# EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) KELAS VII SMP ISLAM KOTA PEKALONGAN TAHUN 2009/2010 MATERI SEGIEMPAT

## The Effectiveness Of Mathematics Learning Using The Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Model Of The Seventh Grade Students Of Smp Islam Kota Pekalongan In The Academic Year Of 2009/2010 In Quadrilateral Course

**Muchamad Subali Noto (Prodi Matematika FKIP Universitas Pekalongan)**

**Abstract**

This is an experimental research, and the research question is that will the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model in learning quadrilateral at SMP Islam Pekalongan be effective?, Field study is chosen to find out the populations of SMP Islam Pekalongan that consists of 8 classes, using the random technique sampling and determined that class VII(8) as the control class and class VII(3) as the experiment class. The variables; students' activeness is as the independent variable and process skill is as the dependent variable. The data is derived from the learning test achievement and experiment sheets. The research method is descriptive, the analysis of the *t test sample* and regression. The hypothesis tests using simultaneous study too find out the students' achievement in classical or individual, and the influence of students' activeness and the skill process to the learning achievement. The results of the research are that the learning is considered to be effective, signed by 3 indicators, they are; (1) the students' achievement is up to the classical criteria that is 69,33 more than KKM 65, and the individual achievement is 75%, (2) the students' activeness and skill process have positive influences to the students' achievement, the activeness has an influence to the learning achievement to 80,30%, the influence of the skill process is 69,00%, and both of them are 81,50%, (3) the experiment class's achievement is 69,33 better than the control class in average 61,60%.

Key words: Learning effectiveness, TGT, Quadrilateral

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari manusia agar dapat memenuhi kebutuhan dan perubahan dalam dirinya. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya untuk dapat mengetahui kemampuannya.

Belajar selalu melibatkan adanya perubahan di dalam diri orang yang belajar (Dimyati dan Mujiono 1989: 121). Perubahan itu

bisa terjadi dengan sengaja bisa juga tidak sengaja, bisa lebih baik juga bisa lebih buruk.

Belajar mengandung dua pokok pengertian yaitu proses dan hasil belajar. Proses belajar di sini dimaknai sebagai suatu kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku, sedang perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar. Hasil belajar harus dapat diukur (*measurable*) dan diamati (*achievable*) dengan menggunakan indikator-indikator tertentu. Hasil belajar pada umumnya ditunjukkan dengan prestasi belajar, artinya bahwa keberhasilan siswa mencapai prestasi yang baik pada pembelajaran matematika merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar matematika pula.

Salah satu faktor yang mempengaruhi cara belajar siswa adalah persepsi, yaitu bagaimana siswa memperoleh makna dari lingkungan. Persepsi diawali lima indera yaitu: mendengar, melihat, mengecap, mencium,dan merasa. Modalitas visual menyangkut penglihatan dan bayangan mental, modalitas pendengaran merujuk pada pendengaran dan pembicaraan, dan modalitas kinestetik merujuk gerakan besar dan kecil (Istiadi 2006: 6).

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (*internal*) maupun faktor dari luar (*eksternal*). Faktor internal antara lain faktor fisiologis (kesehatan dan cacat tubuh) dan psikologis (misalnya kecerdasan, motivasi, prestasi, dan kemampuan kognitif), sedangkan faktor eksternal antara lain faktor lingkungan dan instrumenal (misalnya guru, kurikulum, termasuk di dalamnya perangkat pembelajaran, dan media pembelajaran). Apabila faktor-faktor tersebut tidak terpenuhi maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif, akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah (Slameto 2003: 54).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan pada bagaimana agar peserta didik mampu belajar cara belajar (*learning how to learn*), Melalui kreatifitas guru, pembelajaran di kelas menjadi sebuah aktivitas/keaktifan yang menyenangkan (*joyfull learning*). Untuk mendapatkan hasil yang optimal, persiapan merupakan hal yang paling penting, persiapan bagaimana materi dikemas,

bagaimana setting pembelajaran dan alat peraga apa yang diperlukan (Marpaung 2006: 6).

Proses pembelajaran yang efektif merupakan harapan semua pihak terkait dengan pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan adanya partisipasi aktif dari pendidik, peserta didik dan suasana kelas yang mendukung (kondusif). Proses pembelajaran pun harus berorientasi pada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran harus benar-benar direncanakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang baik. Dalam hal ini Jacobsen, Eggen, dan Kauchak (1989: 9) menyatakan bahwa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, seorang pendidik haruslah bertanya pada dirinya "*what do I want the students to know, understand, appreciate, and able to do*?". Untuk dapat menjawab semua pertanyaan tersebut maka seorang pendidik harus mampu memilih dan menggunakan model, strategi, pendekatan, teknik, dan sarana pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus dapat menjadi seorang *desainer* yang dapat mengajarkan teori dan mengimplementasikan teori tersebut kepada peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Joyce 2000: 34).

Salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk membangun keterlibatan mental dan fisik dalam belajar matematika adalah mengembangkan pembelajaran yang didasarkan pada aplikasi dunia nyata. Kurangnya pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik disebabkan oleh *distorsi* informasi yang diterima dari pendidik atau karena ketidakmampuan peserta didik menangkap atribut, struktur, dan keabstrakan dari suatu konsep tersebut. Hasil dari proses pemahaman konsep, peserta didik dapat membina ingatan jangka panjang tentang sesuatu konsep melalui keterlibatan yang aktif dalam mengaitkan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang dimiliki untuk membina pengetahuan yang baru.

Secara empiris, berdasarkan hasil analisis penelitian tentang rendahnya hasil belajar peserta didik, antara lain disebabkan proses

pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran konvensional (Trianto 2007: 1). Model pembelajaran tersebut menempatkan pendidik sebagai sumber informasi utama yang berperan dominan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional pendidik bertindak sebagai pentransfer ilmu kepada peserta didiknya, peserta didik dianggap sebagai penerima pengetahuan yang pasif (Suparman 1997: 198). Di awal pembelajaran, peserta didik tidak diberi kesempatan untuk berinteraksi dan berapresiasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya dapat berfungsi sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik tidak mampu merelevansikan pengetahuan yang diterimanya dengan kehidupan sehari-hari.

Geometri sebagai salah satu cabang matematika, yang sudah diajarkan sejak SD, mempunyai posisi yang strategis untuk menumbuhkembangkan kemampuan nalar siswa dan dapat dipandang sebagai latihan untuk menata nalar atau wawasan keruangan siswa. Namun keadaan di lapangan menunjukkan bahwa penguasan materi geometri oleh siswa masih lemah. Salah satu kelemahan penguasaan materi geometri oleh siswa adalah karena sukar mengenali dan memahami bangun-bangun geometri, juga metode yang digunakan guru kurang melibatkan aktivitas/keaktifan siswa.

Beberapa hasil penelitian tentang pembelajaran geometri menunjukkan masih banyak siswa SMP yang belum memahami konsep-konsep geometri. Gambaran kemampuan penguasaan materi segiempat yang masih rendah berdampak pada hasil belajar yang belum memuaskan. Kondisi tersebut terjadi di SMP Islam Pekalongan. Melalui pembelajaran dengan model konvensional, ternyata belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut bisa dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa untuk materi segiempat hanya mencapai 60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%. Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan juga belum mampu menumbuhkan keaktifan dan keterampilan proses yang memuaskan. Kenyataan tersebut memerlukan perhatian dan kreatifitas guru untuk mencoba model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan efektif serta mampu meningkatkan pemahaman

konsep siswa terhadap materi segiempat.

Agar proses pembelajaran segi empat menjadi bermakna, kontekstual dan tidak membosankan diperlukan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, yang melibatkan mereka secara aktif, sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk mengkonstruk pengetahuan yang baru, pendekatan yang demikian akan menuntun peserta didik dalam mengkonstruk pengetahuannya, sehingga pembelajaran menarik minat peserta didik dan menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan pemahaman dan aktifitas siswa. Pada model pembelajaran kooperatif diperlukan keterampilan dan kerjasama siswa dan kelompoknya, melatih siswa dalam berpikir kritis sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dapat meningkat.

Pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang cukup mudah dan sederhana untuk diterapkan di kelas. Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai bila diterapkan dalam pembelajaran matematika pada materi pokok segiempat karena pada materi pokok ini banyak menuntut siswa untuk dapat memahami sifat-sifat serta menghitung luas dan keliling segiempat. Sedangkan siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tersebut dan kebanyakan siswa kurang aktif untuk bertanya kepada guru mereka tentang kesulitan yang mereka alami. Sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT diharapkan siswa dapat aktif dalam memahami materi yang disampaikan dengan aktif berdiskusi dan saling bertukar pengetahuan dengan teman sekelompok.

Efektif artinya dapat membawa hasil, berhasil guna. Keefektifan berarti keberhasilan usaha tindakan (Jamarah, 2000: 130). Pembelajaran dikatakan efektif, jika tujuan yang diharapkan minimal mencapai kategori efektif. Indikator yang digunakan untuk menentukan

keefektifan model pembelajaran adalah: (1) mencapai ketuntasan prestasi belajar individu dan klasikal, (2) ada pengaruh positif variabel independent terhadap variabel dependent (Clark, Guskey dan Benninga 1983: 213), (3) variabel dependent kelas eksperimen lebih baik daripada variabel dependent kelas kontrol (Patriciah dan Johnson 2008: 293). Dalam penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif jika : (1) rata-rata prestasi belajar siswa pada materi segiempat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, mencapai kriteria ketuntasan kelas yaitu 75% siswa tuntas belajar individu (BSNP 2006: 12); (2) ada pengaruh positif keaktifan terhadap prestasi belajar siswa, keterampilan proses terhadap prestasi belajar siswa, dan keduanya secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa, pengukuran keaktifan siswa dan keterampilan proses diukur berdasarkan pada hasil pengamatan terhadap siswa dalam proses pembelajaran; (3) rata-rata prestasi belajar kelas eksperimenlebih baik dari pada kelas kontrol.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini penulis maknai sebagai perlunya mengetahui efektifitas model pembelajaran kooperatif TGT materi segiempat kelas VII.

## METODE PENELITIAN

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Islam Pekalongan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.3 SMP Islam Pekalongan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.8 sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, karena diasumsikan populasi bersifat homogen. Asumsi ini didasarkan pada ciri-ciri relatif sama yang dimiliki populasi, antara lain : (1) Siswa mendapat materi berdasarkan kurikulum yang sama, (2) Siswa yang menjadi obyek penelitian duduk pada kelas paralel yang sama, (3) Siswa mendapat waktu pelajaran yang sama.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas/keaktifan belajar siswa kelas VII.3 SMP Islam Pekalongan

($X_1$) dan keterampilan proses siswa kelas VII.3 SMP Islam Pekalongan ($X_2$). Sedangkan variabel terikat adalah prestasi belajar siswa kelas VII.3 SMP Islam Pekalongan pada materi segiempat ($Y$).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengamatan/ observasi dan metode test

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan nilai tes prestasi belajar dilakukan uji beda rerata satu sampel. Kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan adalah 65. Diperoleh nilai $t$ = 3.558 dan sig = 0,001 kurang dari 5 %, artinya rata-rata hasil ketuntasan minimal belajar yang diperoleh siswa tidak sama dengan 65. Karena rerata tes prestasi belajar siswa kelas eksperimen adalah 69,33 melebihi 65, dan ketuntasan individual mencapai lebih dari 75%, maka hasil belajar pada materi segiempat dari siswa yang memperoleh pembelajaran matematika model TGT dapat mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keaktifan dan keterampilan proses terhadap prestasi belajar siswa, maka dilakukan uji statistik regresi linear. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan peserta didik dan nilai tes prestasi belajar untuk kelas eksperimen, dilakukan uji pengaruh keaktifan terhadap prestasi belajar siswa menggunakan bantuan SPSS 17. Hasil menunjukkan pada nilai *sig* 0,000 < 5% sehingga $H_0$ ditolak maka persamaan regresi linear, artinya keaktifan siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Diperoleh bentuk persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = -41{,}449 + 1{,}759X_1$.

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan siswa dan nilai tes prestasi belajar untuk kelas eksperimen, dilakukan uji pengaruh ketrampilan terhadap prestasi belajar siswa menggunakan bantuan SPSS 17. Hasil menunjukkan pada nilai sig 0,000 < 5% sehingga $H_0$ ditolak maka, ini berarti persamaan regresi linear. Diperoleh bentuk persamaan

regresinya adalah $Y = -77{,}304 + 2{,}352X_2$.

Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan dan ketrampilan siswa dan nilai tes prestasi belajar untuk kelas eksperimen, dilakukan uji pengaruh keaktifan dan ketrampilan siswa terhadap prestasi belajar siswa menggunakan bantuan SPSS 17. Hasil menunjukkan pada nilai sig 0,000 < 5% sehingga $H_0$ ditolak maka, ini berarti persamaan regresi linear. Diperoleh bentuk persamaan regresinya adalah $Y = -55{,}180 + 0{,}604X_1 + 1{,}396X_2$.

Untuk melihat pengaruh atau kontribusi keaktifan ($X_1$) dan keterampilan proses ($X_2$) terhadap prestasi belajar ($Y$) dapat dilihat nilai *R square* sebesar 0,815 = 81,5 %. Hal ini berarti 81,5 % keaktifan dan keterampilan proses peserta didik bersama-sama berpengaruh terhadap tes prestasi belajar siswa.

Uji banding dilakukan untuk membandingkan rata-rata prestasi belajar dari kelas eksperimendan kelas kontrol. Dilihat dari *t-test for Equality of Means* diperoleh sig = 0,000 < 5% sehingga $H_o$ ditolak, maka $\mu_1 \neq \mu_2$ ini berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai prestasi belajar kelas eksperimen yaitu 69,33 lebih besar dari rata-rata nilai prestasi belajar kelas control yaitu 61,60. Ini berarti rata-rata nilai prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Dari ketiga kriteria model pembelajaran efektif semuanya terpenuhi, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang efektif.

**Pembahasan**

Data hasil penelitian digunakan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran tipe TGT. Tingkat efektifitas diukur melalui tiga uji statistika, yaitu (1) Uji ketuntasan prestasi belajar, (2) Uji pengaruh, dan (3) Uji perbedaan (uji banding). Hasil ketiga uji tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Uji Ketuntasan Prestasi Belajar**

Menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT di

kelas membantu guru untuk meningkatkan keterlibatan di antara siswa (Hurt 2008: 1). Siswa belajar dalam kelompok kecil yang kemampuannya heterogen. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama membantu dalam memahami suatu bahan ajar. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi dan saling membantu teman sekelompok mencapai ketuntasan. Telah dinyatakan dalam uji ketuntasan klasikal kelas eksperimen mencapai tuntas. Hal ini menunjukkan secara nyata keberhasilan proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT. Keberhasilan ini disebabkan karena pembelajaran kooperatif model TGT berhasil meningkatkan kemampuan dan kecakapan yang dimiliki siswa kearah positif terutama kemampuan membantu teman dan memperhatikan kesulitan orang lain. Model ini juga memberi kesempatan lebih luas pada siswa untuk berdiskusi memecahkan masalah sampai dengan ditemukan solusinya serta pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.

Ketercapaian ketuntasan individual tersebut disebabkan karena pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT telah berhasil meningkatkan kemampuan individual siswa melalui peningkatan aktivitas dan keterampilan siswa.

**Uji pengaruh**

(1) Uji Pengaruh Keaktifan Siswa terhadap Prestasi Belajar

Hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh R square sebesar 80,30% dan persamaan estimasi regresi $\hat{Y} = -41{,}449 + 1{,}759X_1$. Variabel $X_1$ menyatakan keaktifan belajar dan variabel $\hat{Y}$ menyatakan prestasi belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa nilai prestasi belajar dipengaruhi oleh keaktifan belajar sebesar 80,30% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang mempengaruhi seperti minat belajar, kebiasaan belajar, keadaan sosial, iklim sosial dalam kelas, karakteristik belajar, tingkat intelegensi, persepsi siswa terhadap guru dan lain sebagainya. Persamaan regresi yang diperoleh

juga menunjukkan bahwa rata-rata skor prestasi belajar meningkat sebesar 1.413 untuk peningkatan satu skor keaktifan belajar.

Hasil di atas sejalan dengan penelitian pendapat Dick dan Carey (dalam Uno, 2009: 6) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila siswa secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Jadi upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran harus selalu dilakukan agar keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dapat terwujud dan penggunaan model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif penting untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

(2) Uji Pengaruh Ketrampilan Proses terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh bahwa r square sebesar 69,00% dan persamaan estimasi regresi yang diperoleh persamaan estimasi regresi yaitu $Y = -77{,}304 + 2{,}352X_2$. Variabel $X_2$ menyatakan ketrampilan proses dan variabel $\hat{Y}$ menyatakan prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh ketrampilan proses sebesar 69,00% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa seperti minat belajar, kebiasaan belajar, keadaan sosial, iklim sosial dalam kelas, karakteristik belajar, tingkat intelegensi, persepsi siswa terhadap guru dan lain sebagainya.

Hasil menunjukkan bahwa keterampilan proses berpengaruh terhadap prestasi belajar. Persamaan regresi yang diperoleh juga menunjukkan bahwa rata-rata skor prestasi belajar meningkat sebesar 2,352 untuk peningkatan satu skor keterampilan proses.

(3) Uji Pengaruh Keaktifan Belajar dan Keterampilan Belajar terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa R square sebesar 81,50% persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = -55{,}180 + 0{,}604X_1 + 1{,}396X_2$. Variabel $X_1$ menyatakan keaktifan belajar, variabel $X_2$ menyatakan

ketrampilan proses, dan variabel $\widehat{Y}$ menyatakan prestasi belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh keaktifan dan ketrampilan proses siswa sebesar 81,50% saja, berarti ada faktor lain yang mempengaruhinya. Jadi selain keaktifan belajar dan ketrampilan belajar masih ada hal-hal lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa diantaranya minat belajar, kebiasaan belajar, keadaan sosial, iklim sosial dalam kelas, karakteristik belajar, tingkat intelegensi, persepsi siswa terhadap guru dan lain sebagainya.

Berdasarkan analisis uji pengaruh, telah dapat dibuktikan bahwa keterampilan dan keaktifan berpengaruh secara linear terhadap prestasi belajar siswa. Simpulan ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2008: 150), yang menyatakan bahwa keterampilan merupakan pengejawantahan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran yang mengarah pada pengembangan kemampuan fisik dan mental sebagai pendorong untuk mengembangkan kemampuan yang lebih tinggi. Persamaan regresi yang diperoleh juga menunjukkan bahwa rata-rata skor prestasi belajar meningkat sebesar 0,604 untuk peningkatan satu skor keaktifan belajar dan diperkirakan meningkat sebesar 1,396 untuk peningkatan satu skor ketrampilan proses.

**Uji Perbedaan/ Uji Banding**

Dalam hal ini kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata prestasi belajar lebih tinggi yaitu 69,33 dibandingkan nilai rata-rata prestasi belajar kelas kontrol yaitu sebesar 61,60. Berarti dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran konvensional, dari nilai rata-ratanya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang lebih menekankan pada aktivitas dan pembelajaran sosial terbukti lebih baik dari pembelajaran individual dengan metode ceramah yang selama ini dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Banks (1977: 1) yang menyatakan bahwa

pembelajaran sosial tidak hanya membantu siswa menyelesaikan masalah pribadinya, namun juga masalah-masalah sosial mereka melalui tindakan-tindakan sosial yang rasional.

## SIMPULAN

Hasil pelaksanaan model pembelajaran TGT menunjukkan pembelajaran efektif dengan indikator sebagai berikut: pembelajaran kooperatif model TGT berhasil menuntaskan prestasi belajar siswa baik secara individual maupun secara klasikal pada batas KKM = 65 dan batas ketuntasan individu sebesar 75%, Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model TGT secara nyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Besarnya pengaruh keaktifan terhadap prestasi sebesar 80,30%. Keterampilan siswa dalam pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model TGT secara nyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Besarnya pengaruh keterampilan terhadap prestasi 69,00%. Keaktifan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model TGT secara nyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan pengaruh yang tinggi. Besarnya pengaruh keaktifan dan keterampilan secara bersama-sama terhadap prestasi sebesar 81,50%. Prestasi belajar siswa akibat pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model TGT lebih tinggi dibandingkan prestasi belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA


Banks, J.A. 1977. *Teaching Strategies for the Social Studies: Inquiry and Deision-*Making$^{2th}$. Philiphina: Addition-Wesley Publishing Company.

BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Badan Satuan Nasional Pendidikan.

Clark, C., Guskey, T., & Benninga, J. 1983. The effectiveness of Mastery Learning Strategies in Undergraduate Education Courses. *Journal of Educational Research,* Vol. 76(4), 210-214.

Dimyati dan Mujiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Hamalik, O. 2008a. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamalik, O. 2008b. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamalik, O. 2008c. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hurt, F. 2008. "Improving Student Engagement and Achievement through the Use of Teams-Games-Tournament," *Leadership for Learning Journal*. Vol. 7(2), 1–4.

Istiadi, I. 2006. *Mendidik dengan Cinta*. Bekasi: Pustaka Inti.

Jacobsen, D., Eggen, P., dan Kauchak, D. 1989. *Methods For Teaching A Skill Approach. Third Edition*. Melbourne. London: Merril Publishing Company.

Jamarah, B., Syaiful dan Aswan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Joyce, B. and Weil, M. 2000. *Models of Teaching. Massachussetts*: Allyn and Bacon Publishing Company.

Marpaung, Y. 2006. *Metode Pembelajaran Matematika untuk Anak SD/MIN*. Makalah disampaikan pada Sarasehan Pengembangan Pembelajaran di SD dan TK Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY, Karangmalang, 1 Oktober 2006. Yogyakarta.

Patriciah, W.W and Johnson, M.C. 2008. Effects of Mastery Learning Approach on Secondary School Students' Physics Achievement. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, Vol. 4(3), 293-302.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Soedjoko, E. 2001. *Pembelajaran Geometri di SLTP Berbasia Konstruktivis Realistik*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional "Matematika, Pemodelan, dan Pembelajarannya" di FMIPA UNNES pada tanggal 27 Agustus 2001.

Suparman. 1997. *Desain Instruksional*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Uno, H.B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.