

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 PALLANGGA KABUPATEN GOWA

Rezki Ramdani

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar
rezkiramdani.darmuh@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan keefektifan pembelajaran ditinjau dari tiga aspek, yaitu: ketuntasan belajar secara klasikal, aktivitas siswa, dan respon siswa. Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas terpenuhi, dengan syarat aspek aktivitas siswa dan ketuntasan belajar secara klasikal terpenuhi. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu sebuah eksperimen yang melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O_1), diberi suatu *treatment* (X) dan diberi post-test (O_2). Penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir pokok bahasan, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan dan saran siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah 85,113 dan berada pada kategori tinggi dengan standar deviasi 11,09 dimana skor terendah yang diperoleh 50,91 dan skor tertinggi 100,00 dari skor ideal 100. Dari hasil tersebut diperoleh 28 siswa atau 87,5% mencapai ketuntasan individu dan ini berarti bahwa ketuntasan secara klasikal tercapai; (2) rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan; (3) angket respon siswa menunjukkan 91,56% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); (4). Berdasarkan hasil penelitian maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Eksperimen, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This research is a pre-experimental study involving one class of experiment which aims to determine the effectiveness of the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type in mathematics learning in seventh grade students of SMP Negeri 3 Pallangga, Gowa Regency 2017/2018 academic year. While the effectiveness of learning is viewed from three aspects, namely: classical learning completeness, student activity, and student response. A learning is said to be effective if at least three of the four aspects above are fulfilled, with the condition that aspects of student activity and mastery of learning in a classical manner are fulfilled. The research design used was one group pretest-posttest design, which is an experiment involving one group given a pre-test (O_1), given a treatment (X) and given a post-test (O_2). The study was conducted in 6 meetings. Data collection techniques used are test results of learning given to students at the end of the subject, observation sheet to observe student activities during the

learning process and the ability of teachers to manage learning and student response questionnaires to determine students' responses and suggestions for the implementation of cooperative learning Teams Games type Tournament (TGT). The results of descriptive analysis show that: (1) the average score of students' mathematics learning outcomes is 85.113 and is in the high category with a standard deviation of 11.09 where the lowest score obtained is 50.91 and the highest score is 100.00 from the ideal score of 100. From the results were obtained by 28 students or 87.5% achieving individual completeness and this meant that classical completeness was achieved; (2) the average frequency percentage of student activities related to learning activities has increased; (3) student response questionnaire shows 91.56% of students give a positive response to cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT); (4). Based on the results of the study, the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type was effectively applied in mathematics learning in class VII students of SMP Negeri 3 Pallangga, Gowa Regency.

Keywords: Experiments, Teams Games Tournament

A. PENDAHULUAN

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

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik dari SD sampai dengan SMA supaya membekali peserta didik untuk berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan untuk bekerjasama. Banyak masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, diantaranya hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran, siswa lebih suka bermain selama proses pembelajaran sehingga tidak merespon materi yang disampaikan oleh gurunya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 3 Pallangga Kab. Gowa diperoleh bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh sikap tidak peduli siswa dalam proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh oleh peneliti sebelum melakukan penelitian eksperimen diperoleh nilai rata-rata 75 (KKM = 75) ada 3 siswa atau 9,375% dan memperoleh <75 (tidak tuntas) berjumlah 29 siswa atau 90,625%.

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

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

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

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen yang melibatkan satu kelas yang akan diberi perlakuan (treatment). Desain pada penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Dimana desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2012: 111)

Keterangan :

O_1 : Nilai *pretest* sebelum diterapkan model kooperatif tipe TGT

O_2 : Nilai *posttest* setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT

Adapun yang menjadi satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 7 (tujuh) kelas dengan penyebaran yang homogeny. Pemilihan unit eksperimen adalah dengan teknik Simple Random Sampling sehingga yang terpilih adalah kelas VII.7 SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa. Terdapat tiga indikator keefektifan yang digunakan, yaitu: ketuntasan hasil belajar, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, respon siswa terhadap pembelajaran matematika. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar Matematika

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika

3. Angket Respon Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika

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

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Deskriptif

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

1) Deskripsi Hasil Belajar Siswa

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

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

Tabel 2 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa 7 Sebelum Penelitian

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

Pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3

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

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

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 64	Sangat rendah	32	100
65 – 74	Rendah	0	0
75 – 79	Sedang	0	0
80 – 89	Tinggi	0	0
90 –100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		32	100

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

Selanjutnya data hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) (pretest) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Penelitian

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

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 75. Dari tabel 4 di atas terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 32 orang atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan yang memenuhi kriteria ketuntasan individu dari jumlah seluruh siswa tidak ada. Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) tergolong sangat rendah dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimak (KKM).

b) Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah Penelitian (Posttest)

Data hasil belajar siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) (posttest) pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang hasilnya dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa Setelah Dilakukan Penelitian

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

Pada tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah 85,113 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai oleh siswa, dengan standar deviasi 11,019. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 50,91 sampai dengan skor tertinggi 100,00 dengan rentang skor 49,09. Jika hasil belajar matematika siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 6 Distribusi Frekuensi dan Persentasi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 64	Sangat rendah	3	9,375
65 – 74	Rendah	1	3,125
75 – 79	Sedang	4	12,5
80 – 89	Tinggi	14	43,75
90 – 100	Sangat tinggi	10	31,25
Jumlah		32	100

Pada tabel 6 di atas menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa, 3 siswa (9,375%) yang memperoleh skor pada interval 0 – 64, 1 siswa (3,125%) yang memperoleh skor pada interval 65 – 74, 4 siswa (12,5%) yang memperoleh skor pada interval 75 – 79, 14 siswa (43,75%) yang memperoleh skor pada interval 80 – 89, dan 10 siswa (31,25%) yang memperoleh skor pada interval 90 – 100. Setelah skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 85,113 dikonversi ke dalam 5 kategori di atas, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong tinggi.

Selanjutnya data hasil belajar setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (posttest) dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setelah Penelitian

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

Dari table 7 di atas terlihat bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak orang (12,5%) sedangkan siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan individu sebanyak 28 siswa (87,5%), dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa setelah pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan Bilangan Bulat tergolong tinggi dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal ini berarti bahwa model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal.

Tabel 8 Klasifikasi Gain Ternormalisasi

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

Berdasarkan tabel 8 tampak bahwa peningkatan kemampuan siswa setelah diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berada pada klasifikasi tinggi maka dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif hasil belajar matematika siswa memenuhi kriteria keefektifan.

2) Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

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

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

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

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan IV menunjukkan bahwa:

1. Rata-rata persentase kehadiran siswa saat proses pembelajaran mencapai 99,21%

2. Rata – rata presentase siswa memperhatikan penjelasan guru/teman mencapai 71,09%
3. Rata – rata presentase siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami mencapai 50,78%
4. Rata – rata presentase siswa yang bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan aktivitas pada LKS yang dibagikan oleh guru mencapai 99,21%
5. Rata – rata presentase siswa yang aktif membandingkan dan mendiskusikan jawaban dalam kelompok mencapai 71,09%
6. Rata – rata presentase siswa yang memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor itu guna mendapatkan skor untuk dimainkan di meja turnamen mencapai 99,21%
7. Rata – rata presentase siswa yang melakukan turnamen. Siswa mengambil kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas, kemudian membaca dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu dan menjawabnya mencapai 99,21%
8. Rata – rata presentase siswa yang menulis kesimpulan dari materi yang dipelajari mencapai 96,09%
9. Rata – rata presentase siswa yang melakukan aktivitas tidak relevan dengan KBM (tidak memperhatikan guru, mengantuk, mengganggu teman, keluar dan masuk ruangan tanpa izin, dll) mencapai 49,99%.

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

3) Deskripsi Hasil Respon Siswa

Instrument yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa. hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diisi oleh 32 siswa .

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

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

b. Hasil Analisis Inferensial

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

1) Uji Normalitas

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

$$p \geq \alpha$$

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

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

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

$\alpha = 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data skor pretest dan posttest berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

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

3) Uji Gain

Pengujian Normalized gain bertujuan untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan hasil belajar siswa. Dari pengujian Normalized gain menunjukkan indeks gain = $0,735$. Hal ini berarti berada pada interval $g \geq 0,7$, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dikategorikan tinggi.

2. Pembahasan

a. Hasil Belajar Matematika Siswa

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

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

pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) rendah atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Bulat menunjukkan bahwa terdapat 28 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 87,5% siswa mencapai ketuntasan individu (skor minimal 75) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Kriteria ketuntasan belajar dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal perorangan dan klasikal ini yaitu: (1) seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa tersebut telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan yaitu 75 dari skor ideal 100. (2) suatu kelas dikatakan belajar tuntas secara klasikal apabila 80% dari jumlah siswa keseluruhan telah mencapai skor ketuntasan minimal (Tritanto, 2010:241).

b. Hasil Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa dalam pembelajaran Matematika

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

c. Hasil Respon Siswa terhadap Pembelajaran Matematika

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

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

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

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

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

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

3. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- Instrument yang digunakan dalam penelitian ini hanya melalui validasi ahli dan tidak dilanjutkan uji coba sebelum diterapkan pada pembelajaran, sehingga instrument yang digunakan hanya valid secara teoritis.
- Sampel penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa kelas pembanding (kontrol), sehingga faktor lain diluar pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak dapat dikontrol pengaruhnya.
- Pengamatan terhadap siswa hanya dilakukan oleh seorang observer dan hanya sebatas pada ukuran pengamatan kuantitatif, serta tidak mengamati sejauh mana kualitas aktivitas, interaksi dan faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- Pada lembar aktivitas siswa, pengumpulan data dilakukan oleh observer dan aktivitas siswa sepenuhnya tidak dapat diamati secara teliti, jelas data yang diperoleh bersifat bias, karena tidak semua siswa teramati. Hal ini terjadi karena keterbatasan peneliti yang tidak menyiapkan sarana pendukung seperti alat perekam untuk merekam seluruh aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk meminimalkan kelemahan-kelemahan tersebut maka pemilihan siswa diupayakan mewakili seluruh siswa dalam kelas, dengan mempertimbangkan kemampuan nilai matematikanya.
- Penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas saja dengan alokasi waktu 2 x 40 menit selama dua kali pertemuan dan 3 x 40 menit selama dua kali pertemuan. Waktu empat kali pertemuan bukanlah waktu yang cukup bagi guru untuk beradaptasi dengan model atau strategi pembelajaran baru, sehingga kekonsistenan

aspek-aspek yang teramati selama pembelajaran belum dapat dijamin.

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

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

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

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

direspon seluruhnya berada pada batasan efektif, respon siswa dikatak positif jika setiap aspek pertanyaan yang ditanyakan memperoleh respon 75%.

- d. Hasil analisis deskriptif dan inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) lebih kecil dibandingkan hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan demikian pembelajarn matematika melalui model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan pada pokok bahasan Bilangan Bulat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa.

2. Saran

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

- a. Upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa harus dilakukan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga muncul kemandirian dan sikap aktif siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat ataupun pertanyaan untuk mencapai hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu alternative yang baik.
- b. Diharapkan kepada para pengajar bidang studi matematika agar memberikan lebih banyak latihan, baik itu berupa latihan yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah, dan pembuatan soal yang dianggap susah agar siswa lebih terlatih dan memiliki kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
- c. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Nawawi. (2013). Hasil Belajar Matematika. (Online) <http://penelitianindakankelas07.blogspot.co.id/2014/04/hasil-belajar-siswa.html?m=1> (diakses, 24 Agustus 2017).

- Sudjana. (2013). Hasil Belajar Matematika. (Online) <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html?m=1> (diakses, 24 Agustus 2017).
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Tritanto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (online) <http://blognyaalul.blogspot.com/2011/03/kriteria-ketuntasan-individu-dan.html#ixzzlvZIXSzk3> (diakses, 26 Agustus 2017).