***KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF KOMBINASI TIPE MAKE***

***A MATCH DAN TEAM GAMES TOURNAMENT***

*(Effectiveness of Learning Math With Cooperative Learning Model Combination of Types Make a Match and Team Tournament Games)*

***IPETANG***

*Jurusan Pendidikan Matematika Program Pascasarjana UNM*

**ABSTRAK**

IPETANG. 2017. Keefektifan Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Kombinasi Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tellu Limpoe *.*(Dibimbing oleh Prof. H.M. Arif Tiro, M.Pd., M.Sc., Ph.D. dan Dr. Awi Dassa, M.Si.)

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis pra eksperimen dengan desain satu kelompok pretest-postest (*The One Grup Pretest-Postest*), yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif kombinasi Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tellu Limpoe. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk menguji hasil belajar matematika siswa kelas VIII8 SMP Negeri 1 Tellu Limpoe setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif kombinasi Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament,* (2) untuk mengetahui respon siswa kelas VIII8 SMP Negeri 1 Tellu Limpoe setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif kombinasi Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament*, (3) untuk mengetahui aktivitas siswa kelas VIII8 SMP Negeri 1 Tellu Limpoe setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif kombinasi Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament.*

Satuan eksperimen penelitian ini adalah siswa kelas VIII8 SMP Negeri 1 Tellu Limpoe semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 27 orang yang diberi perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif kombinasi Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament*. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, lembar pengamatan, dan angket.

Indikator keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini adalah (1) hasil belajar, (2) aktivitas siswa dan (3) respon siswa. Jika ketiga indikator menunjukkan hasil yang positif, maka pembelajaran dikategorikan efektif.

Berdasarkan analisis statistika deskriptif dan inferensial menggunakan uji T diperoleh (1) hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata sebesar 85,52 dan ketuntasan klasikal mencapai 89%; (2) aktivitas siswa berada pada kategori aktif sekali yaitu 81,5%; (3) persentase rata-rata respons siswa diperoleh 91% berada dalam kategori positif.

**Kata Kunci *:*** *keefektifan pembelajaran, make a match, team games*

*tournament, kombinasi*

**ABSTRACK**

IPETANG. 2017. *The Effectiveness of Mathematics Learning with Cooperative Learning Model of the Combination of Make a Match Type and Team Games Tournament to Class VIII Students at SMPN 1 Tellu Limpoe* (supervised by Arif Tiro and Awi Dassa).

The research is pre experiment with One Group Pretest-Posttest design which aims to discover the effectiveness of Mathematics learning with cooperative learning model of the combination of Make a Match Type and Team Games Tournament to class VIII students at SMPN 1 Tellu Limpoe. Besides, the research also aims to examine (1) Mathematics learning results of class VIII8 students at SMPN 1 Tellu Limpoe after being taught with cooperative learning model of the combination of Make a Match Type and Team Games Tournament, (2) the responses of class VIII8 students at SMPN 1 Tellu Limpoe after being taught with cooperative learning model of the combination of Make a Match Type and Team Games Tournament, (3) the activities of class VIII8 students at SMPN 1 Tellu Limpoe after being taught with cooperative learning model of the combination of Make a Match Type and Team Games Tournament.

The experiment unit of the research is the students of class VIII8 at SMPN 1 Tellu Limpoe of the first semester of academic year 2016/2017 with the total of 27 students who were given the treatment of cooperative learning model of the combination of Make a Match Type and Team Games Tournament. The data of the research were obtained by using research instruments in forms of test, observation sheet, and questionnaire.

The effectiveness indicators of the research are (1) learning results, (2) the students’ activities, and (3) the students’ responses. If the tree indicatore show positive results then the learning is categorized effective.

Based on descriptive and inferential statistics analysis by using T-test, it is obtained that (1) the students’ learning results are in high category with average score 85.52 and classical completeness reaches 89% exceeds 85%; (2) the students’ activities are in very active category by 81.5%; (3) the average percentage of the students’ responses obtains 91% which is in positive category.

Keywords: *Effectiveness, Cooperative, Make a Match, Team Games Tournament*

**PENDAHULUAN**

Matematika sebagai suatu ilmu memiliki objek dasar abstrak yang dapat berupa fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Dari objek dasar itu berkembang menjadi objek-objek lain misalnya pola pikr deduktif dan konsisten, dan struktur-struktur dalam matematika tidak dapat dipisahkan dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Terbukti dengan banyaknya permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan Matematika.

Menurut Widdhiharjo (Syarifuddin, 2015) bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah terbentuknya kemampuan bernalar pada diri peserta didik yang tercermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dan memiliki sifat objektif, jujur, disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pada pembelajaran matematika dibutuhkan suatu pemahaman konsep matematika yang matang agar siswa dapat memahami suatu konsep dalam bidang matematika dengan baik.

Lebih lanjut dikatakan bahwa pendidikan matematika bukan hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi lebih menekankan pada proses selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam hal ini, peserta didik tidak hanya mampu menyelesaikan soal matematika, tetapi juga mampu memberikan penjelasan dan interpretasi terhadap apa yang dipelajari. Sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran matematika dengan baik serta dapat bertanggung jawab atas pekerjaannya. Dibandingkan bila hanya manghafalkan rumus-rumus, peserta didik tidak memiliki pemahamann mendalam bahkan materi yang telah dipelajari tidak akan bertahan lama dalam ingatan mereka.

Sehubungan dengan hal tersebut, untuk mencapai hasil belajar matematika yang diharapkan, maka guru perlu mempersiapkan dan mengatur strategi penyampaian materi matematika kepada siswa serta memperhatikan kemampuan belajar siswa. Seperti sekolah pada umumnya, kegiatan pembelajaran matematika yang terjadi di SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidrap masih menggunakan model-model pembelajaran terdahulu, padahal sudah terkenal banyak model pembelajaran modern yang lebih efektif untuk diterapkan. Akibatnya, hasil belajar siswa masih berada di bawah standar yang telah ditentukan. Selain itu, siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta tidak menunjukkan respon positif terhadap pelajaran matematika.

Model-model pembelajaran demikian masih diterapkan oleh guru dengan alasan sudah merupakan tradisi sebelumnya. Selain itu dapat pula disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran. Padahal, guru dapat memodifikasi model pembelajaran untuk menciptakan variasi mengajar agar peserta didik lebih aktif dan tertarik untuk belajar matematika.

Menurut Haryono (Taniredja; 2011) bahwa variasi guru dalam mengajar, seperti variasi dalam penggunaan metode mengajar guru dan variasi dalam penggunaan alat peraga, merupakan beberapa contoh yang dapat membangkitkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan variasi model pembelajaran dapat membantu siswa untuk terlibat langsung sehingga proses pembelajaran yang terjadi akan lebih menyenangkan dan aktif. Dengan terjadinya suasana belajar yang aktif dari semua pihak di dalam kelas, maka pembelajaran akan memberikan hasil yang baik pula. Untuk itu, pembelajaran secara kooperatif sangat tepat diterapkan demi tercapainya tujuan pendidikan matematika yang diharapkan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan siswa demi terwujudnya pembelajaran efektif khususnya dalam pembelajaran matematika, maka guru perlu menyajikan materi dengan menggunakan model pembelajaran modern yang dapat melatih kemampuan berpikir siswa sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan mengkombinasikan tipe *make a match* dan *Team Games Tournament* .

Model pembelajaran tipe *make a match* dan *Team Games Tournament* memiliki kesamaan dari segi penerapannya, yaitu keduanya mengandung unsur permainan yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Belajar secara berpasangan dalam *make a match* dapat memacu siswa dalam berpikir untuk menemukan pasangannya sehingga terkesan seperti permainan. Demikian pula dalam *Team Games Tournament* , terdapat kegiatan kompetisi yang melatih berpikir siswa untuk berlomba menyelesaikan soal yang juga merupakan suatu bentuk permainan.

**KAJIAN KEPUSTAKAAN**

**Keefektifan Pembelajaran**

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti pengaruh atau akibat. Efektivitas merupakan perubahan yang dihasilkan akibat pengaruh dari suatu kejadian. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan anatar hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai. Sutikno (2005: 7) mengungkapkan bahwa “efektivitas pembelajaran merupakan kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah dan dapat mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan.”

Lebih lanjut, Uno (2008: 138) menyatakan bahwa “keefektifan proses belajar diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan suatu kriteria tertentu.”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembalajaran matematika adalah ukuran keberhasilan pembelajaran matematika baik dari segi hasil maupun proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Indikator keefektifan pembelajaran dengan kombinasi model kooperatif tipe *make a match* dan *Team Games Tournament* dalam penelitian ini adalah : (1) peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika; (2) respon siswa terhadap pembelajaran matematika pada kategori positif; dan (3) pencapaian aktivitas siswa pada kategori baik.

**Make a Match**

*Make a match* adalah model pembelajaran dengan sistem kerja secara berpasangan, maka dijabarkan langkah-langkah dari *make a* match menurut Mulyatiningsih (2011): (1) guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak kartu soal dan satu kotak kartu jawaban; (2) setiap peserta didik mendapat satu buah kartu; (3) tiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang; (4) setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal maupun jawaban); (5) setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditetapkan diberi poin; dan (6) setelah satu babak, kotak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Selanjutnya, Kurniasih & Berlin (2015) menguraikan bahwa pembelajarn kooperatif tipe *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut: (1) mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan; (2) materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; (3) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal; (4) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran; (5) kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamin; dan (6) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

**Model Team Games Tournament**

Model Team Games Tournament (TGT) menurut Komalasari (2013) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan ketertlibatan belajar.

Ngalimun (2014) berpendapat bahwa penerapan model TGT dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikpa terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam jangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raprt.

Lebih lanjut, Komalasari (2013) mengemukakan lima komponen utama dalam TGT dapat dilihat pada tabel berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| KOMPONEN | PELAKSANAAN |
| 1. Penyajian kelas | Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa belajar lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok |
| 1. Kelompok (tim) | Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game |
| 1. Game | Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dn belajar kelompok. Kebanyakn game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Sisw ayang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan |
| 1. Turnamen | Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setipa unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswaq selanjutnya pada meja II, dan seterusnya |
| 1. Team recognize (penghargaan kelompok) | Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “Super Team” jika mendapat skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata skor mencapai 40-45, dan “Good Team” apabila rata-ratanya mencapai 30-40. |

Adapun kelebihan model TGT menurut Shoimin (2014: 207) sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mmengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

**Kombinasi *Make a Match* dan *Team Games Tournament***

Model *Team Games Tournament*  dan *Make a match* memiliki persamaan diantara keduanya, yaitu sama-sama mengusung permainan di dalam pelaksanaan pembelajarannya. Sehingga akan lebih menarik bila kedua model dikombinasikan membentuk langkah-langkah pembelajaran yang baru. Adapun hasil kombinasi dapat dilihat pada bagan berikut:

**Team Games Tournament**

1. Penyajian materi

2. Kelompok (tim)

3. *Game*/ permainan

4. Turnamen

5. Penghargaan

kelompok

**Make a Match**

1. Kelompok (tim)

2. Mencari pasangan

3. Diskusi berpasangan

4. Pemberian poin

**Kombinasi**

1. Penyajian materi

2. Kerja kelompok (tim)

3. Permainan mencari pasangan

4. Turnamen

5. Penghargaan kelompok

1. Fase 1: Penyajian Materi

Penyajian materi oleh guru kepada siswa dengan menggunakan alat bantu

1. Fase 2: Bimbingan Kelompok Belajar

Membentuk kelompok belajar yang terdiri atas 4-5 anggota kemudian diberi tugas untuk diselesaikan secara bersama. Kelompok dipandu oleh guru baik melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab ataupun mencari pengetahuan konsep yang lebih mendalam. Dalam kelompok belajar ini dilakukan diskusi kelompok sebagai proses peningkatan pemahaman siswa. Tujuan dari pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah informasi, bekerjasama, dan berkomunikasi.

1. Fase 3: *Game* / Permainan

Dalam tahapan ini menggunakan permainan yang ada dalam sintaks *Make a match* yaitu siswa memasangkan pernyataan dengan jawaban yang ada dalam bentuk kartu. Pada permainan ini, tiga kelompok (1,3,5) diberi kartu yang berisi pertanyaan (kelompok penanya) dan tiga kelompok lain (2,4,6) diberi kartu yang berisi jawaban (kelompok penjawab). Berdasarkan perintah guru, kelompok penanya menyelesaikan jawban dari pertanyaan yang dipegang kemudian bergerak untuk menemukan pasangannya pada kelompok penjawab.Ketua klompok yang telah menemukan pasangan kartunya, langsung melapor kepada guru. Kelompok penanya diberi poin berdasarkan urutan tercepat menemukan pasangannya. Setelah selesai, posisi dibalik. Kelompok penanya (1,3,5) beralih menjadi kelompok panjawab, dan sebaliknya.

1. Turnamen

Pada tahap ini guru menyiapkan sebuah soal pertanyaan. Siswa akan berlomba untuk menyelesaikan soal secara individu. Guru memberi penilaian berdasarkan urutan siswa menyelesaikan soal. Penilaian diberikan hanya pada siswa yang jawabannya benar berdasarkan ururtan: a) Siswa yang menyelesaikan soal paling cepat (urutan pertama) diberi skor 10; b) siswa urutan kedua diberi skor 8; c) siswa urutan ketiga diberi skor 6; d) siswa urutan keempat diberi skor 4; dan e) siswa urutan kelima diberi skor 2. Sedangkan siswa yang jawabannya salah atau kurang tepat dinyatakan gagal dan tidak mendapat skor walaupun ia menyelesaikan soal lebih cepat.

Kegiatan turnamen ini dilakukan selama lima kali pertemuan dengan aturan yang sama. Skor perolehan siswa pada setiap pertemuan akan dicatat oleh guru dan dirata-ratakan setelah pertemuan terakhir. Skor rata-rata yang diperoleh siswa dari hasil turnamen akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar dari siswa yang tepat dan cepat meyelesaikan soal turnamen akan ditambahkan sesuai dengan skor rata-rata yang diperoleh dari lima kali turnamen. Kecuali siswa yang hasil belajarnya mencapai nilai 100 tidak akan dirubah lagi. Sedangkan siswa yang tidak memperoleh skor pada setiap turnamen tidak akan mendapatkan penambahan nilai.

1. Penghargaan Tim

Tahapan ini merupakan tahapan *reward* kepada hasil kerja kelompok, permainan, dan juga turnamen.

Dalam pembelajaran ini guru bersifat sebagai instruktur dan pengawas supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Keberhasilan dalam pembelajaran ini bergantung kepada kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan siswa lainnya.

**TEMPAT, SUBJEK, WAKTU PELAKSANAAN**

Penelitian dilakukan mulai tanggal 24 Oktober 2016 sampai dengan tanggal 10 November 2016 di SMPN 1 Tellu Limpoe yang beralamat di Kelurahan Amparita Kec. Tellu Limpoe Kab. Sidenrang Rappang, Sulawesi Selatan. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas VIII-8 SMPN 1 Tellu Limpoe yang berjumlah 27 siswa, 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelas dibagi menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Instrument yang digunakan berupa tes hasil belajar, lembar pengamatan , dan angket respon siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian terhadap siswa kelas VIII-8 SMPN 1 Tellu Limpoe dilakukan dengan setting kelas kooperatif dengan mengkombinasikan tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika materi persamaan garis lurus. Secara umum dapat dikemukakan bahwa interaksi siswa di dalam bekerja secara kooperatif belum berjalan sebagaimana yang diharapkan. Meskipun telah dibentuk beberapa kelompok dengan harapan dapat bekerja sama, namun siswa-siswa masih cenderung menyelesaikan masalah secara mandiri. Tapi pada saat game berlangsung, siswa-siswa memiliki motivasi yang besar untuk berlomba menyelesaikan soal yang diberikan.

Kemudian pengamatan difokuskan pada kelompok kelompok 3 dengan kemampuan matematika yang heterogen (berdasarkan nilai UTS dan keterangan dari guru matematika). siswa RS nilai 90, siswa SP nilai 77, siswa IM nilai 70, siswa MG nilai 67, dan siswa NA nilai 55. Pengamatan difokuskan terhadap kemampuan siswa dalam berinteraksi secara kooperatif untuk menyelesaikan LKS dan pada saat game berlangsung. Hasil pengamatan dapat dikemukakan sebagai berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Siswa** | **Aktivitas** |
| **1** | Rasmondo (RS) | Terlihat serius dan berusaha untuk mencari penyelesaian soal yang diberikan guru kemudian memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya. Pada saat game, terlalu semangat dalam berlomba menyelesaikan soal. |
| **2** | Supardi (SP) | membaca buku panduan untuk mencari penyelesaian dari soal yang diberikan dan sesekali bertanya kepada teman kelompoknya. Pada saat game, terlihat buru-buru dalam menyelesaikan soal |
| **3** | Imalaka (IM) | memperhatikan penyelesaian soal yang dilakukan temannya dan mengingatkan ketika terjadi kekeliruan dalam penyelesaian. Pada saat game, saling diskusi dengan teman kelompoknya |
| **4** | Mega (MG) | mengerjakan sesuatu di luar materi tapi terlihat membaca LKS dan memperhatikan penyelesaian yang dilakukan temannya ketika guru berjalan ke arahnya. Pada saat game saling berdiskusi dengan teman kelompoknya. |
| **5** | Nur Afifah (NA) | terlihat diam sambil memperhatikan penyelesaian soal oleh teman kelompoknya. Pada saat game, terlihat kebingungan tapi berusaha untuk membantu temannya mencari penyelesaian. |

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pengamatan pada satu kelompok, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi memiliki motivasi yang besar dalam memecahkan masalah yang dihadapi, sementara siswa dengan kemampuan lebih rendah kurang termotivasi untuk mencari penyelesaian soal.
2. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi berusaha memberi penjelasan kepada siswa yang lain, demikian pula siswa yang lain berusaha untuk memahami penjelasan yang didengarkan, namun semua siswa memiliki motivasi tersendiri saat permainan berlangsung.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament mampu meningkatkan interaksi siswa dari sebelumnya serta memberi motivasi tersendiri bagi siswa pada saat permainan berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan, maka beberapa saran yang perlu dipertimbangkan:

1. Dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan model pembelajaran koperatif agar dapat memicu interaksi dan kerja sama siswa dalam belajar.
2. Pada materi ajar yang memungkinkan, sebaiknya menerapkan model Team Games Tournament (TGT) agar dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa terutama dalam bentuk permainan dan lomba menyelesaikan soal.
3. Pada saat kerja kelompok, sebaiknya siswa diperhatikan agar mereka dapat focus pada pembelajaran dan tidak melakukan interaksi di luar materi yang sedang dipelajari.

**DAFTAR PUSTAKA**

Afifah, Nur. 2012. *Interaksi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran*

Budiyono. 2004. *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa.* Proposal Penelitian Kuantitatif.

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.

Musrida, Irvan. *Makalah Permasalahan Pendidikan di Indonesia*. http://van88.wordpress.com/makalah-permasalahan-pendidikan-di-indonesia/ diakses pada 20/09/2013 pukul 11.05WIB

Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogjakarta: Alfabeta.

Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

Putri, Yunika. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan pada Siswa Kelas IV SDTlompakan III Kecamatan Tuntang Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013: Ar-Ruzz Media.

Susilawati, Endang. 2013. *Menariknya Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan*.

Syarifuddin, 2015. *Efektivitas penerapan model pembelajaran learning cycle dalam pembelajaran matematika siswa kelas VII SMP NEGERI 3 salomekko kebupaten bone*. Tesis. Universitas Negeri Makassar.

Taniredja Tukiran. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Purwokerto: Alfabeta.

…………. *Makalah* Mengupayakan terciptanya Interaksi dalam Pembelajaran Matematika melalui model Kooperatif. <http://www.duniapelajar.com/2012/12/14/interaksi-dalam-pembelajaran-melalui-model-pembelajaran-kooperatif/>