

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII
SMPN 16 PADANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



RIKA SHALIHAD

NIM. 83923

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Rika Shalihad
NIM : 83923
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

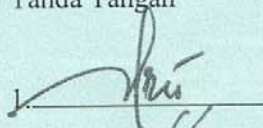
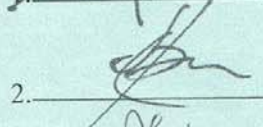
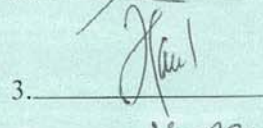
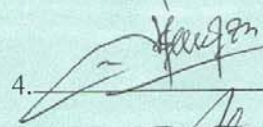

dengan judul

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII SMPN 16 PADANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, Maret 2013

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. H. Yarman, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Fitrani Dwina, M.Ed	2. 
3. Anggota : Prof. Dr. H. Ahmad Fauzan, M.Pd, M.Sc	3. 
4. Anggota : Drs. Syafriandi, M.Si	4. 
5. Anggota : Drs. Yusmet Rizal, M.Si	5. 

ABSTRAK

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.
Oleh: Rika Shalihad, 2007 – 83923.

Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 16 Padang masih belum sesuai dengan standar yang ditetapkan. Dalam pembelajaran matematika, pembelajaran masih terpusat pada guru dan bersifat monoton. Selain itu, interaksi siswa masih rendah karena belum adanya saling berbagi pengetahuan tentang pelajaran matematika yang mereka miliki. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa adalah dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah aktivitas belajar siswa selama penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013? 2) Apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013?. Hipotesis dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian eksperimen menggunakan rancangan *Randomized Control Group Only Design*. Sedangkan penelitian kualitatif menggunakan rancangan *One Shot Case Study*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dipilih dengan teknik *Random Sampling* dari populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII SMPN 16 Padang tahun pelajaran 2012/2013. Untuk mengambil data digunakan lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar berupa tes essay. Data yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis dengan menggunakan persentase, sedangkan data yang diperoleh dari hasil belajar dianalisis dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk SMPN 16 Padang, KKM yang telah ditetapkan adalah 70.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 62,20 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 55,20. Dengan demikian, hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013. Dari analisis lembar observasi terlihat bahwa aktivitas belajar siswa cenderung meningkat pada setiap pertemuan di setiap aktivitas yang diperhatikan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.**

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan matematika FMIPA Universitas Negeri Padang. Selain itu, penulisan skripsi merupakan tambahan wawasan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian dan membuat laporan penelitian.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Yarman, M.Pd, Pembimbing I.
2. Ibu Dra. Hj. Fitriani Dwina, M.Ed, Pembimbing II.
3. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Fauzan, M.Pd, M.Sc, Bapak Drs. Syafriandi, M.Si, dan Bapak Drs. Yusmet Rizal, M.Si, Tim Penguji.
4. Ibu Dr. Armianti, M.Pd, Ketua Jurusan Matematika FMIPA UNP.
5. Bapak M. Subhan, S.Si, M.Si, Sekretaris Jurusan Matematika FMIPA UNP.
6. Bapak Suherman, S.Pd, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNP.

7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Matematika FMIPA UNP.
8. Bapak Yulizar, S.Pd, Kepala SMPN 16 Padang.
9. Ibu Zuraima, S.Pd, Guru Matematika Kelas VIII SMPN 16 Padang.
10. Wakil Kepala Sekolah, Majelis Guru, dan Karyawan Tata Usaha SMPN 16 Padang.
11. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti.

Semoga bimbingan dan bantuan yang Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan dapat menjadi amal kebaikan dan memperoleh balasan yang sesuai dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan agar skripsi ini dapat mendekati kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Asumsi	6
F. Hipotesis	7
G. Tujuan Penelitian.....	7
H. Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORITIS	9
A. Pembelajaran Matematika	9
B. Pembelajaran Kooperatif.....	10
C. Pembentukan Kelompok	13
D. <i>Teams Games Tournaments</i>	16
E. Aktivitas Belajar Siswa	20

F. Hasil Belajar	21
G. Penelitian yang Relevan	22
H. Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	25
C. Variabel dan Data	32
D. Prosedur Penelitian	33
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Data	48
B. Analisis Data	51
C. Pembahasan	61
D. Kendala yang Dihadapi	67
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Siswa Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada Ulangan Harian I Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013	4
2. Prosedur Pembagian Kelompok Siswa	15
3. Aktivitas Siswa yang Diamati Dalam Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	21
4. Rancangan Penelitian <i>Randomized Control Group Only Design</i>	25
5. Jumlah Siswa Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013	26
6. Nilai P Uji Normalitas Kelas Populasi	27
7. Harga-harga yang Perlu untuk Uji <i>Bartlett</i>	28
8. Data Sampel dari k Buah Populasi	30
9. Analisis Variansi Satu Arah	31
10. Jadwal dan Materi Penelitian	33
11. Aktivitas Belajar Siswa	36
12. Persentase Indeks Kesukaran Soal Tes Uji Coba	40
13. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Tahap Diskusi Kelompok	49
14. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Tahap Turnamen	50
15. Statistik Deskriptif Hasil Tes Hasil Belajar Siswa	50
16. Jumlah Siswa pada Tes Hasil Belajar Berdasarkan KKM	51
17. Persentase Jumlah Siswa yang Mengajukan Pertanyaan kepada Guru Mengenai Materi Pelajaran	52

18. Persentase Jumlah Siswa yang Bertanya kepada Teman Sewaktu	
Diskusi Kelompok mengenai Materi di LKS	54
19. Persentase Jumlah Siswa yang Memberikan Penjelasan kepada Teman	
Sekelompok Mengenai Materi di LKS	55
20. Persentase Jumlah Siswa yang Mengerjakan LKS	57
21. Persentase Jumlah Siswa yang Mengerjakan Soal-soal Turnamen	58
22. Persentase Jumlah Siswa yang Mematuhi Aturan Turnamen	59
23. Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Setelah Dilakukan Uji Hipotesis	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Persentase Jumlah Siswa yang Mengajukan Pertanyaan kepada Guru Mengenai Materi Pelajaran.....	..52
2. Grafik Persentase Jumlah Siswa yang Bertanya kepada Teman Sewaktu Diskusi Kelompok Mengenai Materi di LKS54
3. Grafik Persentase Jumlah Siswa yang Memberikan Penjelasan kepada Teman Sekelompok Mengenai Materi di LKS56
4. Grafik Persentase Jumlah Siswa yang Mengerjakan LKS57
5. Grafik Persentase Jumlah Siswa yang Mengerjakan Soal-soal Turnamen58
6. Grafik Persentase Jumlah Siswa yang Mematuhi Aturan Turnamen59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ulangan Harian I matematika Siswa Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/ 2013	72
II. Uji Normalitas Populasi	73
III. Uji Homogenitas Populasi	77
IV. Uji Kesamaan Rata-rata	78
V. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	79
VI. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	80
VII. Lembar Kerja Siswa	94
VIII. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	108
IX. Soal Turnamen	109
X. Kunci Jawaban Soal Turnamen	113
XI. Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar	117
XII. Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar	119
XIII. Jawaban dan Penskoran Soal Tes Uji Coba Tes Hasil Belajar	120
XIV. Distribusi Nilai Tes Uji Coba	124
XV. Distribusi Nilai Tes Uji Coba Kelompok Tinggi dan Kelompok Rendah	125
XVI. Perhitungan Indeks Pembeda Soal Tes Uji Coba	126
XVII. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Tes Uji Coba	127
XVIII. Klasifikasi Analisis Soal Tes Uji Coba	128
XIX. Perhitungan Reliabilitas Tes Uji Coba	129

XX. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar	130
XXI. Soal Tes Hasil Belajar	131
XXII. Jawaban dan Penskoran Skor Soal Tes Hasil Belajar	132
XXIII. Distribusi Nilai Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Sampel	137
XXIV. Uji Normalitas Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Sampel	138
XXV. Uji Homogenitas Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Sampel	139
XXVI. Uji Hipotesis	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang berperan dalam upaya membina dan membentuk manusia yang berkualitas tinggi. Pendidikan dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dalam segala bidang, meliputi bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang menjadi bagian dari pendidikan adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu dasar yang berkembang pesat dan diajarkan di tingkat sekolah, baik di tingkat pendidikan dasar maupun menengah. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, sistematis, dan mampu menerapkan ilmu yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 dinyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat

dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan di atas terlihat bahwa matematika tidak hanya bertujuan untuk membuat siswa tahu semua materi dan cara menyelesaikan soal-soal, namun pembelajaran matematika juga dapat membuat siswa memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, mengomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan matematika siswa.

Guru merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran. Sebagai orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas, guru matematika mempunyai peran penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Guru hendaknya mampu menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif dan menyenangkan, agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Guru hendaknya mampu mengembangkan seluruh aspek kecerdasan siswa, baik itu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Salah satu aspek yang berperan penting dalam pembelajaran adalah model mengajar guru di kelas. Seorang guru hendaknya mampu memilih model yang tepat dalam menyampaikan materi dan kondisi di kelas sehingga dapat memusatkan perhatian siswa pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 17-27 September 2012 di kelas VIII SMPN 16 Padang, selama mengikuti pembelajaran matematika sebagian siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi yang sedang dipelajari dan sebagainya. Akan tetapi, sebagian siswa yang lain terlihat melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman di sampingnya, melihat-lihat ke luar kelas, menulis sesuatu yang tidak berhubungan dengan matematika di bukunya dan memainkan *handphone*. Setelah diwawancarai, ternyata beberapa diantara siswa tersebut merasa bosan dengan suasana pembelajaran yang kurang bervariasi.

Pembelajaran yang sering diterapkan guru adalah model konvensional. Pada pembelajaran ini guru lebih sering menggunakan satu media yaitu papan tulis. Pembelajaran dimulai dengan memaparkan materi, kemudian pemberian contoh soal dan menuliskan soal-soal yang harus dikerjakan siswa di papan tulis, sehingga pembelajaran di sekolah menjadi kurang menarik bagi siswa. Dalam mengerjakan soal latihan terlihat siswa kurang bersemangat untuk menyelesaikannya, hanya siswa yang pintar saja yang mengerjakannya. Ketika guru menyuruh menyelesaikan latihan di papan tulis, mereka tidak tertarik untuk mengerjakan soal tersebut sampai pada akhirnya guru menunjuk salah seorang siswa untuk maju ke depan kelas. Umumnya siswa tidak aktif untuk mengikuti pembelajaran. Kebanyakan dari mereka memilih untuk menyelesaikan soal secara individu tanpa bertanya kepada teman maupun guru.

Salah satu usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan tambahan nilai bagi siswa yang cepat mengerjakan soal dan menjawab benar. Namun, cara ini belum mampu meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan siswa secara keseluruhan, karena hanya siswa yang berkemampuan lebih yang berpartisipasi, sementara yang lain hanya menunggu jawaban dari temannya. Keadaan ini mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah. Hal ini didukung oleh data yang ada pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Siswa Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada Ulangan Harian I Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 70 (Tuntas)		Nilai < 70 (Belum Tuntas)	
			Banyak Siswa	Persentase (%)	Banyak Siswa	Persentase (%)
1.	VIII.1	36	23	63.89	13	36.11
2.	VIII.2	36	8	22.22	28	77.78
3.	VIII.3	37	9	24.32	28	75.68
4.	VIII.4	36	14	38.89	22	61.11
5.	VIII.5	37	6	16.22	31	83.78
6.	VIII.6	36	4	11.11	32	88.89
7.	VIII.7	37	6	16.22	31	83.78
8.	VIII.8	37	7	18.92	30	81.08

Sumber: (Tata Usaha SMPN 16 Padang)

Dari Tabel 1 terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan persentase nilai siswa yang mencapai KKM dengan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dari kelas VIII.2 sampai dengan kelas VIII.8. Sedangkan pada Kelas VIII.1 persentase siswa yang belum mampu mencapai KKM lebih sedikit dibandingkan dengan tujuh kelas lainnya karena kelas ini merupakan kelas unggul.

Melihat kondisi yang ada dan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran matematika, guru perlu mengadakan variasi dalam model pembelajaran. Suatu model yang dapat diterapkan pada kondisi ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model TGT dipilih karena model ini dapat memfasilitasi kebutuhan siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama, serta mengubah kebiasaan pembelajaran yang selama ini cenderung bersifat *teacher centered*, menjadi *student centered*. Selain itu, TGT diharapkan dapat menghindari siswa dari kebosanan, karena dalam pembelajaran terdapat tahap turnamen yang diikuti oleh setiap siswa. Setiap siswa akan merasa tertantang untuk mengumpulkan skor tertinggi dalam kelompoknya. Hal inilah yang dipandang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dengan demikian, model kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang dipilih guru kurang bervariasi.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi siswa dalam belajar matematika masih rendah.
4. Hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini dibatasi pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa selama penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013?

E. Asumsi

Penelitian dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama dalam proses pembelajaran.
2. Guru mampu melaksanakan model kooperatif tipe TGT.
3. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan gambaran kemampuan belajar siswa yang sebenarnya.

F. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.

G. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi peneliti yaitu sebagai bekal pengalaman dalam melaksanakan tugas sebagai guru matematika.
2. Bagi guru yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan dan memilih model pembelajaran.

3. Bagi siswa yaitu sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.
4. Bagi pihak lain yaitu sebagai tambahan informasi dan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Pembelajaran Matematika

Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, dengan melibatkan komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi (guru dan siswa) untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu hasil belajar. Dalam proses pembelajaran perlu dilakukan pembinaan agar siswa dapat mengerti bagaimana yang disebut belajar. Selanjutnya Slameto (1995: 2), menjelaskan:

Belajar ialah suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungan.

Lebih lanjut Oemar (2004: 2) menjelaskan pengertian belajar yaitu: *"learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing* (belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman)". Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia karena dengan belajar manusia menjalani suatu proses di mana individu yang belajar mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku terjadi karena adanya pengalaman, baik latihan maupun praktek.

Jadi, makna pembelajaran tidak sama dengan makna belajar. Pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan

tingkah laku yang relatif permanen diperoleh melalui berpikir, merasakan, dan tindakan. Pembelajaran seharusnya mengubah individu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak tanggap menjadi tanggap, dan dari tidak mampu menjadi mampu.

Proses belajar mengajar matematika tidak datang begitu saja dan tidak dapat tumbuh tanpa pengaturan dan perencanaan yang seksama. Perencanaan belajar disebut dengan strategi pembelajaran. Erman (2003: 5) mengemukakan "Strategi pembelajaran matematika merupakan suatu siasat yang direncanakan guru berkenaan dengan persiapan pembelajaran matematika agar pelaksanaan pembelajaran matematika dapat berjalan dengan lancar dan tujuannya yang berupa aktivitas dan hasil belajar dapat dicapai secara optimal."

Guru perlu menciptakan proses belajar matematika yang menyenangkan, memperhatikan keinginan siswa, membangun pengetahuan dari apa yang diketahui siswa, menciptakan suasana kelas yang mendukung kegiatan belajar, memberikan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan kegiatan yang menantang, memberikan kegiatan yang memberi harapan keberhasilan, serta menghargai setiap pencapaian siswa. Untuk membentuk semua itu, guru harus bisa memilih dan membuat model pembelajaran tepat.

B. Pembelajaran Kooperatif

Dalam proses pembelajaran, siswa mempunyai latar belakang yang berbeda-beda diantaranya: lingkungan sosial, lingkungan budaya, gaya

belajar, keadaan ekonomi, dan tingkat kecerdasan. Fakta tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun suatu strategi pembelajaran yang tepat. model kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem ”pembelajaran gotong royong”. Seperti yang diungkapkan Erman (2003: 260) bahwa ” *cooperative learning* mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya”.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata sehingga dalam bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi, produktivitas, dan hasil belajar. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Sehingga belajar kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk mengoptimalkan proses belajarnya.

Pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim (2000: 6) memiliki ciri-ciri :

1. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif
2. kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
3. jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula
4. penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Model kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Ibrahim (2000: 104) yaitu “meningkatkan hasil akademik, toleransi, dan penerimaan terhadap keanekaragaman, untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa”.

Pembelajaran kooperatif bisa diibaratkan sebagai pembelajaran gotong royong demi keberhasilan bersama. Menurut Anita (2002:30) untuk mencapai hasil yang maksimal ada 5 unsur model gotong royong yang harus diterapkan yaitu:

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Tanggung jawab perseorangan
- 3) Tatap muka
- 4) Komunikasi antar anggota
- 5) Evaluasi proses kelompok

Pembelajaran kooperatif dapat dipandang sebagai model yang menekankan aktifitas siswa dalam kelompok kecil, dimana siswa saling membantu dan bekerja sama dalam mempelajari suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru secara berkelompok. Model belajar kooperatif dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Jadi, pembelajaran kooperatif berlandaskan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif antara lain mengikuti penjelasan guru secara aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya, mendorong teman kelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif, dan berdiskusi. Agar kegiatan siswa berlangsung dengan baik dan lancar diperlukan keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi dan pembagian tugas antara anggota kelompok.

C. Pembentukan Kelompok

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk membuat siswa saling berbagi ilmu dan pemahaman, sehingga terbentuk kelompok - kelompok yang seimbang dalam pembelajaran, kelompok yang dibentuk haruslah heterogen dari segi kemampuan siswa. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengelompokkan siswa secara heterogen adalah sebagai berikut: (Robert, 2008: 150)

- a. Urutkan hasil belajar siswa mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah.
- b. Tentukan jumlah kelompok yang dibuat dengan mempertimbangan jumlah siswa dalam kelas tersebut.
- c. Namai kelompok sebagai A-I atau penamaan lainnya. Kemudian kelompokkan mulai dari peringkat teratas dengan menamakannya sebagai anggota kelompok A, B, C, dan seterusnya.
- d. Ulangi proses di point c, tetapi dimulai dari peringkat paling bawah.

- e. Tinggal 2 kelompok lagi yang belum diamati, yaitu bagian tengah atas dan tengah bawah. Berikutnya namai kelompok siswa mulai dari bagian terbawah dari kelompok tengah atas terus ke atas, dan begitu juga mulai dari bagian teratas kelompok tengah bawah terus ke bawah.
- f. Siswa yang tidak mendapat kelompok karena jumlah siswa dalam kelas itu tidak dapat dibagi secara adil, maka “bagikan” siswa itu ke beberapa kelompok yang telah ada.

Pembagian kelompok yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengurutkan hasil belajar siswa mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah. Hasil belajar yang digunakan diambil dari nilai ulangan harian I.
- b. Menentukan jumlah kelompok yang dibuat dengan mempertimbangkan jumlah siswa dalam kelas tersebut. Dari 37 siswa dibuat 9 kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa.
- c. Namai kelompok sebagai A-I. Kemudian kelompokkan mulai dari peringkat teratas dengan menamakannya sebagai anggota kelompok A, B, C, dan seterusnya.
- d. Ulangi proses di point c, tetapi dimulai dari peringkat paling bawah.
- e. Tinggal 2 kelompok lagi yang belum diamati, yaitu bagian tengah atas dan tengah bawah. Berikutnya namai kelompok siswa mulai dari bagian terbawah dari kelompok tengah atas terus ke atas, dan begitu juga mulai dari bagian teratas kelompok tengah bawah terus ke bawah.

- f. Siswa yang tidak mendapat kelompok karena jumlah siswa dalam kelas itu tidak dapat dibagi secara adil, maka siswa itu ditempatkan saja ke salah satu kelompok yang telah ada sesuai pertimbangan guru.

Untuk lebih jelasnya tentang cara pembagian kelompok dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Prosedur Pembagian Kelompok Siswa

Kategori Siswa	Peringkat	Nama Kelompok
Siswa Berprestasi Tinggi	1	A
	2	B
	3	C
	4	D
	5	E
	6	F
	7	G
	8	H
	9	I
Siswa Berprestasi Sedang	10	I
	11	H
	12	G
	13	F
	14	E
	15	D
	16	C
	17	B
	18	A
	19	A
	20	B
	21	C
	22	D
	23	E
	24	F
	25	G
	26	H
	27	I
	28	A
Siswa Berprestasi Rendah	29	I
	30	H
	31	G
	32	F
	33	E
	34	D
	35	C
	36	B
	37	A

D. *Teams Games Tournaments*

Teams Games Tournaments secara bahasa berarti turnamen permainan tim, yang artinya siswa belajar bersama dalam tim, kemudian hasil diskusi bersama ini menjadi modal dalam mengikuti turnamen antar tim. Dalam turnamen siswa saling bersaing dengan anggota tim lain yang kemampuannya setara, sehingga permainan dapat dikatakan adil.

Proses belajar bersama adakalanya menimbulkan kebosanan jika tidak ada sesuatu yang dapat menantang siswa di akhir pembelajaran. Dalam model TGT, turnamen menjadi motivasi bagi setiap anggota kelompok agar bertanggung jawab untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dalam kelompok mereka karena kelompok yang menang dalam turnamen mendapat *reward* dari guru.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :
(Robert, 2008: 169)

a. Tahap Belajar dalam Kelompok

Pada tahap ini siswa diminta untuk duduk berkelompok. Kelompok disusun secara heterogen sesuai prosedur pembentukan kelompok yang telah dijelaskan pada poin C. Dalam kelompok ini siswa berdiskusi dalam mengerjakan LKS yang diberikan guru. Diharapkan pada tahap ini siswa dapat saling berbagi pemahaman dan memecahkan masalah bersama-sama. Tahap ini adalah saat dimana siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti turnamen.

b. Tahap Turnamen Akademik

Dalam tahap ini perwakilan dari tiap kelompok dengan kemampuan akademik yang sama berkompetisi mencapai hasil maksimal untuk disumbangkan kepada kelompoknya. Langkah-langkah yang dilakukan pada turnamen akademik adalah :

1) Persiapan turnamen akademik

Beberapa hal yang dipersiapkan guru pada tahap ini adalah menyediakan meja turnamen, kartu bernomor, kartu soal, kartu jawaban, lembar pencatat skor. Penempatan siswa pada meja turnamen dilakukan berdasarkan kemampuan akademik yang homogen dari kelompok yang heterogen dimana satu meja turnamen ditempati oleh 4 atau 5 orang siswa.

2) Pelaksanaan turnamen akademik

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen dan semua perlengkapan telah siap maka dilakukan turnamen. Setiap meja turnamen bermain pada saat yang sama dengan aturan sesuai aturan yang telah ditentukan.

Setiap siswa dalam meja turnamen diminta untuk mengambil salah satu kartu bernomor yang ada pada meja turnamen. Urutan pemain sesuai dengan urutan nomor kartu yang diambil oleh setiap pemain. Setelah itu, semua kartu soal dan kartu jawaban diletakkan di atas meja turnamen dan siap untuk memulai permainan.

Pemain pertama mengambil satu kartu kemudian menjawab soal sesuai soal yang tertulis pada kartu soal. Waktu yang diberikan untuk menjawab satu soal adalah maksimal 5 menit. Setelah waktu yang disediakan berakhir, jawaban tersebut dicocokkan dengan jawaban yang ada pada kartu jawaban oleh seorang siswa yang telah ditunjuk guru sebelumnya.

Giliran pertama yang harus menjawab adalah pemain pertama. Jika jawabannya benar, maka kartu itu berhak ia simpan. Jika jawaban salah, maka pemain kedua, ketiga, atau keempat berhak menantang jawaban pemain pertama sesuai aturan yang telah ditetapkan yaitu penantang haruslah secara urut. Pemain yang mendapat kesempatan pertama menantang adalah pemain yang mempunyai nomor urut setelah pemain pertama yaitu pemain kedua. Apabila pemain kedua tidak bisa menjawab maka dilanjutkan pada pemain ketiga. Begitu seterusnya sampai semua pemain mendapat kesempatan untuk menantang.

Semua pemain dapat menyatakan lewat jika benar-benar tidak mengetahui jawabannya dan kartu soal tersebut harus dikeluarkan dari tumpukan kartu soal. Berikutnya adalah pemain kedua, ketiga, keempat, lalu kembali lagi ke pemain pertama, demikian seterusnya berganti giliran dengan ketentuan yang sama sampai semua kartu soal habis dimainkan atau sampai waktu turnamen yang disediakan berakhir.

3) Perhitungan skor turnamen akademik

Untuk perhitungan skor turnamen dalam turnamen yang dilakukan peneliti, setiap soal yang dijawab benar diberi skor 10 dan jika tidak dapat menjawab atau dijawab salah, tidak diberi skor dan tidak pula dikurangi perolehan skornya.

4) *Bumping* (pergeseran)

Di setiap akhir turnamen dilakukan *bumping* atau pergeseran pada setiap meja turnamen. Siswa yang memperoleh skor tertinggi pada meja turnamen bergeser ke meja turnamen yang lebih tinggi satu tingkat dan sebaliknya siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen bergeser ke meja yang memperoleh skor terendah satu tingkat dari meja turnamen dimana ia bermain sebelumnya. Sedangkan untuk siswa yang memperoleh skor tertinggi pada meja turnamen tertinggi dan siswa dengan skor terendah pada meja turnamen terendah posisinya tetap atau tidak mengalami pergeseran. Apabila terdapat dua pemain atau lebih yang memiliki skor tertinggi atau terendah yang sama, maka ditentukan dengan pengundian. Pada penelitian ini tidak dilakukan *bumping* karena kemampuan siswa antar masing-masing kelompok hampir sama.

5) Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok dilakukan setelah turnamen selesai dan skor dari setiap anggota masing-masing kelompok telah dijumlahkan. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan *reward*. Pada

penelitian ini *reward* yang diberikan pada kelompok dengan skor tertinggi adalah alat-alat tulis.

E. Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2001: 101), kegiatan-kegiatan siswa yang menyatakan aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah :

- a. Aktivitas melihat (*visual activities*), yang termasuk didalamnya misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan.
- b. Aktivitas bicara (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. Aktivitas mendengar (*listening activities*), sebagai contoh, mendengarkan, ucapan, percobaan, diskusi, musik, pidato.
- d. Aktivitas Menulis (*writing activities*), seperti misalnya menulis, cerita karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. Aktivitas yang melibatkan fisik (*motor activities*), yang termasuk di dalamnya, antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model merepasi, bermain, berkebun, beternak.
- f. Aktivitas mental (*mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, melihat keputusan.
- g. Aktivitas emosional (*emosional activities*), seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan suatu kesatuan atau rangkaian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dalam penerapan model kooperatif tipe TGT, aktivitas yang dapat diamati terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Aktivitas Siswa yang Diamati Dalam Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournaments*

No	Jenis Aktivitas	Indikator
1	<i>Oral Activities</i>	a. Mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi pelajaran b. Bertanya kepada teman sekelompok sewaktu diskusi c. Memberikan penjelasan kepada teman sekelompok sewaktu diskusi
2	<i>Writing Activities</i>	a. Mengerjakan LKS b. Mengerjakan soal-soal turnamen
3	<i>Mental Activities</i>	Mematuhi aturan turnamen

F. Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai bukti dari berlangsungnya proses belajar. Tim Penulis Departemen Pendidikan Nasional (2007: 18) berpendapat bahwa:

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kemampuan afektif siswa meliputi, perilaku sosial, sikap, minat, disiplin, dan sejenisnya. Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak dan banyak terdapat dalam pelajaran praktek.

Benyamin S. Bloom dalam Anas (2007: 49) juga mengemukakan mengenai hasil belajar yaitu “Tujuan pendidikan mengacu pada 3 ranah yaitu ranah proses berpikir (*cognitive domain*), ranah sikap (*affective domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*)”.

Dengan demikian, hasil *belajar* mencakup ketiga ranah pengetahuan siswa. Dalam penelitian ini yang hasil belajar yang diamati adalah dari ranah kognitif yang didapatkan dari hasil tes akhir siswa. Hasil belajar yang

dimaksud di sini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh Siska Seprina dengan judul “Penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* diiringi dengan Pemberian *Hand Out* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X SMAN 16 Padang Tahun Pelajaran 2009/2010”. Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut adalah aktivitas siswa kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT meningkat. Hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diterapkan pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

Pada penelitian ini, penerapan model kooperatif tipe TGT dilakukan bertujuan untuk melihat hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa selama penerapan model kooperatif tipe TGT.

H. Kerangka Konseptual

Salah satu yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah proses pembelajaran di kelas lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Untuk itu diperlukan sejumlah usaha guru agar siswa mempunyai motivasi untuk belajar matematika, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar terhadap mata pelajaran matematika, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dengan menerapkan berbagai model. Dalam pembelajaran matematika, salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru adalah pemilihan model yang sesuai dengan materi yang diajarkan karena melihat kondisi siswa yang mempunyai karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Pada saat ini, guru matematika telah berusaha untuk merancang dan mempersiapkan pembelajaran dengan lebih baik. Namun, usaha tersebut belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang memuaskan. Masih banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Salah satu penyebab dari hal ini adalah karena pembelajaran yang diterapkan masih belum memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan aktivitas dan kemampuan matematika siswa dengan maksimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan bagian dari pembelajaran kolaboratif yang dirancang untuk memaksimalkan pengetahuan, keragaman pendapat, dan dukungan dari sesama siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa. Setiap kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang beragam, ada kemampuan tinggi, sedang, dan ada pula yang tingkat kemampuannya rendah. Masing-masing anggota kelompok diberikan tanggung jawab untuk mendiskusikan materi yang ada pada LKS yang diberikan guru. Kemudian diadakan turnamen

secara individu. Semua nilai yang diperoleh menjadi nilai kelompok. Kelompok dengan nilai tertinggi mendapatkan *reward*. Semua siswa berbaaur dalam satu kelompok, bertanggung jawab terhadap kelompoknya, dan mereka berusaha untuk menjadi yang terbaik. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memfasilitasi siswa untuk beraktivitas aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Aktivitas belajar siswa kelas VIII SMPN 16 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013 selama diterapkan model kooperatif tipe TGT, secara umum mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Guru matematika SMPN 16 Padang diharapkan dapat menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian secara lebih mendalam terhadap penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Erman Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer (revisi)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ibrahim Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Pers.
- Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pratiknyo Prawironegoro,. 1985. *Evaluasi Belajar Khusus Analisis Soal Bidang Studi Matematika*. Jakarta: Grasindo.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Romeau. 2001. *Anderson-Darling: A Goodness Of fit test for Small Samples Assumptions*. (Online), (http://src.alionscience.com/pdf/A_DTest.pdf, diakses tanggal 30 Desember 2012).
- Sardiman M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siska Seprina. 2009. *Penerapan Model Koopertif Tipe Teams Games Tournaments diiringi dengan pemberian Hand Out pada Pembelajaran Matematika Kelas X SMAN 16 Padang Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Padang: FMIPA UNP.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.indo Persada.