

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA SISWA KELAS VII.5 SMP NEGERI 3 PALLANGGA

Evi Novianty

Pendidikan Matematika, STKIP Paris Barantai, Kabupaten Kotabaru
anoviantyevi3@gmail.com

Abstract

This study is an experimental study that aims to determine the effectiveness cooperative learning model type of the Teams Games Tournament (TGT) in learning mathematics in class VII.5 students of SMP Negeri 3 Pallangga, Gowa Regency, The research design used was a one group pretest-posttest design. The research was carried out for 6 meetings. Data collection techniques used were learning outcomes tests given to students, student activity observation sheets and teacher's ability to manage learning and student response questionnaires to find out student responses and suggestions for the implementation of Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning. The results of the descriptive analysis show that: (1) the average score of students' mathematics learning outcomes is 84.90 and is in the high category with a standard deviation of 10.89 where the lowest score obtained is 55 and the highest score is 100.00 from the ideal score of 100. From these results obtained 29 students or 90.625% achieve individual mastery and this means that classical mastery is achieved; (2) the average frequency of student activities in learning activities has increased; (3) student response questionnaires showed that 82.66% of students gave positive responses to Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning; (4). Based on the results of the study, the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type is effectively applied in learning mathematics in class VII students of SMP Negeri 3 Pallangga, Gowa Regency.

Keywords : Efektivitas, Experimental, dan Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia yang dilaksanakan dalam bentuk proses belajar mengajar yang diharapkan siswa dapat memahami suatu pengetahuan untuk mengembangkan ide dan gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengembangkan ide dan gagasan seorang siswa adalah dengan cara melakukan pembelajaran bermakna yang secara langsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk menentukan dan merumuskan sendiri suatu konsep. Dengan demikian, cara pembelajarannya berpusat pada siswa itu sendiri, dan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dan moderator.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan terhadap guru mata pelajaran matematika Kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga adalah guru langsung menjelaskan materi yang akan dibahas dengan menggunakan metode ceramah, setelah menjelaskan materi secara rinci lalu memberikan contoh soal dan selanjutnya memberikan latihan soal / tugas. Kegiatan seperti ini guru yang bersangkutan menggunakan model pembelajaran langsung dari beberapa kali observasi. Sehingga tidak tercipta proses pembelajaran yang kondusif, dan menyenangkan.

Selain dari pada itu, proses pembelajarannya hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif (3 orang dari 32 siswa). Guru kurang melakukan pendekatan secara keseluruhan terhadap siswanya, oleh karenanya siswa lebih cenderung meminta bantuan dalam pembelajaran dengan temannya.

Beberapa siswa yang saya wawancarai bahwasanya siswa cepat bosan terhadap model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, disisi lain siswa ingin bermain sambil belajar. Hal ini memicu adanya tingkat kejenuhan, kebosanan, tidak adanya solidaritas antar siswa, interaksi

siswa dengan siswa sangat kurang, interaksi guru dengan siswa juga kurang sehingga pembelajaran menjadi pasif dan tidak adanya perhatian guru terhadap siswanya secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar karena kurangnya motivasi dan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran, karena guru bukan sebagai fasilitator sehingga dapat mematikan kreativitas siswa.

Dari data yang diperoleh peneliti sebelum melakukan penelitian eksperimen hanya berjumlah 3 orang siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (KKM = 75) dan selebihnya itu sebanyak 29 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah rata - rata yang telah ditentukan.

Beberapa penelitian yang terkait sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilaksanakan oleh Lova Loviana (2015: 133) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen Yang Sesuai Di SMK Nasional Pati” mengemukakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas XI administrasi perkantoran SMK Nasional Pati dapat ditarik simpulan bahwa Siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan penerapan kooperatif tipe TGT pada siklus I hanya masuk dalam kriteria cukup yaitu dengan jumlah rata-rata skor 16.0. Siklus II aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 26.4 menunjukkan kriteria baik, dari siklus I yang hanya sebesar 16 dan meningkat pada siklus II dengan skor 26.4.

Oleh karena itu, saya berinisiatif menggunakan salah satu model yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, proses pembelajaran yang tidak membedakan ras, suku maupun kemampuan siswa yang dimiliki, yaitu dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini mengutamakan kerja kelompok dan menyatukan kemampuan siswa yang berbeda - beda. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa menjadi bertambah.

Berdasarkan pemikiran di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga ”.

KAJIAN PUSTAKA

Matematika mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini. Matematika digunakan diseluruh dunia sebagai alat penting diberbagai bidang termasuk ilmu alam, teknik, kedokteran/medis, dan ilmu sosial seperti ekonomi dan psikologi. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan dan pembelajaran matematika yang dilakukan secara kontinui sehingga mampu melestarikan ilmu-ilmu yang telah didapat dan memungkinkan untuk mengembangkan ilmu tersebut. Salah satu aspek yang menjadi sangat penting untuk diperhatikan adalah perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa merupakan salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita,2010 : 3).

Beberapa penelitian yang terkait sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilaksanakan oleh Lova Loviana (2015: 133) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen Yang Sesuai Di SMK Nasional Pati” mengemukakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas XI administrasi perkantoran SMK Nasional Pati dapat ditarik simpulan bahwa Siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan penerapan kooperatif tipe TGT pada siklus I

hanya masuk dalam kriteria cukup yaitu dengan jumlah rata-rata skor 16.0. Siklus II aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 26.4 menunjukkan kriteria baik, dari siklus I yang hanya sebesar 16 dan meningkat pada siklus II dengan skor 26.4.

Oleh karena itu, saya berinisiatif menggunakan salah satu model yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, proses pembelajaran yang tidak membedakan ras, suku maupun kemampuan siswa yang dimiliki, yaitu dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini mengutamakan kerja kelompok dan menyatukan kemampuan siswa yang berbeda - beda. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa menjadi bertambah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design* yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan (treatment). Perlakuan yang diberikan yaitu model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Desain pada penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Dimana desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Gambar 1. Design Penelitian (Sumber : Sugiono (2015:111))

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Pallangga yang terdiri dari kelas VII, VIII, dan IX yang diasumsikan sama. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik "*cluster random sampling*" dengan alasan bahwa sifat populasi yang terdiri dari beberapa kelompok/kelas dan setiap kelompok/kelas di sekolah yang bersangkutan memiliki anggota dengan sifat dan karakteristik yang diasumsikan sama atau hampir sama. 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, dan 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Data pre-test atau hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga disajikan lengkap pada lampiran. selanjutnya, analisis deskriptif terhadap nilai pre-test yang diberikan pada siswa yang diajarkan dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Statistik	Nilai
Ukuran Sampel	32
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	89
Skor Terendah	41
Rentang Skor	48
Rata-Rata Skor	60.75

Standar Deviasi	13.98
-----------------	-------

Pada tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 60.75 dari skor idel 100 yang mungkin dicapai siswa dengan standar deviasi 13.98. Skor yang dicapai siswa yang tersebar dari skor terendah 41 sampai skor tertinggi 89 dengan rentang skor 48. Jika hasil belajar matematika siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentasi pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Dan Persentasi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi (%)
1	0 – 54	SR	14	43.75
2	55 – 74	R	11	34.375
3	75 – 84	S	6	15.625
4	85 – 94	T	1	6.25
5	95 - 100	ST	0	0
Jumlah			32	100

Pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa skor pre-test dari 32 siswa di kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga berada pada kategori “sangat rendah” dengan persentase 43.75% frekuensi 14 siswa”. Selanjutnya data pre-test atau hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat dilihat pada tabel 3 dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi (%)
0-74	TT	25	78.125
75-100	T	7	21.875
Jumlah		32	100

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 75. Dari tabel 4 diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar siswa yakni 75 %.

Deskripsi hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajar kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Data *post-test* atau hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga disajikan secara lengkap pada lampiran. Selanjutnya, dianalisis deskriptif terhadap nilai *post-test* yang diberikan pada siswa yang diajar dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

No	Skor	Kategori	Frekuensi
1	0 – 54	SR	1
2	55 – 74	R	2
3	75 – 84	S	10
4	85 – 94	T	12
5	95 - 100	ST	7
Jumlah			32

Pada tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 84.90 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai siswa dengan standar

deviasi 10.89. skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 55 sampai dengan skor tertinggi 100 dengan rentang skor 45. Jika hasil belajar matematika siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Statistik	Nilai
Ukuran Sampel	32
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	55
Rentang Skor	45
Rata-Rata Skor	84.90
Standar Deviasi	10.89

Pada tabel 5 di atas menunjukkan bahwa skor hasil *post-test* dari 32 siswa dikelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga berada pada kategori “tinggi” dengan persentase 37.5% frekuensi 12 siswa. Selanjutnya data *post-test* atau hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikategorikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Interval skor	Kategori	Frekuensi	(%)
0-74	TT	3	9.375
75-100	T	29	90.625
Jumlah		32	100

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 75. Dari tabel 6 di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar siswa yaitu $\geq 75\%$ dengan persentase 90.625 frekuensi 29 siswa.

Deskripsi *Normalized Gain* atau peningkatan hasil belajar matematika. Data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *Normalized Gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika. Hasil pengolahan data yang telah dilakukan (lampiran) menunjukkan bahwa hasil *Normalized Gain* atau rata-rata gain ternormalisasi adalah 0.53. Untuk melihat persentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Nilai Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
$g \geq 0.70$	Tinggi	11	34.375
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang	13	40.625
$g < 0.30$	Rendah	8	25
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 7 jika rata-rata gain ternormalisasi siswa sebesar 0.53 dikonversi ke dalam 3 kategori di atas, maka rata-rata ternormalisasi siswa berada pada interval $0.30 \leq g < 0.70$. itu artinya peningkat hasil belajar matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) umumnya berada pada kategori sedang dengan persentase 40.625% frekuensi 13 siswa.

Deskripsi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil pengamatan aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama 4 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase. Berdasarkan indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini yang ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 80% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam penelitian ini sudah efektif.

Deskripsi respon siswa terhadap pembelajaran. Data tentang respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh melalui pemberian angket respon siswa. Hasil analisis data respon siswa yang diteliti yang diisi 32 siswa. Secara umum rata-rata siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga memberi respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana rata-rata respon siswa mencapai 82.66%. dengan demikian respon siswa dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria respon siswa yakni $> 75\%$ memberikan respon positif.

Deskripsi keterlaksanaan Pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang diobservasi adalah aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan fase-fase model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun observasi terhadap aktivitas pembelajaran tersebut mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Keterlaksanaan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai 3.87. dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang telah dipaparkan pada bab III, penilaian tersebut berada pada interval 3.0-4.0 yang dikategorikan sangat baik sehingga dapat dikatakan efektif

Analisis statistic inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab II, sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat. Berdasarkan hasil perhitungan computer dengan bantuan SPSS Versi 20 diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor rata-rata hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah: (a) Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0.05$ maka distribusinya adalah normal dan (b) Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0.05$ maka distribusinya adalah tidak normal. Dengan menggunakan uji kolmogorof-smirnov diperoleh nilai probabilitas pada *pretest* (p) = 0.07 dan pada *posttest* (p) = 0.06 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. hal ini menunjukkan bahwa $P > \alpha$, yang berarti bahwa data skor hasil belajar siswa *pretest-posttest* dan berasal dari data berdistribusi normal. (2) Pengujian hipotesis terdiri dari: (a) Ketuntasan individu (uji t-test). Pengujian hipotesis ini menggunakan uji 2 pihak yaitu pihak kiri dan kanan. Hipotesisnya "hasil belajar matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga mencapai KKM yaitu 75 setelah mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dari uji hipotesis menggunakan uji t-test 1 pihak yaitu pihak kanan $t \leq t_{(1-\alpha)}$ dimana $t_{(1-\alpha)}$ diperoleh harga $t_{\text{hitung}} = 6.49$, sedangkan $t_{\text{tabel}} = 2.04$. oleh karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih dari 74.9. (b) Ketuntasan klasikal (uji proporsi satu pihak). Pengujian hipotesis ini menggunakan uji proporsi satu pihak yaitu pihak kanan untuk melihat ketuntasan belajar siswa. Hipotesisnya "tercapai ketuntasan belajar matematika siswa secara klasikal digunakan minimal 75% dari jumlah siswa yang tuntas". Untuk diuji proporsi satu pihak (pihak kanan) dengan taraf signifikan 0.05% diperoleh nilai $Z_{(0.5-0.05)} = Z_{0.45} = 1.645$. karena $Z_{\text{hitung}} = 1.5 \leq Z_{0.45} = 1.645$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ketuntasan belajar matematika secara klasikal dalam statistic inferensial tidak mencapai 75% dari jumlah keseluruhan yang mengikuti tes, dan (c) Rata-rata gain ternormalisasi. Rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut :

$H_0: \mu_g \leq 0.29$ melawan $\mu_1 > 0.29$

Keterangan :

μ_g = parameter skor rata-rata gain ternormalisasi

berdasarkan hasil analisis tampak bahwa nilai p (*sig 2-tailed*) adalah $0.000 < 0.05$ menunjukkan rata-rata gain ternormalisasi pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga lebih dari 0.29. pada lampiran menunjukkan bahwa indeks gain yaitu 0.61 hal ini berarti indeks gain berada pada interval $0.3 \leq g < 0.7$, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni gain ternormalisasi hasil belajar siswa berada pada kategori sedang atau tinggi (model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) setidaknya tidaknya beradac dalam kategori sedang).

Pembahasan hasil penelitian ini terdiri dari dua yaitu hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial. Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif ditemukan bahwa persentase nilai kognitif siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada Pada kategori rendah yaitu dengan skor rata-rata 60.59 dan dari 32 orang siswa hanya 7 orang yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah diterapkan oleh sekolah dengan standar deviasi 13.98. Adapun persentase nilai kognitif siswa setelah penerapan modal pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berapa pada kategori sedang dengan skor rata-rata 84.90 dan 29 dari 32 siswa sudah mencapai KKM dengan standar deviasi 10.89. dengan membandingkan persentase tersebut, berarti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil *normalized gain* atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 0.61. itu artinya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 pallangga setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori tinggi karena nilai gainnya pada interval $0.30 \geq g > 0.70$.

Keberhasilan yang dicapai tercipta karena siswa tidak lagi menjadi peserta pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, akan tetapi siswa sudah dilibatkan dalam proses belajar mengajar melalui kegiatan berpikir, berbicara, berdiskusi atau bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam mencari solusi dari persoalan yang diberikan maupun dalam menulis atau merumuskan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan. Selain hasil belajar matematika yang akan diselidiki dengan menerapkan model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika, terdapat aspek lain yang menjadi pengamatan dalam penelitian ini yaitu aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, keterlaksanaan pembelajaran, serta respon siswa. Aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dari aspek yang diamati secara keseluruhan dikategorikan efektif hal ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dalam penelitian ini 70.4% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum juga dikategorikan efektif. Hal ini dalam dilihat dari hampir seluruh aspek yang diamati terlaksana dalam proses pembelajaran dengan rata-rata 3.87. adapun respon siswa pada umumnya memberikan tanggapan positif yaitu 82.66% dari keseluruhan siswa tersebut.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa tuntas dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan, respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika efektif diterapkan pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga.

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 berdistribusi normal karena nilai $P > \alpha = 0.05$. Hasil analisis inferensial tentang ketuntasan individu menunjukkan bahwa rata-rata skor setelah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan uji t-test (pihak kanan) menunjukkan $t_{hitung} = 6.49$ sedangkan $t_{tabel} = 2.04$. oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai lebih dari 74.9. untuk ketuntasan secara klasikal setelah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan uji z (uji proporsi pihak kanan) menunjukkan $z_{hitung} = 1.5 \leq z_{tabel} = 1.645$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar matematika siswa secara klasikal dalam statistik tidak mencapai 75% dari jumlah keseluruhan yang mengikuti tes.

Karena data berdistribusi normal maka memenuhi kriteria 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. Pada lampiran telah diperoleh nilai $P = 0.000 < 0.50 = \alpha$ sehingga H_1 diterima yang berarti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga dimana nilai gainnya lebih dari 0.29. Dari hasil deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga”. Pencapaian keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Pencapaian Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

No	Kriteria Kefektifan	Kesimpulan
1	Hasil Belajar Siswa	Tuntas
2	Aktivitas Siswa	Aktif
3	Keterlaksanaan Pembelajaran	Menyenangkan
4	Respon Siswa	Positif

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan hasil analisis deskriptif dan inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data data pretest dan posttes telah diperoleh data $t_{hitung} = 6.49 > t_{tabel} = 2.04$ sehingga H_1 diterima yang berarti bahwa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga lebih dari 74.9
2. Rata gain ternormalisasi atau *normalized gain* pada hasil belajar siswa adalah 0.61. nilai gain tersebut berada pada interval $0.30 \geq g > 0.7$ dan berada pada kategori sedang.
3. Ketuntasan klasikal setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai 90% berada pada kategori efektif.
4. Rata-rata persentasi frekuensi aktivitas siswa yang diharapkan meningkat setiap pertemuan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 70.4% dengan indikator keberhasilan aktivitas siswa sekurang-kurangnya 70% dengan demikian aktivitas siswa mencapai kriteria aktif.

5. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 3 Pallangga mendapat respon positif dengan rata-rata persentase 82.66%. hal ini tergolong respon positif yang diharapkan meningkat sebagaimana standar yang telah ditentukan yaitu $\geq 70\%$

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, Lely. (2007). *Efektifitas Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII pada SMP Negeri 3 Makassar*. Makassar: Skripsi FMIPA UNM.
- Hermawati. (2007). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Galesong Kabupaten Takalar*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar
- Huda, Miftahul. (2016). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jannah, Miftahul. (2016). *Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Setting Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Sungguminasa Kab. Gowa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Loveiana, Lova, dkk. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetesi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen Yang Sesuai Di SMK Nasional Pati*. *Economic Analysis Journal (On line)*, Vol.4 No.1, (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>, diakses Maret 2015)
- Muhli, Ahmad. (2011). *Efektivitas Pembelajaran*. (Online). (<http://ahmadmuhli.wordpress.com> diakses April 2011)
- Noviana, Erwinta. & Okimustava. (2016). *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (On line). Vol.3 No.1. (<http://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/view/4541>, diakses 1 April 2016)
- Rihadini.M.(2012). *Teori Efektivitas*. Artikel (Online)Line) (<http://repository.unhas.ac.id> diakses 2012)
- Rohmawati.A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini (On Line)*. Vol.9 Edisi 1 (<http://pps.unj.ac.id/jpud/article/view/901781>. diakses 1 April 2016)
- Sari, Rut Ervianna Kurnia. dkk (2012). *Upaya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teams games tournament (materi permintaan, penawaran, dan terbentuknya harga pasar)*. *Economic education analysis Journal (On Line)* Vol.1 No.1 (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj> diakses November 2012)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Tiro, Arif Muhammad. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*, edisi 4. Makassar: Andira Publisher.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif dan kontekstual* , Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahab, Rohmalina. (2015). *Psikologi belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Widhiastuti, Ratieh & Fachrurrozie. (2014) *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar*.*Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* (On Line). Vol.IX No.1 (journal.unnes.ac.id/nju/index.php/article/view/3355 diakses 1 Juni 2014)
- Widodo, Antonius Tri. Dkk. (2011). *Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media kartu terhadap hasil belajar kimia kelas XI SMA N 1 Tenganan*. *Jurnal inovasi pendidikan kimia (On Line)* Vol.5 No.2 (journal.unnes.ac.id/nju/index.php/IIPK/article/view/6189/4809 diakses 2011)