

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBER HEAD TOGETHER (NHT)
DENGAN TIPE TEAM GAME TURNAMEN (TGT) PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 21 MAKASSAR**



SKRIPSI

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

Oleh

IMAM AKBAR

10536 2213 07

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

2015

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **IMAM AKBAR**, NIM: 10536 2213 07 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/1433H/2012M, Tanggal 12 Rabiul Awal 1433 H/05 Februari 2014M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

9 Shafar 1438 H
Makassar, _____
9 November 2016 M

PANITIA UJIAN

1. Pengawas Umum:	Dr. H. Iwan Akab, M.Pd	(.....)
2. Ketua	Dr. A. Sukri Syamsuri, M.Hum	(.....)
3. Sekretaris	Shoemadji, S.Pd., M.Pd	(.....)
4. Penguji	1. H. M. A. U. M. Anif Tam, MPd, M.Sc., PhD 2. H. M. A. U. M. Anif Tam, MPd, M.Sc., PhD 3. H. M. A. U. M. Anif Tam, MPd, M.Sc., PhD 4. H. M. A. U. M. Anif Tam, MPd, M.Sc., PhD	(.....) (.....) (.....) (.....)

Disahkan oleh,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. A. Sukri Syamsuri, M.Hum
NBM: 858 625

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi: Perbandingan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Type Number Heads Together (NHT) dengan Type Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : IMAM AKBAR
NIM : 10536 2213 07
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan dinilai maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk dipertahankan.

Makassar, November 2011

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Dr. Ilham Miangli, M.Si

Pembimbing II

Haerul Syam, S.Pd., M.Si

Diketahui,

Dekan FKIP
(Unismuh Makassar)

Dr. Sukri Syamsuri, M.Hum.
NIM: 858 625

Ketua jurusan
Pendidikan matematika

Drs. Babbarullah, M.Pd
NIM: 779 170

MOTTO

"Hidup Mulia atau Mati Syahid"
(Integralkan Hidupmu dengan IMAN, ILMU dan AMAL SHOLEH)

"Bangunlah Selalu Jembatan-Jembatan Harapan Diatas Sungai-Sungai
Keputus Asaan, Karna Jauh Di Sebrang Sana Terbuka Jalan Bagi
Jiwa - Jiwa Yang Besar

MAKA

Jangan Engkau Tangisi Hari Esok Yang Suram, Tapi Sesalilah Hari Ini
Yang Engkau Salah Dalam Mengambil Keputusan"

*"Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu
dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat". (QS. Al-Mujadilah: 11)*
*"Barang siapa yang kebar menampuh jalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah akan
memudahkan baginya jalan menuju syurga" (HR. Muslim)*

PERSEMBAHAN :

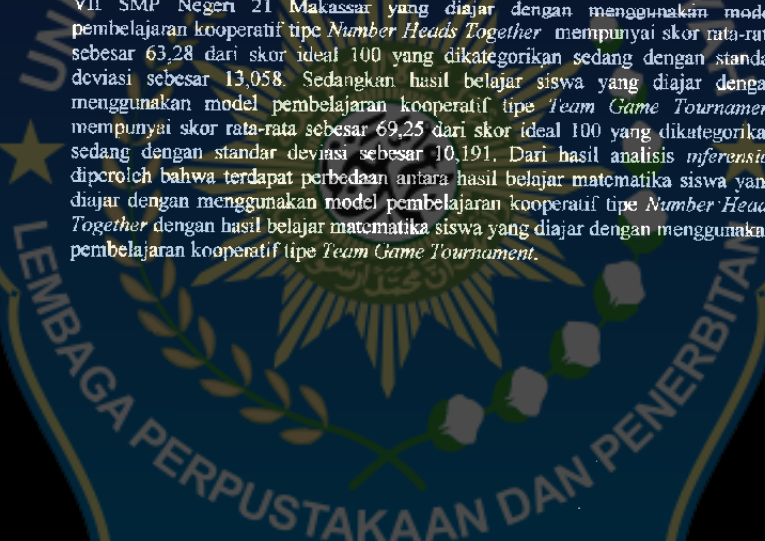
Kupersembahkan karya yang sangat sederhana ini
sebagai tanda terima kasihku kepada yang tercinta
ayahanda Alyas dg Jarre dan Ibunda Salmawati dg
ngai yang telah mengikhlaskan segalanya (Do'a &
Pengorbanannya), untuk kebahagiaan anaknya di
dunia dan di akhirat

Untuk istriQ tercinta Nurmiati & Si Yusuf Kecil
yang telah memberikan semangat dan senyuman,
serta untuk orang-orang yang mencintaiku karna
ALLAH.

ABSTRAK

IMAM AKBAR, 2015. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NIIT) dengan Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bersifat komparatif dan bertujuan untuk memperoleh informasi ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Populasinya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang berjumlah sembilan kelas. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel acak (*random sampling*) untuk menentukan kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II yang dalam setiap kelasnya terdiri dari 32 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang berbentuk essay pada kedua kelompok eksperimen. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistika deskriptif dan statistika inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* mempunyai skor rata-rata sebesar 63,28 dari skor ideal 100 yang dikategorikan sedang dengan standar deviasi sebesar 13,058. Sedangkan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* mempunyai skor rata-rata sebesar 69,25 dari skor ideal 100 yang dikategorikan sedang dengan standar deviasi sebesar 10,191. Dari hasil analisis inferensial diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan itu sendiri. Mengingat pentingnya pendidikan dalam kehidupan, maka pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya, sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, wajar jika timbul gagasan perbaikan dan perubahan dari berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang menggeluti bidang pendidikan. Perbaikan belajar mengajar matematika harus diupayakan secara optimal agar mutu pendidikan dapat meningkat. Keberhasilan peningkatan mutu pendidikan khususnya matematika tergantung dari berbagai faktor, antara lain guru, faktor siswa, sarana yang tersedia, serta faktor lingkungan.

Salah satu sebab timbulnya masalah dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya partisipasi siswa dalam proses tersebut. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain; keadaan siswa itu sendiri-motivasi diri, metode atau pendekatan mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Terkait dengan motivasi siswa, hal tersebut dapat ditumbuhkan dari metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk memancing dan atau menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa agar kooperatif dalam proses belajar mengajar.

Kaitannya dengan hal tersebut, terlihat bahwa penyajian materi yang diterapkan di sekolah-sekolah, beberapa diantaranya masih menggunakan pendekatan konvensional, dimana kelas berfokus pada guru sebagai sumber

pelajaran. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut. Selain itu, ada rasa takut dan malu bertanya, tidak melibatkan diri secara aktif dalam belajar. Padahal mereka mempunyai kemauan yang tinggi untuk mengetahui tentang apa yang mereka pelajari. Hal ini pun terjadi di SMP Negeri 21 Makassar yang jika ditinjau dari kemampuan dan keheterogenan siswanya sebenarnya pola pembelajaran kooperatif dapat diterapkan di sekolah ini.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Hal inilah yang menjadi dasar untuk mencoba menerapkan kedua model pembelajaran kooperatif yaitu *Number Heads Together (NHT)* dan *Team Game Tournament (TGT)*.

Number Heads Together adalah suatu pendekatan yang melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Strategi ini menghendaki siswa saling bekerja dalam sebuah kelompok kecil. Selanjutnya adalah *Team Game Tournament*, dimana pendekatan ini tumbuh dalam penelitian pembelajaran kooperatif yang merupakan cara yang efektif untuk merubah pola

diskursus dalam kelas. Ide utama dibalik *Team Game Tournament* adalah untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam memutuskan keterampilan-keterampilan yang dipresentasikan guru.

Berdasarkan karakteristik dari kedua model pembelajaran tersebut, yaitu *Team Game Tournament* dan *Number Head Together*, dengan memandang perbedaan kemampuan siswa dalam belajar, dari sudut pandang cepat, mudah, dan lamban dalam menyerap pelajaran, maka penerapan metode yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses tersebut sangat dibutuhkan. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul ***“Perbandingan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) Dengan Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar.”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*?
2. Seberapa besar hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*?

3. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan tipe *Team Game Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan *Team Game Tournament*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada:

1. Pemerintah, dalam hal ini Kepala Dinas Pendidikan sebagai bahan informasi dan masukan untuk dasar pengambilan suatu kebijakan berkaitan dengan peningkatan mutu dan kualitas sumber daya manusia.

2. Sekolah, dalam hal ini Kepala SMP Negeri 21 Makassar sebagai bahan pertimbangan dalam pengelolaan proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam usaha peningkatan kualitas sekolah.
3. Guru, dalam hal ini guru bidang studi matematika di SMP Negeri 21 Makassar sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, melalui penggunaan metode kooperatif untuk melihat hasil belajar siswa yang dilakukan guru di sekolah dan dapat menerapkan beberapa keterampilan dasar mengajar khususnya keterampilan dasar mengajar kelompok.
4. Siswa, penelitian ini merupakan media siswa untuk lebih terampil menyelesaikan soal, lebih memahami dan mendalami materi pelajaran matematika serta lebih aktif belajar, bersikap positif, bertanggungjawab dan senang belajar matematika yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar.
5. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan dan menerapkan serta menyempurnakan pada objek yang sama dengan tujuan yang lebih luas.

BAB II

KAJIAN TEORETIK, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoretik

a. Hakekat Belajar

Proses perubahan pada diri seseorang dapat dikatakan belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk pengetahuan, perubahan sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek lain yang ada pada setiap individu.

Berdasarkan dengan hal diatas, Slameto (2010:2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dengan interaksi dengan lingkungannya.

Defenisi belajar menurut Walker dalam Riyanto (2010: 5) Belajar adalah suatu proses perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

Sanjaya (2008 : 107) menyatakan belajar adalah proses berfikir. Belajar berfikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui antara individu dan lingkungannya. Asumsi yang mendasari pembelajaran berfikir adalah pengetahuan itu tidak datang dari luar, akan tetapi dibentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya.

Pada dasarnya terdapat banyak pandangan tentang pendefinisian belajar, namun dalam tulisan ini yang dimaksudkan dengan belajar adalah keseluruhan aktivitas siswa dalam berinteraksi secara aktif dengan sumber belajar, sehingga secara sadar terjadi berbagai perubahan yang kontinu dan bersifat positif terhadap mental, sikap dan tingkah laku siswa tersebut. Sumber belajar dalam hal ini dapat berupa buku (sumber informasi lainnya), lingkungan (alam, sosial, budaya), guru atau sesama teman.

b. Hasil Belajar Matematika

Belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur matematika sehingga dapat menimbulkan suatu perubahan tingkah laku dan pola pikir sebagai hasil pengalaman individu mempelajari matematika.

Menurut Sudjana (2006:34) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suprijono (2009: 6) mengemukakan “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Jadi, hasil belajar matematika yang dimaksud adalah tingkat keberhasilan siswa menguasai bahan pelajaran matematika setelah memperoleh pengalaman belajar matematika dalam suatu kurun waktu tertentu.

c. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh. Model pembelajaran adalah pola

yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Arends dalam Suprijono (2009: 46) mengemukakan “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

d. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Riyanto (2010:267) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial termasuk *interpersonal skill*. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Roger dan David Johnson dalam Suprijono (2009: 58) mengemukakan lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) Ketergantungan yang positif, (2) Pertanggungjawaban perseorangan, (3) Interaksi tatap muka, (4) Komunikasi antar anggota dan (5) Evaluasi proses kelompok.

Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pembelajaran secara tim
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

3. Kemauan untuk bekerja sama
4. Keterampilan bekerja sama.

Kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Langkah –langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada siswa
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan kelompok dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase-4 Membantu kelompok bekerja dan belajar	Membantu kelompok belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Fase-5 Evaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai materi atau kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky.

e. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* (NHT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa dalam memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan isi akademik. Tipe ini dikembangkan oleh Kagen dalam Ibrahim (2000 : 28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* merujuk pada konsep Spencer Kagen dalam Ibrahim (2000 : 28) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dengan mengecek pemahaman mereka mengenai isi pelajaran tersebut. Sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru menggunakan empat langkah sebagai berikut : (a) Penomoran, (b) Pengajuan pertanyaan, (c) Berpikir bersama, (d) Pemberian jawaban.

Langkah-langkah tersebut kemudian dikembangkan menjadi enam langkah sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan penelitian ini. Keenam langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Langkah 1. Persiapan

Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*.

Langkah 2. Pembentukan kelompok

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, jenis kelamin dan kemampuan belajar.

Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, guru memperkenalkan keterampilan kooperatif dan menjelaskan tiga aturan dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Tetap berada dalam kelas
2. Mengajukan pertanyaan kepada kelompok sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru
3. Memberikan umpan balik terhadap ide-ide serta menghindari saling mengkritik sesama siswa dalam kelompok

Langkah 3. Diskusi masalah

Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok, setiap siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa setiap orang mengetahui

jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan dapat bervariasi, dari spesifik sampai yang bersifat umum.

Langkah 4. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban

Dalam tahap ini, guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.

Langkah 5. Memberi kesimpulan

Guru memberikan kesimpulan atau jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

Langkah 6. Memberikan penghargaan

Pada tahap ini, guru memberikan penghargaan berupa kata-kata pujian pada siswa dan memberi nilai yang lebih tinggi kepada kelompok yang hasil belajarnya lebih baik.

Dalam penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu penghargaan bersama. Mereka akan berbagi penghargaan tersebut seandainya mereka berhasil sebagai kelompok.

f. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Team Game Tournament, mula-mula dikembangkan oleh Davic Devries dan Keith Edwards, yang merupakan model pembelajaran kooperatif John Hopkins yang pertama. Ide utama dibalik *Team Game Tournament* adalah untuk

memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan keterampilan-keterampilan yang dipresentasikan oleh guru.

Permainan dalam *Team Game Tournament* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidu materi pembelajaran

Adapun tahap-tahap (skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* menurut Suradi (2006:9) adalah sebagai berikut:

Langkah 1. Pembentukan Kelompok

Membentuk beberapa tim, di mana dalam setiap tim tersebut terdiri dari beberapa orang siswa yang heterogen ditinjau dari tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku. Minimal dalam suatu tim terdiri dari 4 orang siswa

Langkah 2. Pemberian Materi

Menyampaikan materi pelajaran secara umum kepada siswa berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Langkah 3. Belajar Kelompok

Membagikan lembar latihan berupa tes kepada tim berdasarkan jumlah siswa yang dimiliki oleh tim tersebut. Dan menginstruksikan siswa untuk mengerjakan dalam satu tim dan memastikan siswa tersebut mengetahui cara menyelesaikan lembar tes.

Langkah 4. Turnamen

Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen. Game ini dimainkan dalam sebuah tim baru yang dibentuk berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan. Jadi siswa yang memiliki nilai tertinggi pertama dari tim I akan dikumpulkan dengan siswa yang memiliki nilai tertinggi dari tim lain. Demikian halnya dengan siswa yang memiliki nilai tertinggi kedua dan seterusnya. Dengan demikian setiap tim memiliki wakil dari tim baru yang dibentuk.

Langkah 5. Skor Individu

Setiap skor siswa dalam kelompok game turnamen dihitung berdasarkan hasil tes yang didapat.

Langkah 6. Skor Kelompok

Mengembalikan siswa ke tim asalnya yang dibentuk pada langkah 1, kemudian menjumlah masing-masing poin yang didapatkan dari tim yang dibentuk pada langkah 5. Tim asal yang paling banyak mengumpulkan poin, keluar sebagai pemenang pada turnamen dan berhak mendapatkan penghargaan.

Langkah 7. Penghargaan

memberikan penghargaan kepada tim yang memenangkan turnamen.

B. Kerangka Pikir

siswa dalam belajar berbeda-beda, ada yang cepat, sedang dan ada yang lambat. Keadaan tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar jika siswa –siswa tersebut dikelompokkan dalam sebuah kelas dengan model pembelajaran klasik. Untuk dapat mengakomodir perbedaan siswa dalam belajar, guru seharusnya memilih metode mengajar yang mengumpulkan tiga teknik belajar, yaitu audio, visual dan kinestetik.

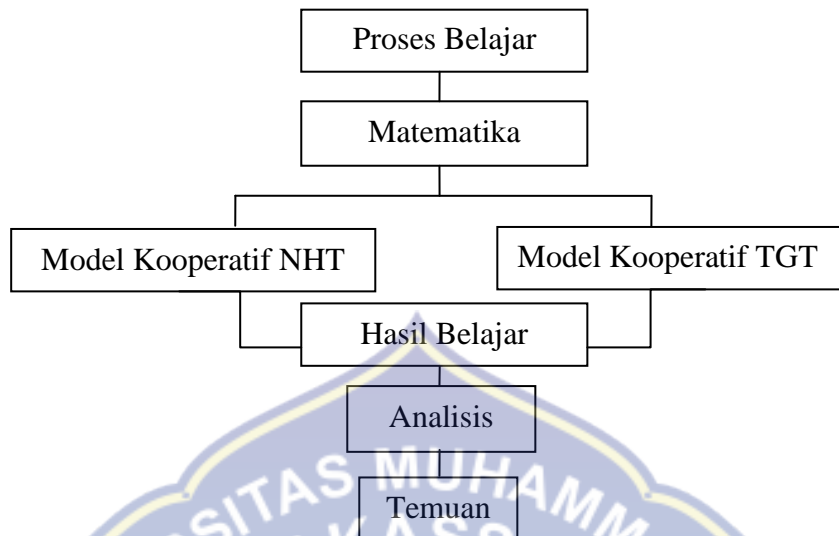
Diantara metode yang memungkinkan untuk mengumpulkan ketiga teknik tersebut adalah NHT dan TGT. Adapun ciri-ciri dengan menggunakan metode NHT yaitu diantaranya:

1. Persiapan
2. Pembentukan kelompok
3. Diskusi masalah
4. Memanggil nomor atau pemberian jawaban
5. Memberi kesimpulan
6. Memberi penghargaan.

Adapun ciri-ciri dari model TGT yaitu:

1. Pembentukan kelompok
2. Pemberian materi
3. Belajar kelompok
4. Turnament
5. Skor individu
6. Skor kelompok.

Bagan Kerangka Pikir



C. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Ada perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan *Team Game Tournament* pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar.

Secara statistika, hipotesis ini dirumuskan sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ versus } H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*.

μ_2 : Rata Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimental* dengan pendekatan yang melibatkan dua kelompok, yaitu satu kelompok sebagai eksperimen I dan satu kelompok eksperimen II. Kelompok eksperimen I diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*, sedangkan kelompok eksperimen II diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Variabel yang diselidiki dalam penelitian adalah variabel tunggal yang berupa hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan tipe *Team Game Tournament*.

Desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Model desainnya adalah :

Tabel 3.1 Model desain penelitian

R 1	X ₁	Y ₁
R 2	X ₂	Y ₂

Agung (2007:146)

Keterangan :

X₁ : perlakuan pertama (*Number Heads Together*)

X₂ : perlakuan kedua (*Team Game Tournament*)

Y_1 : hasil belajar (*Number Heads Together*)

Y_2 : hasil belajar (*Team Game Tournament*)

C. Definisi Operasional Variabel

Hasil belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai skor yang diperoleh siswa yang diukur dengan menggunakan tes setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan tipe *Team Game Tournament*.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar tahun pelajaran 2011/2012 yang terdiri atas 9 kelas yang paralel dan diasumsikan bersifat homogen.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* dengan unit terkecilnya adalah kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memilih dua kelas secara random dari delapan kelas paralel yang homogen sehingga yang terpilih adalah kelas VII I dan kelas VII G.
2. Memilih satu kelas secara random dari dua kelas untuk memperoleh kelas yang diajar dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* yaitu kelas VII I dan kelas yang satunya diajar dengan tipe *Team Game Tournament* yaitu kelas VII G.

E. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika yang berupa soal essay sebanyak 6 nomor.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan dalam satu pokok bahasan yaitu Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu dan Dua Variabel dari masing-masing kelas eksperimen.

G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a. Tahap Persiapan

Dilakukan persiapan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi RPP, LKS dan tes hasil belajar.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti sintaks pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* pada kelas R_1 berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti sintaks pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada kelas R_2 berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan.

c. Tahap pengumpulan data.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan test hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan dalam satu pokok

bahasan yaitu Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu dan Dua Variabel dari masing-masing kelas eksperimen.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan dua teknik analisis statistika, yaitu :

a. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif yang dimaksud untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi : mean, median, modus, standar deviasi, variansi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Kriteria pengkategorian hasil belajar berdasarkan yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Nurfaisah, 2006) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Karakteristik Hasil Belajar Siswa

SKOR	KATEGORI
0 – 54	Sangat rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

b. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistika yang digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa dari dua kelompok yang diberikan perlakuan yang berbeda. Statistika inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-t dengan sampel yang independen dengan kriteria terima H_0 jika $P \geq \alpha = 0.05$ dan tolak H_0 jika

$P < \alpha = 0.05$. Namun sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji homogenitas dan uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov Normality Test* dengan kriteria jika $P \geq \alpha = 0.05$ maka dapat diasumsikan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal dan jika $P < \alpha = 0.05$ maka diasumsikan bahwa kedua kelompok data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data yang diperoleh mempunyai variansi yang sama (homogen). Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F atau uji *Levene's Test for Equality of Variances* dengan kriteria jika $P \geq \alpha = 0.05$ maka diasumsikan bahwa kedua kelompok data homogen. Sebaliknya jika $P < \alpha = 0.05$ diasumsikan bahwa kedua kelompok data tidak homogen.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan hasil analisis berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Ada dua macam hasil analisis yang disajikan di sini yaitu hasil analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistika inferensial. Hasil analisis deskriptif meliputi mean, median, modus, standar deviasi, variansi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Sedangkan untuk keperluan analisis statistika inferensial meliputi pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

1. Analisis Deskriptif

a. Deskripsi hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*

Statistika deskriptif hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* disajikan dalam Tabel 4.1:

Tabel 4.1 Statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*

Statistik	Nilai Statistik
Mean	63,28
Median	68
Modus	70
Standar deviasi	13,058
Variansi	170,53
Minimum	37
Maksimum	77
Tuntas	22
Tidak tuntas	10

Apabila nilai hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dikelompokkan dalam 5 kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 54	Sangat Rendah	7	21,857
55 – 64	Rendah	3	9,375
65 – 79	Sedang	22	68,75
80 – 89	Tinggi	0	0
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		37	100,0

Berdasarkan Tabel 4.2 distribusi frekuensi dan persentase, bahwa siswa yang berada pada kategori sedang lebih dominan yaitu 30 orang dan hanya 10 orang yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* adalah 63,28 dan 10 orang siswa (31,23%) berada dalam kategori rendah dan sangat rendah. Hal ini berarti bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berada pada kategori rendah.

b. Deskripsi hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

Statistik deskriptif hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* disajikan dalam Tabel 4.3

Tabel 4.3 Statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

Statistik	Nilai Statistik
Mean	69,25
Median	66,50
Modus	65
Standar deviasi	10,191
Variansi	103,871
Minimum	55
Maksimum	100
Tuntas	35
Tidak tuntas	2

Apabila nilai hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dikelompokkan dalam 5 kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada Tabel 4.4:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0 – 54	Sangat Rendah	0	0
2.	55 – 64	Rendah	9	28,125
3.	65 – 79	Sedang	17	53,125
4.	80 – 89	Tinggi	4	12,5
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	2	6,25
Jumlah			32	100,0

Berdasarkan Tabel 4.4 distribusi frekuensi dan persentase, menunjukkan bahwa siswa yang berada pada kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi atau tuntas adalah 23 orang dan hanya 9 orang yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah atau tidak tuntas.

Berdasarkan Tabel 4.3 dan Tabel 4.4 diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* adalah 69,25 dan persentase sebanyak 15 orang siswa (40,54 %) berada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* berada pada kategori tinggi.

2. Analisis Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik Uji-t. Namun sebelum menggunakan statistik Uji-t, terlebih dahulu dilakukan persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Pengujian Persyaratan Analisis

1) Pengujian Normalitas

Uji persyaratan yang pertama adalah uji normalitas. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Statistik uji yang digunakan dalam uji normalitas adalah *Kolmogrov-Smirnov*. Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

H_0 : Populasi berdistribusi normal

H_1 : Populasi tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian:

Menerima H_0 apabila nilai peluang $p \geq \alpha$ dan tolak H_0 jika $p < \alpha$.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* diperoleh nilai peluang $p = 0,18 > \alpha = 0,05$ jadi H_0 diterima atau populasi berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran E.

2) Pengujian Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi variansi kedua populasi homogen (sama). Pengujian homogenitas dapat dianalisis dengan menggunakan uji *Levene's Test*. Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

H_0 : Populasi variansi homogen

H_1 : Populasi variansi tidak homogen

Kriteria pengujian:

Menerima H_0 apabila nilai peluang $p \geq \alpha$ dan tolak H_0 jika $p < \alpha$.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *Levene's Test* diperoleh nilai peluang $p = 0.090 > \alpha = 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau data berasal dari populasi yang homogen sehingga pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, nilai p yang diambil adalah *Equal variances assumed* (variansi sama). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran E.

b. Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan Uji-t, dimana sebelumnya diadakan pengujian persyaratan.

Hipotesis yang dirumuskan:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ versus } H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : Parameter hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*.

μ_2 : Parameter hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

Kriteria pengujian hipotesis:

Menerima Hipotesis H_0 apabila nilai peluang $p \geq \alpha$ dan tolak H_0 jika $p < \alpha$.

Berdasarkan hasil analisis data untuk statistika inferensial diperoleh nilai peluang $p = 0,046$ untuk $\alpha = 0,05$ sehingga terlihat $p < \alpha$, maka secara statistik hipotesis H_0 ditolak atau H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara parameter hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan parameter hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D.

B. Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya yang menyatakan bahwa apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, pada bagian ini akan dijelaskan berdasarkan hasil analisis penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif memperlihatkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*.

Hasil perhitungan statistika inferensial dengan menggunakan Uji-t yaitu dengan perolehan peluan $p= 0,046$ juga memperlihatkan perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* cenderung dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibanding menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together*.

Dari hasil yang telah diperoleh cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori. Bila ditinjau dari keterlibatan dalam proses belajar

mengajar pada pada saat eksperimen ternyata siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* menampakkan keterlibatannya dan lebih bergairah dalam menerima pelajaran. Sebab siswa nampak bersemangat dalam mengikuti turnamen dan berbuat yang terbaik untuk mengumpulkan nilai buat tim mereka. Sehingga mereka berusaha untuk menguasai materi yang akan dipertandingkan dalam turnamen.

Dengan diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, hanya saja dari segi waktu pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* lebih efisien jika dibandingkan dengan tipe *Team Game Tournament*. Pada pembelajaran Kooperatif tipe *Number Heads Together* keterlibatan siswa tidak terlalu nampak jika dibandingkan dengan tipe *Team Game Tournament*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* memiliki prosedur yang memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam kelompok. Sebab setiap siswa dalam kelompok akan mewakili kelompok masing-masing dalam turnamen, sehingga siswa harus betul-betul memaksimalkan kemampuan untuk mendapatkan nilai yang terbaik untuk kelompoknya masing-masing. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih baik. Siswa lebih aktif belajar demi menjaga nama baik kelompok maupun nama baik pribadi sebagai anggota kelompok, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajarnya.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* yang dalam setiap anggota kelompok memiliki nomor, tidak memaksimalkan keterlibatan

siswa. Ini disebabkan dalam pemanggilan nomor untuk pemberian jawaban dari soal yang diberikan tidak semua nomor dalam kelompok tersebut akan terpanggil dan mendapatkan kesempatan untuk melaporkan hasil kerjanya, sehingga tingkat penguasaan siswa terhadap materi sulit diukur. Ketidakpastian setiap siswa untuk memperoleh giliran pemanggilan akan menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, sehingga kecenderungan siswa untuk bermain dan tidak serius mengikuti pelajaran kemungkinannya sangat besar terjadi. Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang melibatkan seluruh anggota kelompok dalam turnamen untuk mewakili kelompoknya masing-masing.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka pada bagian ini disajikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian dan hasil pengujian hipotesis penelitian yang merupakan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* termasuk dalam kategori sedang, yaitu dengan skor rata-rata 63,28 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi sebesar 13,058.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* termasuk dalam kategori sedang, yaitu dengan skor rata-rata 69,25 dari skor ideal 100, dengan standar deviasi sebesar 10,191.
3. Terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* lebih baik dibandingkan dengan tipe *Number Heads Together* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan dan berbagai keterbatasan dalam penelitian ini, serta implikasinya dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika, berikut ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika disemua jenjang pendidikan dan khususnya dijenjang sekolah menengah atas, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan pembelajaran kooperatif sejak dini untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika dan memacu siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Karena itu disarankan bagi para guru matematika untuk lebih mengawasi dan mengontrol serta membimbing siswa dalam bekerja kelompok.
3. Penelitian ini sangat terbatas baik dari segi jumlah variabel maupun dari segi populasinya, sehingga disarankan kepada para peneliti di bidang pendidikan khususnya pendidikan matematika untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memperluas hasil-hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. 2007. *Manajemen Penulisan Skripsi, Tesis, Disertasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Eri wibowo, Sugiyono. 2004. *STATISTIKA untuk PENELITIAN*. Bandung : ALFABETA
- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Ibrahim, Muslimin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA.
- Margono, S. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Nurfaisah. 2006. Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered-Head-Together Dengan Tipe Think-Pair-Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Makassar. *Skripsi S1 Pendidikan*. Universitas Negri Makassar.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Pradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Soepeno, Bambang. 2002. *Statistika terapan*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka Pelajar
- Tiro, Muhammad Arif. 2000. *Dasar-dasar Statistika*. Makassar : State University of Makassar Press.