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain:

1. Diharapkan kepada guru khususnya guru matematika agar menerapkan pembelajaran kooperatif khususnya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sejak dini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
2. Sebagai tindak lanjut penerapan, pada saat proses pembelajaran diharapkan guru untuk lebih mengawasi dan mengontrol serta membimbing siswa dalam bekerja kelompok.
3. Penelitian ini memiliki kekurangan dalam aspek penggunaan waktu. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih mempertimbangkan efisiensi penggunaan waktu selama penelitian berlangsung supaya terjadi pengembangan hasil penelitian.

Daftar Pustaka

- Asbullah Ade.2011. *Efektifitas Pembelajaran matematika melalui Penerapan model Kooperatif Tipe Team Games Turnamen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Anatahime “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournamen(TGT)”, <http://biologyeducationresearch.blogspot.com/2009/11/model-pembelajaran-kooperatif-metode.html>. 2 Desember 2013.
- Anita.2005. *Peningkatan Kemampuan Penyelesaian Masalah Matematika Melalui Pendekatan Problem Posing Siswa Kelas 1A SMP Khadijah Makassar*.Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Negeri Makassar.
- Aunurrahman.2013. *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Zainal.2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitriani. 2013. *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X SMA N 1 Tamalatea Jeneponto*. Skripsi tidak diterbitkan.Makassar: Unismuh Makassar.
- Frismasari. 2015. *Keefektifan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Metakognitif Pada Siswa Kelas XI SMA 3 Palopo*. Skripsi tidak diterbitkan. Palopo: Universitas Cokroaminoto.
- Huda, Miftahul.2013. *Cooperative Learning*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartia. 2014. *Efektifitas Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas VII SMP PGRI Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Skripsi FKIP Unismuh Makassar. Tidak Diterbitkan.
- Mardin, Agus Salim.2005. *Meningkatkan Penguasaan Pokok Bahasan Bangun Datar melalui Media Komputer pada siswa kelas VII SLTP Negeri 33*

Makassar. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Rismayani, Andi.2012. *Implementasi Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas V SDN 206 Inpres Bassikalling Kabupaten Maros*. Skripsi t diterbitkan.Makassar: Unisn 68 assar.

Rusman.2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*.Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.

Suherman, Eman.2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.

Slavin, Rober E.2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik, Terj. Dari Cooperative Learning: Theory, Research and - Praktece* oleh Nurulita.Bandung: Nusa Media.

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar.2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*.Makassar: Panrita Press.

Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*.Jakarta: Kencana Prenada Group.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Wahyuni, Sri Santi.2014. *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan.Makassar: Unismuh Makassar.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP IT Insan Cendikia
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VIII / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Pertemuan : 1

A. Standar Kompetensi :

Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus.

B. Kompetensi Dasar :

1.1 Melakukan operasi aljabar

C. Indikator

Menyelesaikan operasi tambah , kurang pada bentuk aljabar

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran siswa dapat :

1. Siswa dapat menyelesaikan operasi tambah , kurang pada bentuk aljabar

E. Materi Ajar

Bentuk bentuk aljabar

F. Model / Metode Pembelajaran

- Pendekatan Saintifik
- Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Rencana Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa, menanyakan khabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 3. Apersepsi: Dengan tanya jawab, guru mengecek pemahaman peserta didik tentang materi sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Contoh pertanyaan: 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan peserta didik hari ini, yaitu peserta didik akan bekerja secara kelompok. 	10 menit
Inti Penyajian Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diarahkan untuk mencermati permasalahan yang berkaitan dengan operasi aljabar Permasalahan : * Tentukan hasil dari a. $6mn + 3mn$ b. $16x + 3 + 3x + 4$ <i>(Proses Mengamati)</i> 2. Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan pengamatan yang dilakukan. <i>(Proses Menanya)</i> 3. Apabila proses bertanya dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/ pancingan secara bertahap. Contoh pertanyaan penuntun/pancingan: 1) Setelah membaca dan mencermati permasalahan, apa yang terpikir dalam 	60 menit

<p>Diskusi Kelompok</p> <p>Games</p>	<p>benak kalian?</p> <p>2) Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut!</p> <p>4. Secara berkelompok 5-6 orang, peserta didik dimotivasi / dirangsang untuk mencari dan menuliskan informasi pada permasalahan, khususnya terkait informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. <i>(Proses Mencoba)</i></p> <p>5. Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan Lembar Kerja yang diberikan Guru. Guru berkeliling untuk membimbing peserta didik,</p> <p>6. Secara berkelompok peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat hasil kerja pada LKS.</p> <p>7. Beberapa siswa mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. <i>(Proses Menyajikan)</i></p> <p>8. Guru mempersiapkan soal games,</p> <p>9. Guru menantang semua kelompok untuk menyelesaikan soal games, kelompok yang paling cepat menyelesaikan soal dengan benar akan mendapatkan hadiah.</p>	
<p>Penutup</p> <p>Penghargaan kelompok</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama dengan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan, 2. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok-kelompok yang bekerja dengan baik 3. Guru memberikan PR. 4. Guru menyampaikan materi berikutnya, untuk dipelajari di rumah. 5. Salah seorang peserta didik memimpin berdoa untuk menutup pelajaran. 	<p>10 menit</p>

H. Sumber / Alat / Bahan Pembelajaran

- Sumber
 - ❖ Buku paket Matematika 2A
 - ❖ LKS
 - ❖ Referensi lain yang relevan
- Alat / bahan
 - ❖ White board, Spidol, Penghapus, dan Penggaris

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Berani bertanya	Pengamatan	Kegiatan Inti
2	Bekerjasama	Pengamatan	Kegiatan inti
3
4

Instrumen Pengamatan Sikap:

Rasa ingin tahu

1. Kurang baik jika sama sekali tidak berusaha untuk mencoba atau bertanya atau acuh tak acuh (tidak mau tau) dalam proses pembelajaran
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk mencoba atau bertanya dalam proses pembelajaran tetapi masih belum ajag/konsisten
3. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha untuk mencoba atau bertanya dalam proses pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator perkembangan sikap TANGGUNG JAWAB (dalam kelompok)

1. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam melaksanakan tugas Kelompok.
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam melaksanakan tugas kelompok Tetapi belum ajeg/konsesten.
3. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok Secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda Ceklis pada kolom-kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

No.	Nama	Rasa Ingin Tahu			Rasa Tanggung Jawab		
		SB	B	KB	SB	B	KB
1							
2							
3							
....							
....							
33							

SB = Sangat Baik B = Baik KB = Kurang Baik

1. Instrumen Penilaian

Petunjuk:

1. Kerjakan soal berikut secara berkelompok.
2. Jawablah pertanyaan/perintah di bawahnya.

Soal:

1. Tentukan hasil penjumlahan $3x^2 - 2x + 5$ dengan $x^2 + 4x - 3$.

Pedoman Penilaian :

	Aspek Penilaian	Rubrik Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1.	Keterampilan	Benar	30	

	Menguraikan	Salah	15	20
		Tidak Ada Jawaban	0	
2.	Keterampilan Menguraikan	Benar	40	30
		Salah	20	
		Tidak Ada Jawaban	0	
3.	Keterampilan Menguraikan	Benar	30	60
		Salah	15	
		Tidak Ada Jawaban	0	
Skor Maksimal			100	100
Skor Minimal			0	0

Makassar, Juli 2017

Observer

Peneliti

FATMAWATY S.Pd

WILDANA
NIM: K10536 404 12

Mengetahui

Kepala Sekolah SMP IT Insan Cendikia

Hj. Masda Mada SE., S.Pd., M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP IT Insan Cendikia
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VIII / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Pertemuan : 2

A. Standar Kompetensi :

Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus.

B. Kompetensi Dasar :

1.2 Melakukan operasi aljabar

C. Indikator

Menyelesaikan operasi kali, bagi pada bentuk aljabar

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran siswa dapat :

1. Siswa dapat menyelesaikan operasi kali , bagi pada bentuk aljabar

E. Materi Ajar

Bentuk Bentuk Aljabar

F. Model / Metode Pembelajaran

- Pendekatan Saintifik
- Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Rencana Waktu
Pendahuluan	<p>6. Guru mengucapkan salam.</p> <p>7. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa, menanyakan khabar dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>8. Apersepsi: Dengan tanya jawab, guru mengecek pemahaman peserta didik tentang materi sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.</p> <p>Contoh pertanyaan:</p> <p>9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>10. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan peserta didik hari ini, yaitu peserta didik akan bekerja secara kelompok.</p>	10 menit
Inti Penyajian Kelas	<p>10. Peserta didik diarahkan untuk mencermati permasalahan yang berkaitan dengan bentuk aljabar</p> <p>Permasalahan :</p> <p>* jabarkan bentuk aljabar berikut</p> <p>a). $2(3x + y)$</p> <p>b). $8(-x^2 + 3x)$</p> <p><i>(Proses Mengamati)</i></p> <p>11. Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan pengamatan yang dilakukan. <i>(Proses Menanya)</i></p> <p>12. Apabila proses bertanya dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/ pancingan secara bertahap. Contoh pertanyaan penuntun/pancingan:</p> <p>3) Setelah membaca dan mencermati permasalahan, apa yang terpikir dalam</p>	60 menit

<p>Diskusi Kelompok</p> <p>Games</p>	<p>benak kalian?</p> <p>4) Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut!</p> <p>13. Secara berkelompok 5-6 orang, peserta didik dimotivasi / dirangsang untuk mencari dan menuliskan informasi pada permasalahan, khususnya terkait informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. <i>(Proses Mencoba)</i></p> <p>14. Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan Lembar Kerja yang diberikan Guru. Guru berkeliling untuk membimbing peserta didik,</p> <p>15. Secara berkelompok peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat hasil kerja pada LKS.</p> <p>16. Beberapa siswa mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. <i>(Proses Menyajikan)</i></p> <p>17. Guru mempersiapkan soal games,</p> <p>18. Guru menantang semua kelompok untuk menyelesaikan soal games, kelompok yang paling cepat menyelesaikan soal dengan benar akan mendapatkan hadiah.</p>	
<p>Penutup</p> <p>Penghargaan kelompok</p>	<p>6. Peserta didik bersama-sama dengan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan,</p> <p>7. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok-kelompok yang bekerja dengan baik</p> <p>8. Guru memberikan PR.</p> <p>9. Guru menyampaikan materi berikutnya, untuk dipelajari di rumah.</p> <p>10. Salah seorang peserta didik memimpin berdoa untuk menutup pelajaran.</p>	<p>10 menit</p>

H. Sumber / Alat / Bahan Pembelajaran

- Sumber
 - ❖ Buku paket Matematika untuk SMP Kelas 2
 - ❖ LKS
 - ❖ Referensi lain yang relevan
- Alat / bahan
 - ❖ White board, Spidol, Penghapus, dan Penggaris

I. Penilaian

2. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Berani bertanya	Pengamatan	Kegiatan Inti
2	Bekerjasama	Pengamatan	Kegiatan inti
3
4

Instrumen Pengamatan Sikap:

Rasa ingin tahu

1. Kurang baik jika sama sekali tidak berusaha untuk mencoba atau bertanya atau acuh tak acuh (tidak mau tau) dalam proses pembelajaran
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk mencoba atau bertanya dalam proses pembelajaran tetapi masih belum ajag/konsisten
3. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha untuk mencoba atau bertanya dalam proses pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator perkembangan sikap TANGGUNG JAWAB (dalam kelompok)

1. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam melaksanakan tugas Kelompok.
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam melaksanakan tugas kelompok Tetapi belum ajeg/konsesten.

3. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok Secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda Ceklis pada kolom-kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

No.	Nama	Rasa Ingin Tahu			Rasa Tanggung Jawab		
		SB	B	KB	SB	B	KB
1							
2							
3							
.....							
.....							
33							

SB = Sangat Baik B = Baik KB = Kurang Baik

2. Instrumen Penilaian

Petunjuk:

1. Kerjakan soal berikut secara berkelompok.
2. Jawablah pertanyaan/perintah di bawahnya.

Soal:

1. Selesaikanlah bentuk perkalian berikut:
 - a. $2(-6x)$
 - b. $(-4x)(-2y)$
2. Tentukan hasil perkalian bentuk aljabar berikut:
 - a. $(x+2)(x+3)$

Pedoman Penilaian :

	Aspek Penilaian	Rubrik Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1.	Keterampilan Menguraikan	Benar	30	20
		Salah	15	
		Tidak Ada Jawaban	0	
2.	Keterampilan Menguraikan	Benar	40	30
		Salah	20	
		Tidak Ada Jawaban	0	
3.	Keterampilan Menguraikan	Benar	30	60
		Salah	15	
		Tidak Ada Jawaban	0	
	Skor Maksimal		100	100
	Skor Minimal		0	0

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP IT Insan Cendikia
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VIII / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Pertemuan : 3

A. Standar Kompetensi :

Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus.

B. Kompetensi Dasar :

1.3 Melakukan operasi aljabar

C. Indikator

Menyelesaikan operasi pangkat pada bentuk aljabar

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran siswa dapat :

1. Siswa dapat menyelesaikan operasi pangkat pada bentuk aljabar

E. Materi Ajar

Relasi dan fungsi

F. Model / Metode Pembelajaran

- Pendekatan Saintifik
- Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Rencana Waktu
Pendahuluan	<p>11. Guru mengucapkan salam.</p> <p>12. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa, menanyakan khabar dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>13. Apersepsi: Dengan tanya jawab, guru mengecek pemahaman peserta didik tentang materi sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.</p> <p>Contoh pertanyaan:</p> <p>14. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>15. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan peserta didik hari ini, yaitu peserta didik akan bekerja secara kelompok.</p>	10 menit
Inti Penyajian Kelas	<p>19. Peserta didik diarahkan untuk mencermati permasalahan yang berkaitan dengan bentuk aljabar</p> <p>Permasalahan :</p> <p>1. sederhanakan bentuk aljabar berikut: a). $5xy : 2x$</p> <p><i>(Proses Mengamati)</i></p> <p>20. Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan pengamatan yang dilakukan. <i>(Proses Menanya)</i></p> <p>21. Apabila proses bertanya dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/ pancingan secara bertahap. Contoh pertanyaan penuntun/pancingan:</p> <p>5) Setelah membaca dan mencermati permasalahan, apa yang terpikir dalam</p>	60 menit

<p>Diskusi Kelompok</p> <p>Games</p>	<p>benak kalian?</p> <p>6) Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut!</p> <p>22. Secara berkelompok 5-6 orang, peserta didik dimotivasi / dirangsang untuk mencari dan menuliskan informasi pada permasalahan, khususnya terkait informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. <i>(Proses Mencoba)</i></p> <p>23. Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan Lembar Kerja yang diberikan Guru. Guru berkeliling untuk membimbing peserta didik,</p> <p>24. Secara berkelompok peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat hasil kerja pada LKS.</p> <p>25. Beberapa siswa mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. <i>(Proses Menyajikan)</i></p> <p>26. Guru mempersiapkan soal games,</p> <p>27. Guru menantang semua kelompok untuk menyelesaikan soal games, kelompok yang paling cepat menyelesaikan soal dengan benar akan mendapatkan hadiah.</p>	
<p>Penutup</p> <p>Penghargaan kelompok</p>	<p>11. Peserta didik bersama-sama dengan guru merefleksi kegiatan yang telah dilakukan,</p> <p>12. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok-kelompok yang bekerja dengan baik</p> <p>13. Guru memberikan PR.</p> <p>14. Guru menyampaikan materi berikutnya, untuk dipelajari di rumah.</p> <p>15. Salah seorang peserta didik memimpin berdoa untuk menutup pelajaran.</p>	<p>10 menit</p>

H. Sumber / Alat / Bahan Pembelajaran

- Sumber
 - ❖ Buku paket Matematika untuk SMP Kelas 2.
 - ❖ LKS
 - ❖ Referensi lain yang relevan
- Alat / bahan
 - ❖ White board, Spidol, Penghapus, dan Penggaris

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Berani bertanya	Pengamatan	Kegiatan Inti
2	Bekerjasama	Pengamatan	Kegiatan inti
3
4

Instrumen Pengamatan Sikap:

Rasa ingin tahu

1. Kurang baik jika sama sekali tidak berusaha untuk mencoba atau bertanya atau acuh tak acuh (tidak mau tau) dalam proses pembelajaran
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk mencoba atau bertanya dalam proses pembelajaran tetapi masih belum ajeg/konsisten
3. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha untuk mencoba atau bertanya dalam proses pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator perkembangan sikap TANGGUNG JAWAB (dalam kelompok)

1. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam melaksanakan tugas Kelompok.
2. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam melaksanakan tugas kelompok Tetapi belum ajeg/konsesten.
3. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok Secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda Ceklis pada kolom-kolom sesuai dengan hasil pengamatan.

No.	Nama	Rasa Ingin Tahu			Rasa Tanggung Jawab		
		SB	B	KB	SB	B	KB
1							
2							
3							
....							
....							
33							

SB = Sangat Baik B = Baik KB = Kurang Baik

2. Instrumen Penilaian

Petunjuk:

1. Kerjakan soal berikut secara berkelompok.
2. Jawablah pertanyaan/perintah di bawahnya.

Soal:

1. Tentukan hasil berpangkat bentuk aljabar berikut
 - a). $(2x + 3)^4$
 - b). $(x + 4y)^3$
2. Sederhanakan bentuk aljabar berikut:
 - a). $6x^3 : 3x^2$
 - b). $8a^3b^3 : 2ab$
 - c). $(p^2q \times pq) : p^2q^2$

Pedoman Penilaian :

	Aspek Penilaian	Rubrik Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1.	Keterampilan Menguraikan	Benar	30	20
		Salah	15	
		Tidak Ada Jawaban	0	
2.	Keterampilan Menguraikan	Benar	40	30
		Salah	20	
		Tidak Ada Jawaban	0	
3.	Keterampilan Menguraikan	Benar	30	60
		Salah	15	
		Tidak Ada Jawaban	0	
	Skor Maksimal		100	100
	Skor Minimal		0	0

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, Juni 2017

Observer

Peneliti

FATMAWATY, S.Pd

WILDANA
NIM: K10536 4404 12

Mengetahui

Kepala Sekolah SMP IT Insan Cendikia

Hj. Masda Mada SE., S.Pd., M.Pd

KISI-KISI HASIL BELAJAR (PRE-TEST)

Sekolah : SMP IT Insan Cendikia
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Pokok Bahasan : Bentuk Aljabar
Standar Kompetensi : Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus
Waktu : 80 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Bobot Soal	Bentuk Soal
Melakukan operasi aljabar.	✓ Menyelesaikan operasi tambah, kurang pada bentuk aljabar	1. a,b,c	30	Uraian
	✓ Menyelesaikan operasi kali, bagi pada bentuk aljabar.	2. a, b,c	25	Uraian
		3. a,b,c	35	Uraian
	✓ Menyelesaikan operasi berpangkat pada bentuk aljabar	4	10	Uraian

KISI-KISI HASIL BELAJAR (POST-TEST)

Sekolah : SMP IT Insan Cendikia
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Pokok Bahasan : Bentuk Aljabar
Standar Kompetensi : Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus
Waktu : 80 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Bobot Soal	Bentuk Soal
Melakukan operasi aljabar	✓ Menyelesaikan operasi tambah, kurang pada bentuk aljabar	1.a, b, c	35	Uraian
	✓ Menyelesaikan operasi kali, bagi pada bentuk aljabar	2. a, b, c	45	Uraian
	✓ Menyelesaikan operasi pangkat pada bentuk aljabar	3. a,b	10	Uraian
		4	10	Uraian

TES HASIL BELAJAR

Sekolah : SMP IT Insan Cendikia
Mata Pelajaran : Matematika
Semester : Ganjil
Pokok Bahasan : Bentuk Aljabar
Waktu : 80 menit

Nama :	Kelas :
NIS :	Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Tulislah nama, NIS, dan kelas Anda pada tempat yang tersedia
2. Bacalah dengan seksama setiap soal yang diberikan.
3. Jawablah dengan tepat setiap soal yang diberikan.
4. Jawablah terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
5. Periksa dengan teliti pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan

SOAL:

1. Tentukanlah hasil penjumlahan dan pengurangan berikut:
 - a). $-4ax + 7ax$
 - b). $(2x^2 - 3x + 2) + (4x^2 - 5x + 1)$
 - c). $(3a^2 + 5) - (4a^2 - 3a + 2)$
2. Sederhanakanlah bentuk-bentuk aljabar berikut.
 - a. $8p - 3 + (-3p) + 8$
 - b. $9m + 4mn + (-12m) - 7mn$
 - c. $2a^2 + 3ab - 7 - 5a^2 + 2ab - 4$
3. Selesaikanlah bentuk hasil perkalian berikut:
 - a. $2(-6x)$
 - b. $(-4x)(-2y)$

ALTERNATIF JAWABAN DAN PENSKORAN

No	Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1.	<p>a). $-4ax + 7ax = (-4 + 7)ax = 3ax$</p> <p>b) $(2x^2 - 3x + 2) + (4x^2 - 5x + 1)$ $= 2x^2 - 3x + 2 + 4x^2 - 5x + 1$ $= 2x^2 + 4x^2 - 3x - 5x + 2 + 1$ $= (2 + 4)x^2 + (-3 - 5)x + (2 + 1)$ $= 6x^2 - 8x + 3$</p> <p>c) $(3a^2 + 5) - (4a^2 - 3a + 2)$ $= 3a^2 + 5 - 4a^2 + 3a - 2$ $= 3a^2 - 4a^2 + 3a + 5 - 2$ $= (3 - 4)a^2 + 3a + (5 - 2)$ $= -a^2 + 3a + 3$</p>	<p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">15</p> <p style="text-align: center;">15</p>	<p style="text-align: center;">35</p>
2.	<p>a. $8p - 3 + (-3p) + 8$ $= 8p + (-3p) - 3 + 8$ $= 8p - 3p + 8 - 3$ $= (8 - 3)p + (8 - 3)$</p>		<p style="text-align: center;">45</p>

$$= 5p + 5$$

15

b. $9m + 4mn + (-12m) - 7mn$

$$= 9m + (-12m) + 4mn - 7mn$$

$$= 9m - 12m + 4mn - 7mn$$

$$= (9 - 12)m + (4 - 7)mn$$

$$= -3m - 3mn$$

c. $2a^2 + 3ab - 7 - 5a^2 + 2ab - 4$

$$= 2a^2 - 5a^2 + 3ab + 2ab - 4 - 7$$

$$= (2 - 5)a^2 + (3 + 2)ab + (-4 - 7)$$

$$= -3a^2 + 5ab - 11$$

15

10

3.	<p>a. $2(-6x) = 2x(-6) \cdot x$ $= -12x$</p> <p>b. $(-4x)(-2y) = (-4x)(-2y)$ $= (-4) \times (-2) \times xy$ $= 8xy$</p>	5	10
4.	<p>$(x + 5)^3$ misal $a = x$ dan $b = 5$ maka, $(a + b)^3 = a^3 + 3a^2b + 3ab^2 + b^3$, substitusi $a = x$ dan $b = 5$ maka, $(x + 5)^3 = x^3 + 3x^2 \cdot 5 + 3x \cdot 5^2 + 5^3$ $(x + 5)^3 = x^3 + 15x^2 + 75x + 125$</p>	5	10

		5	
	TOTAL	100	100



DAFTAR NAMA KELOMPOK

SISWA KELAS VIII SMP IT Insan Cendikia

KELOMPOK I

(ANGGREK)

- Syamsinar
- Ghefira Maisuri N
- Siti Nurhasanah
- Nurhalisah
- Nadia Aulia

KELOMPOK II

(MELATI)

- Annisawati
- Nurhalisah S
- Nur Zahra M

KELOMPOK III

(MAWAR)

- Sail Algazali
- Ahmad Faiz
- Hendrik
- Chaerul Aasa

KELOMPOK IV

(TULIP)

- Muh. Iffat M
- Faisal Asri
- Rahmat Hidayat
- Nur Zam Zam

KELOMPOK V

(MATAHARI)

- Ahmad Fdhlan
- Fathur Rahman
- Muh Hasyim
- Taufik Hidayat

DAFTAR HADIR SISWA KELAS VIII
SMP IT Insan Cendikia 2016/2017

NOMOR		NAMA SISWA	PERTEMUAN			
URUT	NIS		I	II	III	IV
1		Ahmad Fadhlan	S	✓	✓	✓
2		Ahmad Faiz	✓	✓	✓	✓
3		Chaerul Aqsa R	✓	a	✓	✓.
4		Fathur Rahman	✓	✓	✓	✓
5		Faisal Asri	a	✓	✓	✓
6		Muh. Hasyim	✓	✓	✓	✓
7		Muh. Nurhidayatt	✓	✓	✓	✓
8		Muh. Nur Zam Zam	✓	✓	i	✓
9		Muh. Sail Alghazali	✓	✓	✓	✓
10		Muh. Basithu Dary H	✓	✓	✓	✓
11		Muh. Iffat Magfirah	✓	✓	s	✓
12		Hendrik	✓	✓	✓	✓
13		Lalu Ilham Anugrah	✓	✓	✓	✓
14		Rahmat Hidayat	✓	✓	✓	✓
15		Taufik Hidayat	✓	✓	✓	✓
16		Refky	✓	✓	✓	✓
17		Syahid Albanna	✓	✓	✓	✓
18		Anniswati Dewi	✓	✓	✓	✓
19		Azalia Nabalia	✓	a	✓	✓
20		Ghefira Maisuri N	✓	✓	✓	a
21		Nurhalisah S	✓	✓	✓	✓
22		Nurzahrah M	✓	✓	✓	✓

23		Nadia Aulia	i	✓	✓	✓
24		Nadya Salsabilah	✓	✓	✓	✓
25		Nurhalisah	✓	✓	a	✓
26		Natasyah Meynar	S	✓	✓	✓
27		Syamsinar	✓	✓	✓	✓
28		Uswatun Hasanah	✓	✓	✓	✓
29		St. Nurhasanah	✓	✓	✓	✓
30		Shoffyah Zuifa	✓	✓	✓	✓
31		Andi Muh.Syafaat	✓	✓	✓	✓



ANALISIS DESKRIPTIF DAN INFERENSIAL

1. ANALISIS INFERENSIAL

a. Pretest, posttest dan gain

Statistics				
		PRETEST	POSTTEST	GAIN
N	Valid	31	31	31
	Missing	0	0	0
Mean		63.88	64.23	.6756
Std. Error of Mean		1.32312	2.04995	.03663
Median		56.00	65.00	.6809
Mode		47.00	85.00	.73
Std. Deviation		15.405	14.449	.19034
Variance		237.314	208.781	.036
Skewness		-.241	-.163	-.211
Std. Error of Skewness		.448	.448	.448
Kurtosis		-.822	.057	.255
Std. Error of Kurtosis		.872	.872	.872
Range		63	59	.76
Minimum		31	36	.24
Maximum		90	95	1.00
Sum		1187.00	2205.00	18.24
Percentiles	31	37.0000	75.0000	.5968
	50	46.0000	85.0000	.6809
	75	48.0000	85.0000	.7313

Frequency Table

PRETEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31.00	1	3.7	3.7	3.7
	33.00	1	3.7	3.7	7.4
	38.00	1	3.7	3.7	11.1
	47.00	4	14.8	14.8	25.9
	51.00	2	7.4	7.4	33.3
	65.00	1	3.7	3.7	37.0

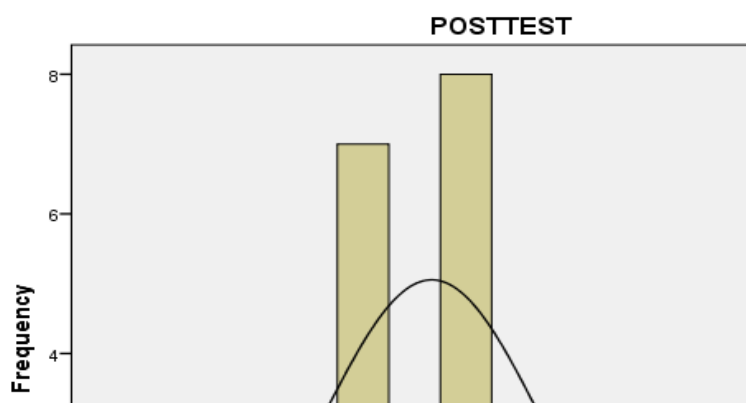
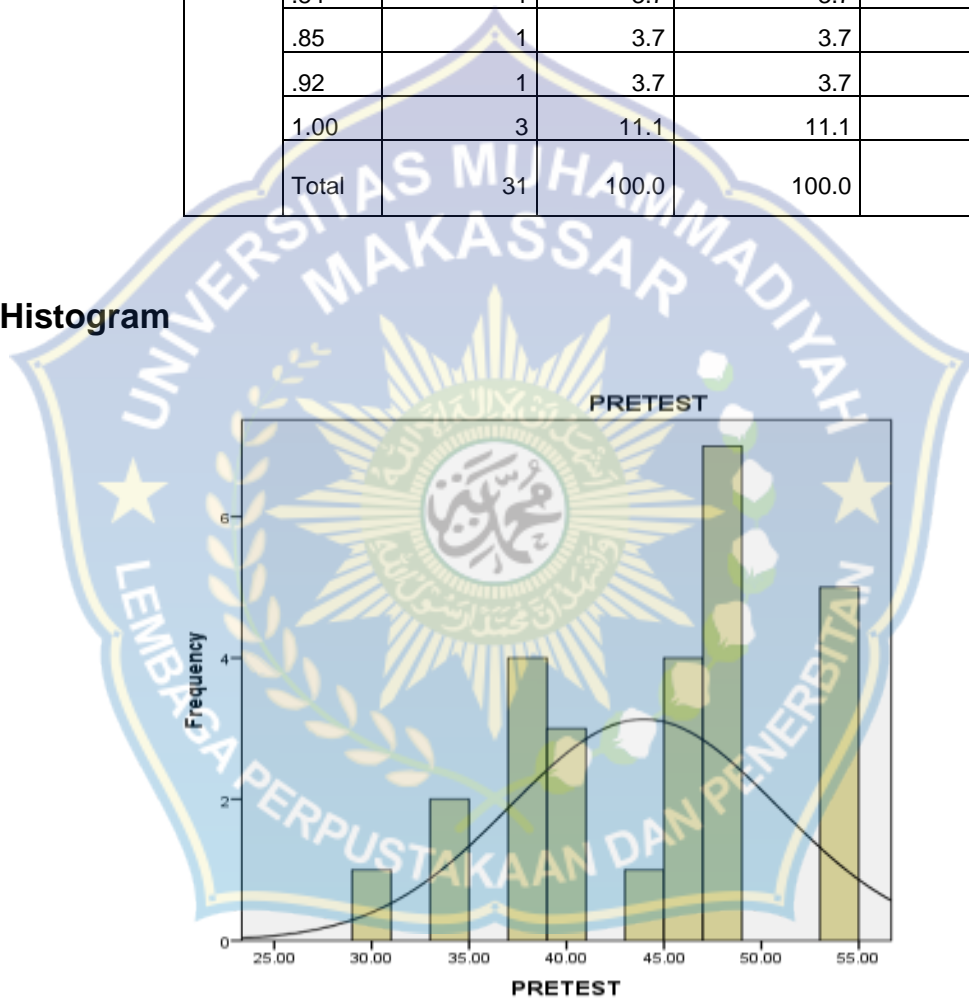
	73.00	4	3.7	3.7	40.7
	72.00	2	7.4	7.4	48.1
	74.00	2	7.4	7.4	55.6
	76.00	5	18.5	18.5	74.1
	78.00	2	7.4	7.4	81.5
	81.00	2	7.4	7.4	88.9
	90.00	3	11.1	11.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

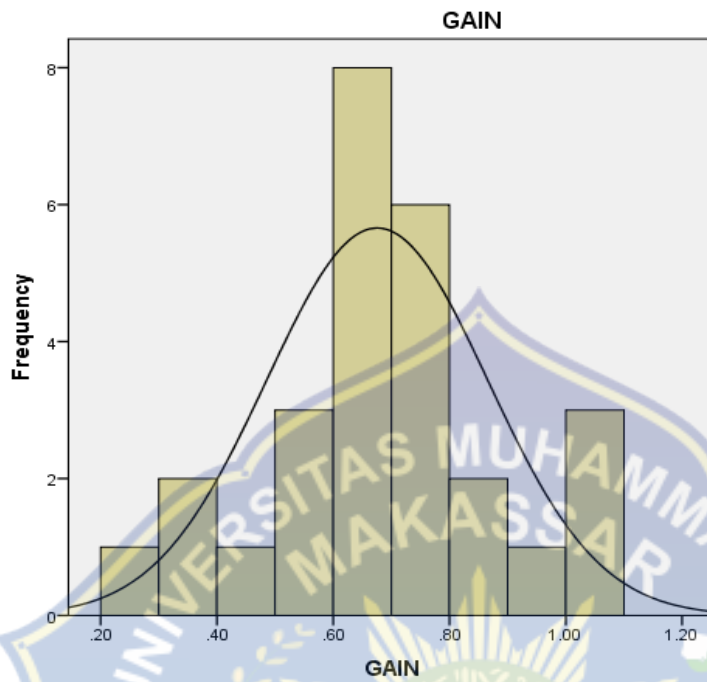
POSTTEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	3	7.4	7.4	7.4
	44	3	3.7	3.7	11.1
	64	7	25.9	25.9	37.0
	70	3	11.1	11.1	48.1
	72	8	29.6	29.6	77.8
	80	2	7.4	7.4	85.2
	90	1	3.7	3.7	88.9
	95	3	11.1	11.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

GAIN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	.24	1	3.7	3.7	3.7
	.33	1	3.7	3.7	7.4
	.38	1	3.7	3.7	11.1
	.47	1	3.7	3.7	14.8
	.54	1	3.7	3.7	18.5
	.55	1	3.7	3.7	22.2
	.60	1	3.7	3.7	25.9
	.60	1	3.7	3.7	29.6
	.62	1	3.7	3.7	33.3

.62	1	3.7	3.7	37.0
.63	1	3.7	3.7	40.7
.64	1	3.7	3.7	44.4
.68	2	7.4	7.4	51.9
.69	5	3.7	3.7	55.6
.72	2	7.4	7.4	63.0
.73	4	14.8	14.8	77.8
.84	1	3.7	3.7	81.5
.85	1	3.7	3.7	85.2
.92	1	3.7	3.7	88.9
1.00	3	11.1	11.1	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Histogram





b. Uji Nomatilas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.117	31	.200*	.976	31	.700
POSTTEST	.127	31	.200*	.956	31	.230
GAIN	.171	31	.042	.956	31	.301

a. Lilliefors Significance Correction

c. Uji t

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	31	58.23	15.405	2.767
POSTTEST	31	64.23	14.449	2.595
GAIN	31	.6756	.19034	.03663

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
PRETEST	-.641	30	.526	-1.774	-7.42	3.88
POSTTEST	1.628	30	.114	4.226	-1.07	9.53
GAIN	18.443	26	.000	.67559	.6003	.7509

2. Analisis Deskriptif

a. Uji gain

$$N_g = \frac{(\text{skor rata} - \text{rata postest}) - (\text{skor rata} - \text{rata pretest})}{(\text{skor maksimal}) - (\text{skor rata} - \text{rata pretest})}$$

$$N_g = \frac{81,66 - 43,96}{100 - 43,96}$$

$$N_g = \frac{37,7}{56,04}$$

$$N_g = 0,67$$

b. Uji Proporsi

Uji proporsi (uji Z) pada ketuntasan secara klasikal adalah

$$Z_{hit} = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1-\pi_0)}{n}}}$$

$$= \frac{\frac{26}{31} - 0,73}{\sqrt{\frac{0,73(1-0,73)}{31}}}$$

$$= \frac{0,96 - 0,73}{\sqrt{\frac{0,73(0,31)}{31}}}$$

$$= \frac{0,23}{\sqrt{\frac{0,19}{31}}}$$

$$= \frac{0,23}{\sqrt{0,0070}}$$

$$= \frac{0,23}{0,084}$$

$$Z_{hit} = 2,73$$

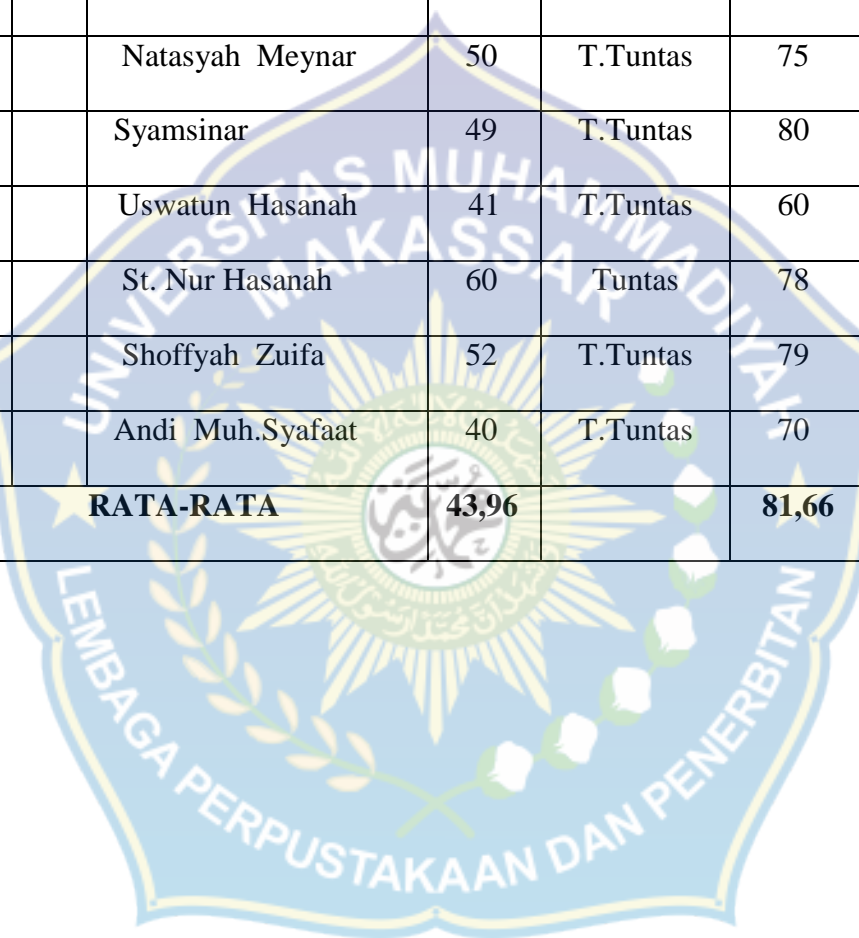
$$0,5 - \alpha = 0,5 - 0,05 = 0,45$$

$$Z_{tabel} = 1,64 / 0,45$$

Karena $Z_{hit} > Z_{(0,5-\alpha)}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

No	NIS	Nama	Pretest		Posttest		Nilai Gain
			Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	
1		Ahmad Fadhlhan	60	T.Tuntas	100	Tuntas	1,00
2		Ahmad Faiz	73	Tuntas	85	Tuntas	0,44
3		Chaerul Aqsa R	47	T.Tuntas	85	Tuntas	0,72
4		Fathur Rahman	27	T.Tuntas	75	Tuntas	0,66
5		Faisal Asri	52	T.Tuntas	90	Tuntas	0,79
6		Muh. Hasyim	50	T.Tuntas	80	Tuntas	0,60
7		Muh, Nurhidayat	78	Tuntas	85	Tuntas	0,32
8		Muh. Nur Zam Zam	74	Tuntas	85	Tuntas	0,42
9		Muh. Sail Alghazali	70	Tuntas	75	Tuntas	0,17
10		Muh. Basithu Dary H	90	Tuntas	75	Tuntas	-1,50
11		Muh. Iffat Maghfirah	81	Tuntas	85	Tuntas	0,21
12		Hendrik	53	T.Tuntas	80	Tuntas	0,57
13		Lalu Ilham Anugrah	50	T.Tuntas	75	Tuntas	0,50
14		Rahmat Hidayat	75	Tuntas	45	T. Tuntas	-1,20
15		Taufik Hidayat	47	T.Tuntas	75	Tuntas	0,53
16		Refky	47	T.Tuntas	100	Tuntas	1,00
17		Syahid Albanna	51	T.Tuntas	85	Tuntas	0,69
18		Anniswati Dewi	65	Tuntas	100	Tuntas	1,00
19		Azalia Nabila	33	T.Tuntas	95	Tuntas	0,93
20		Ghefira Maisuri N	73	Tuntas	75	Tuntas	0,07

21		Nurhalisah S	65	Tuntas	50	T. Tuntas	-0,43
22		Nur Zahrah M	56	T.Tuntas	85	Tuntas	0,66
23		Nadia Aulia	72	Tuntas	90	Tuntas	0,64
24		Nadya Salsabilah	38	T.Tuntas	40	T. Tuntas	0,03
25		Nurhalisah	57	T.Tuntas	85	Tuntas	0,65
26		Natasyah Meynar	50	T.Tuntas	75	Tuntas	0,50
27		Syamsinar	49	T.Tuntas	80	Tuntas	0,61
28		Uswatun Hasanah	41	T.Tuntas	60	T.Tuntas	0,32
29		St. Nur Hasanah	60	Tuntas	78	Tuntas	0,45
30		Shoffyah Zuifa	52	T.Tuntas	79	Tuntas	0,56
31		Andi Muh.Syafaat	40	T.Tuntas	70	T.Tuntas	0,50
RATA-RATA			43,96		81,66		



**Lembar Observasi Keterlaksanaan pembelajaran Matematika dengan
penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

**PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR OBSERVASI
KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

- ✓ Pengisian lembar observasi berdasarkan pada pelaksanaan pembelajaran yang diamati
- ✓ Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan realisasi yang tersedia untuk setiap pernyataan berikut sesuai dengan pengamatan saat pembelajaran

Aktivitas Guru

Ya : Jika guru melaksanakan kegiatan tersebut

Tidak : Jika guru tidak melaksanakan kegiatan tersebut

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN (1)

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal (Pendahuluan) Fase 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa a. Guru mengawali pembelajaran dengan salam. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.	✓ ✓		

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Fase 2 : Menyajikan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan informasi yang terkait dengan materi pelajaran kepada Siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan yang terkait materi yang diajarkan <p>Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing siswa mengerjakan LKS jika ada siswa yang kesulitan. b. Guru memastikan Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan yang terdapat dalam LKS yang telah dibagikan dan memastikan tiap anggota dalam tim mengetahui jawaban tim <p>Fase 5 : Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memanggil salah satu anggota kelompok secara acak. dan siswa yang 	✓		
		✓		
		✓		

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
	dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka sedang kelompok yang lain sebagai penyangga dan penanya. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.	✓		
3.	Kegiatan Penutup: Fase 6 : Memberikan Penghargaan ➤ Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap upaya dan hasil belajar individu dan kelompok	✓		
Rata-rata= $\frac{\text{jumlh aktivitas terlaksana /tidak terlaksana}}{\text{Jumlah aktivitas secara keeluruhan}} \times 100\%$		100%	0%	

Makassar 2017

Observer

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN (2)

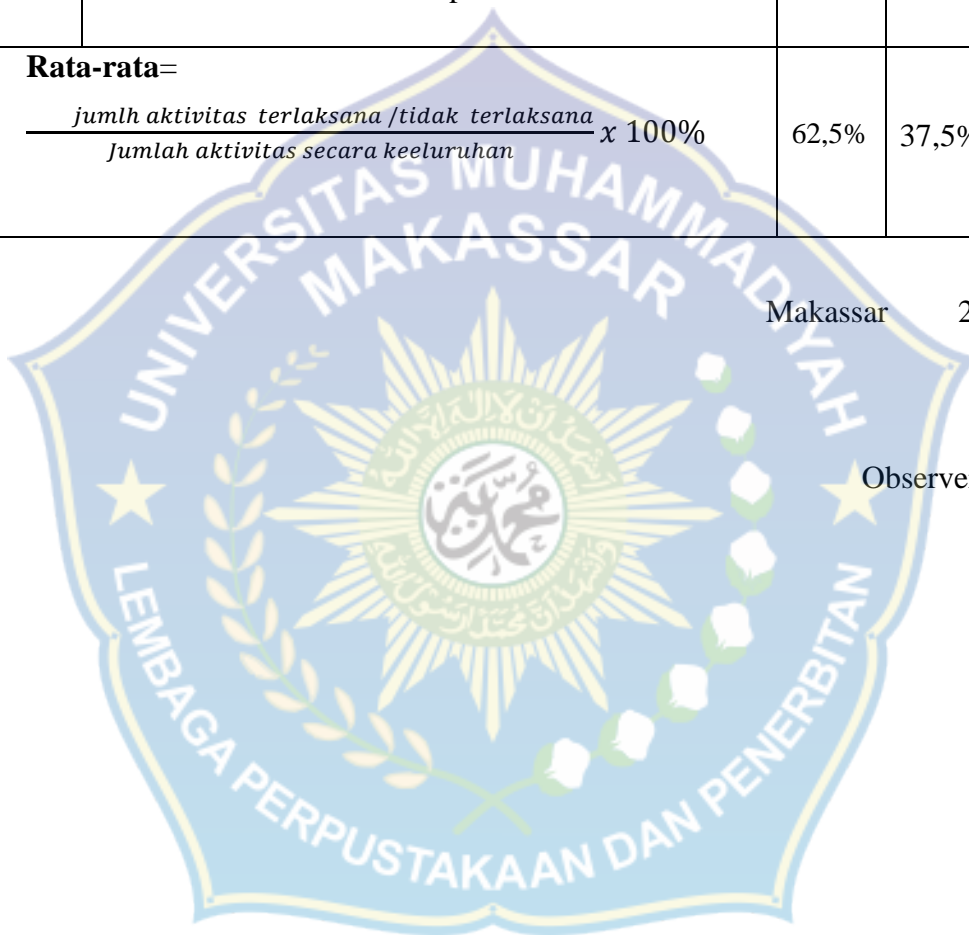
No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
1.	<p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>Fase 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa</p> <p>c. Guru mengawali pembelajaran dengan salam. d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.</p>	✓		
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Fase 2 : Menyajikan Informasi</p> <p>➤ Guru menyampaikan informasi yang terkait dengan materi pelajaran kepada Siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan yang terkait materi yang diajarkan</p> <p>Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <p>➤ Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang</p> <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <p>c. Guru membimbing siswa mengerjakan LKS jika ada siswa yang kesulitan.</p>	✓		

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
	<p>d. Guru memastikan Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan yang terdapat dalam LKS yang telah dibagikan dan memastikan tiap anggota dalam tim mengetahui jawaban tim</p> <p>Fase 5 : Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memanggil salah satu anggota kelompok secara acak. dan siswa yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka sedang kelompok yang lain sebagai penyangga dan penanya. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. 	✓		
3.	<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>Fase 6 : Memberikan Penghargaan</p>	✓		

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
	➤ Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap upaya dan hasil belajar individu dan kelompok			
Rata-rata= $\frac{\text{jumlh aktivitas terlaksana / tidak terlaksana}}{\text{Jumlah aktivitas secara keeluruhan}} \times 100\%$		62,5%	37,5%	

Makassar 2017

Observer



LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN (3)

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
1.	<p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>Fase 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa</p> <p>e. Guru mengawali pembelajaran dengan salam.</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.</p>	✓ ✓		
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Fase 2 : Menyajikan Informasi</p> <p>➤ Guru menyampaikan informasi yang terkait dengan materi pelajaran kepada Siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan yang terkait materi yang diajarkan</p> <p>Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p> <p>➤ Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang</p> <p>Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <p>e. Guru membimbing siswa mengerjakan LKS jika ada siswa yang kesulitan.</p> <p>f. Guru memastikan Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan</p>	✓ ✓		

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
	<p>yang terdapat dalam LKS yang telah dibagikan dan memastikan tiap anggota dalam tim mengetahui jawaban tim</p> <p>Fase 5 : Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memanggil salah satu anggota kelompok secara acak. dan siswa yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka sedang kelompok yang lain sebagai penyangga dan penanya. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. 	✓	✓	
3.	<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>Fase 6 : Memberikan Penghargaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap upaya dan hasil belajar 	✓		

No.	Aspek yang Diamati	Pilihan Jawaban		Ket.
		Ya	Tidak	
	individu dan kelompok			
Rata-rata= $\frac{\text{jumlh aktivitas terlaksana / tidak terlaksana}}{\text{Jumlah aktivitas secara keeluruhan}} \times 100\%$		87,5%	12,5%	

Makassar, 2017

Observer





**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Ahmed Yani No 2 Makassar 90111
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>



Makassar, 20 Juli 2017

Kepada

Nomor : 070/2716-III/BKBP/III/2017
Sifat :
Perihal : Izin Penelitian

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA MAKASSAR

Di -
MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 10476 /S.01P/P2T/07/2017, Tanggal 17 Juli 2017, Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa:

Nama : WILDANA
Nim/Jurusan : 10536440412 / Pend. Matematika
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) LP3M UNISMUH
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar
Judul : "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENET (TGT) PADA SISIWA KELAS VIII SMP IT INSAN CENDEKIA"

Bermaksud mengadakan Penelitian pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka Penyusunan Skripsi sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal 20 Juli s/d 18 September 2017.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada prinsipnya kami dapat menyetujui dengan memberikan surat rekomendasi izin penelitian ini dan harap diberikan bantuan dan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A.n. WALIKOTA MAKASSAR
KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
DIB. KABID. HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA
DIB. KESKOR. BANGSA DAN POLITIK

Drs. AKHMAD NAMSUM, MM.

Pangkat : Penata Tk.I

NIP : 196705242006041004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prop. Sul Sel di Makassar;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 10476/S.01P/P2T/07/2017
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1488/tzn-05/C.4-VIII/VI/37/2017 tanggal 12 Juli 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **WILDANA**
Nomor Pokok : 10536 440412
Program Studi : Pend. Matematika
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENET (TGT) PADA SISWA KELAS VIII SMP IT INSAN CENDEKIA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **18 Juli s/d 18 September 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 17 Juli 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peninggal.

SIMP PTSP 18-07-2017





**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Letjen Hertasning No. 8 Telp. (0411) 868073 Faks. 869256 Makassar 90222
Website: http://www.dikbud_makassar.info ; e-mail: dikbud.makassar@yahoo.com



**IZIN PENELITIAN
NOMOR : 070/ 0190/DP/VII/2017**

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/2542-II/BKBP/III/2017 Tanggal 20 Juli 2017
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Kepada : **MENGIZINKAN**
Nama : **WILDANA**
Nim / Jurusan : K10536440412 / Pend. Matematika
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) LP3M UNISMUH
Alamat : Jl. Sh Alauddin No. 259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di *SMP IT Insan Cendekia* dalam rangka
Penyusunan Skripsi di LP3M UNISMUH dengan judul penelitian :

**"EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS VIII SMP IT INSAN
CENDEKIA"**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor kepada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu Proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang Berlaku
4. Hasil Penelitian 1 (satu) eksamplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 20 Juli 2017

A.n KEPALA DINAS
Dinas Pendidikan dan Kepegawaian



Hi. ERNAWATI, SE, M.Pd, M.Si
Pembina
NIP : 19670421 199401 2 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Wildana, Lahir di Doping pada tanggal 26 JUNI 1991. Anak kelima dari 5 bersaudara dari pasangan almarhum muhare dan Rohani.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di Negeri 307 Benteng Kecamatan Penrang (2003-2004).

Setelah tamat di Sekolah Dasar, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah Keppe (2005-2008). Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA ISLAM AL – IMAN ULUALE CIRO-CIROE (2009-2010).

Tahun 2012 penulis diterima menjadi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Jurusan Pendidikan Matematika Program Strata Satu (S1) Kependidikan. Penulis sangat bersyukur diberi kesempatan oleh Allah SWT untuk membina ilmu yang merupakan bekal di masa depan. Saat ini penulis berharap dapat mengamalkan ilmu yang telah diperoleh dengan baik dan membahagiakan orang tua serta berusaha menjadi manusia yang berguna bagi agama, kaeluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara.