**ABSTRAK**

**Aulia Mashar, 2016. Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Budi Utomo Sorowako.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Budi Utomo Sorowako dengan mengacu pada tiga kriteria efektivitas pembelajaran yaitu hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan respons siswa. Penelitian ini adalah penelitian pre eksperimen yang melibatkan satu kelompok yang diberi perlakuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswaKelas VII SMP Budi Utomo Sorowako pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari dua kelas dan dipilih satu kelas secara acak sebagai sampel penelitian. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistika deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian yang dicapai setelah dianalisis yaitu: 1) Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terbilang efektif didalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata gain ternormalisasi peserta didik sebesar 0.75 yang berada pada kategori tinggi namun pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) kurang efektif didalam mencapai criteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu berdasarkan perhitungan secara inferensial menunjukkan bahwa parameter hasil belajar siswa tidak mencapai 70 (KKM) dan hanya 65% peserta didik yang mencapai ketuntasan individu yang berarti bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal tidak tercapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) kurang efektif ditinjau dari aspek hasil belajar. 2) Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) efektif dalam mengkondisikan siswa aktif dalam belajar dengan rata-rata persentase aktifitas peserta didik adalah 95,4% peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. 3) Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) direspon positif oleh peserta didik dengan rata-rata persentase peserta didik yang memberikan respon positif terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebesar 88,89%. Secara umum pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pokok bahasan segitiga dan segiempat tidak efektif diterapkan pada peserta didik kelas VII B SMP Budi Utomo Sorowako karena terdapat satu indikator yang tidak terpenuhi yaitu parameter hasil belajar siswa secara inferensial tidak mencapai KKM (70) dan pencapaian nilai klasikal dibawah 75%.

**Kata Kunci**: Efektivitas, Hasil Belajar Matematika, Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

**ABSTRACT**

**Aulia Mashar, 2016. Effectiveness of Mathematics Learning Using Cooperative Model Type *Teams Games Tournaments* (TGT) In VII Grade Students of SMP Budi Utomo Sorowako.** (**Thesis. Mathematics Education Study Program, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Science, MakassarState University (supervised by Dr. H. Djadir, M.Pd and Dr. Alimuddin, M. Si.).**

This study aims to determine the effectiveness of mathematics learning using Cooperative model type *Teams Games Tournaments* (TGT) with three criteria of effectiveness of learning they are students learning outcomes, students activity, and students response. This study is pre experiment involving a group treated. The study population was the entire Class VII of SMP Budi Utomo Sorowako in the second semester of the academic year 2015/2016 that consists of two classes and one class randomly selected as the study sample. Data were collected using observation sheet of learning accomplishment, test (pretest and posttest), observation sheet of students’ activity, and students' questionnaire responses. The data analysis technique use descriptive and inferential statistical analysis. The results after data analyzed are: Based on the results and discussion of the research, the conclusions in this study are as follows: 1)Although cooperative learning model type *Teams Games Tournaments* (TGT) is effective in improving students' mathematics learning Achievement with the average value of the normalized gain of the students is 0.75 which is at high category, Cooperative Learning type *Teams Games Tournaments* (TGT) are less effective in achieving minimum completeness criteria (KKM) based on the calculation inferentially indicates that students' learning outcome parameters did not reach 70 (KKM) and only 65% of students achieve mastery individual which means that the mastery of classical learning Achievement are not achieved. So, it can be conclude that the cooperative learning model type teams games tournaments (TGT) is less effective depend on students mathematics learning achievement. 2) Cooperative Learning type *Teams Games Tournaments* (TGT) is effective in conditioning the students active in learning with the average percentage of students activity is 95.4% of students play an active role in learning. 3) Cooperative Learning type *Teams Games Tournaments* (TGT) responded positively by learners with an average percentage of students who responded positively to the implementation of cooperative learning model type *Teams Games Tournaments* (TGT) amounted to 88.89%. Generally cooperative learning model type *Teams Games Tournaments* (TGT) on the subject of triangular and quadrilateral not effectively applied to students of class VII B SMP Budi Utomo Sorowako because although the students activities and students response aspect is full filled, there is one indicator that is not met that is parameters of student learning Achievement inferentially not reach KKM (70) and achievement classical values ​​below 75%.

Keywords: The effectiveness, Mathematics Learning Outcomes, Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournaments* (TGT).