**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN *OPEN ENDED PROBLEM* PADA SISWA KELAS X SMAN 1 WALENRANG**

**EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE USING OPEN ENDED PROBLEM APPROACH TO GRADE X STUDENTS AT SMAN 1 WALENRANG**

**Ria Reski**

E-mail: [rhia\_reski@yahoo.com](mailto:rhia_reski@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem*, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem*, untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem,* untuk mengetahui keterlasanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem,* dan untuk mengetahui respon siswa terhadap perangkat pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimen* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Walenrang tahun pelajaran 2015/2016. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 11 kelas. Dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* maka dari seluruh kelas X dipilihlah kelas X.2 sebagai sampel penelitian. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrument tes hasil belajar matematika siswa, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas X untuk data hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi, data aspek aktivitas siswa berada pada kategori aktif, data keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori terlaksana dengan baik, dan untuk aspek respon siswa berada pada kategori positif. Sehingga berdasarkan kriteria keefektifan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematikadengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Walenrang efektif.

**Kata Kunci: Efektifitas, Model Kooperatif, *Teams Games Tournament*, *Open Ended Problem***

***ABSTRACT***

*The study aims at investigating the effectiveness of the implementation of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournement (TGT) type using Open Ended Problem approach, examining Mathematics learning result of students who are taught using Cooperative Learning Model of TGT type using Open Ended Problem approach, examining students’ activities in teaching and learning process by employing Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) type using Open Ended Problem approach, discovering the implementation of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) type using Open Ended Problem approach, and discovering students’ response on learning tools. The Study is pre-experiment with One Group Pretest-Posttest Design. The population is the entire students of grade X at SMAN 1 Walenrang of academic year 2015/2016. The experiment unit of the study is grade X students which consists of 11 classes. Grade X.2 is chosen as the sample of the study by employing simple random sampling technique. Data of study is obtained using several instruments, namely test of Mathematics learning result, observation sheet of students’ activities, observation sheet of learning implementation, and questionnaire of students’ response. The results of the study reveal that the students’ learning result is in high category, the students’ activities is in active category, the implementation of learning is in well implemented and students’ response is in positive category. Based on the effectiveness criteria, it can be concluded that Mathematics learning by employing Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) type using Open Ended Problem approach to grade X students at SMAN 1 Walenrang is effective.*

***Keywords:*** *effectiveness, cooperative model, Teams Games Tournament, Open Ended Problem*

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang fundamental bagi kemajuan bangsa, maju dan mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Dengan kata lain kualitas pendidikan berimplikasi secara tidak langsung terhadap tingkat kesejahteraan manusia.

Usaha peningkatan kualitas pembelajaran yang tergambar dari hasil belajar terus dilakukan. Namun untuk mencapai hasil seperti yang diharapkan, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Hal ini terlihat dengan masih rendahnya daya serap siswa yang tergambar melalui prestasi belajar yang diperoleh sebagai indikator mutu pendidikan, tak terkecuali pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa hanya mencapai 67. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa karena penggunaan model pembelajaran yang tidak efektif. Untuk itu diperlukan solusi agar pembelajaran matematika bisa lebih efektif.

Berdasarkan hasil survei penulis memperoleh data kondisi siswa yang menjadi subjek penelitian yang menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terlihat bahwa proses pembelajaran matematika hanya berorientasi pada penguasaan materi dan cenderung terpusat pada guru. Dalam menyelesaikan soal latihan siswa hanya bergantung dengan cara yang diberikan oleh guru tanpa berusaha untuk mencari alternatif jawaban lain. Adapun masalah yang muncul ketika proses pembelajaran matematika berlangsung yaitu: keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, kurangnya kemampuan siswa dalam mengerjakan soal secara berkelompok serta kurangnya kemampuan siswa dalam mengajarkan siswa yang lain cara menyelesaikan permasalahan yang telah diketahuinya, selain itu dalam mengerjakan permasalahan atau soal latihan, kebanyakan siswa belum bisa mengerjakan permasalah matematika yang sedikit berbeda dengan contoh soal yang diberikan.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu. Dalam menyelesaikan tugasnya, setiap anggota kelompok saling bekerja sama dan membantu untuk mamahami suatu materi pelajaran. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, salah satunya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan turnamen akademik. Dalam Turnamen tersebut, siswa akan berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok mereka dengan anggota dari kelompok lain yang berkumpul sama. Nilai yang diperoleh dari turnamen akan menjadi nilai masing-masing kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu bersaing dalam *tournament* untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antara kelompok yang dikemas dalam suatu permasalah terbuka agar pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagi tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Selain itu untuk meningkatkan kreativitas siswa maka penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih baik bila diterapkan menggunakan pendekatan *Open Ended Problem*. Menurut Suherman dkk (2001:113) *problem* yang diformulasikan memiliki multi jawaban yang benar disebut *problem* tak lengkap atau disebut juga *Open Ended Problem* atau soal terbuka. Siswa yang dihadapkan pada *Open Ended Problem*, tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada cara bagaimana sampai pada suatu jawaban. Dengan demikian bukan hanya satu pendekatan atau metode dalam mendapatkan jawaban, namun ada beberapa atau banyak.Poppy (2003) dalam Biolla (2009: 6) menyatakan bahwa salah satu alternative pendekatan pembelajaran yang lebih beroriantasi pada aktivitas serta kreativitas siswa yaitu pendekatan *Open Ended Problem*. Hal ini didasarkan oleh pendapat shimada (1997) dalam Biolla (2009: 6) yang menyatakan bahwa pendekatan *Open Ended Problem* adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian lebih dari satu, sehingga dapat memberikab kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan /pengalaman menemukan, mengenali, dan memecahkan masalah dengan berbagai teknik, lebih lanjut dinyatakan bahwa keleluasaan berpikir melalui pendekatan *Open Ended Problem* akan membawa siswa untuk memahami suatu topiK dan keterkaitannya dengan topic lainnya, baik dalam pelajaran matematika maupun dengan matapelajaran lain dan dalam kehidupan sehari-hari.

Melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* adalah tindakan yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa karena melalui model pembelajaran koperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, dan dengan pendekatan *Open Ended Problem*, siswa akan mampu menjawab permasalah yang diberikan dengan berbagai cara dan berbagai jawaban.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “kualitas hasil belajar siswa rendah dikarenakan guru mengajar secara konvensional dengan menggunakan pengajaran langsung sehingga tidak melibatkan potensi siswa secara optimal”. Untuk mengungkap masalah tersebut maka penulis tuangkan dalam pertanyaan penelitian yaitu apakah pembelajaran matematika efektif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Walenrang, ditinjau dari hasil belajar, aktivitas siswa, dan respons positif siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*  (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Walenrang, ditinjau dari hasil belajar, aktivitas siswa, , dan respons positif siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu: (1) Bagi guru, dapat menjadikan masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memperluas wawasan mengenai alternatif pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara bahkan dengan banyak jawaban. (2) Bagi siswa, dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan pendekatan *Open Ended Problem* dapat mengembangkan aktifitas kreativitas dan pola pikir siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika yang selanjutnya juga dapat meningkatkan hasil belajar matematikanya. (3) Bagi sekolah, informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan atau masukan untuk mendapatkan pola pembelajaran yang efektif dalam setiap proses pembelajaran

1. **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan desain penelitian berbentuk *one group pretest posttest design.* Adapun desain penelitian ini ditunjukkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain *The One Group Pretest Posttest*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Pretest* | *Treatment* | *Posttest* |
| Pemberian tes sebelum diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem* | Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem* | Pemberian tes setelah diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem* |

Satuan Eksperimen dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa Kelas X SMA Negeri 1 Walenrang Tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 437 yang tersebar di sebelas kelas. Dari sebelas kelas terpilih satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu Kelas X.2 dengan jumlah siswa 32 yang dipilih dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Kelas eksperimen akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem*.

Setelah menetapkan sampel penelitian yang akan diberi perlakuan, selanjutnya dilakukan tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir

Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain:

* Mengurus surat-surat perizinan penelitian.
* Mengkaji teori-teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem*.
* Studi literatur model-model perangkat pembelajaran, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem*.
* Menganalisis kurikulum KTSP untuk memilih Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan materi yang diajarkan dalam penelitian.
* Menyusun instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon siswa.
* Melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrumen yang dilakukan oleh validator.

Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan direncanakan sebagai berikut:

* Mengadakan pretest pada sampel penelitian pada kelas eksperimen.
* Melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team *games* *tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*
* Menyiapkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran
* Setelah pembelajaran berlangsung selama 6 kali pertemuan diberikan posttest untuk mengukur pencapain hasil belajara siswa.
* Pada akhir pelaksanaan penelitian, siswa yang terlibat dalam penelitian diberikan angket untuk mengetahui respons mereka setelah mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe team *games* t*ournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*.

Adapun kegiatan yang dilakukan untuk tahap akhir adalah sebagai berikut:

* Mengolah data hasil penelitian
* Menganalisis dan membahas data hasil penelitian
* Menyimpulkan hasil penelitian

Variabel dalam penelitian ada tiga yaitu hasil belajar matematika, aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem*, dan respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Open Ended Problem*

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes, lembar observasi dan angket. Tes yang dimaksud adalah tes hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*  (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*. Lembar observasi terdiri dari dua macam yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*, sedangkan angket yang digunakan untuk mengetahui respons siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial berdasarkan kriteria keefektifan.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Deskriptif**

Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rata-rata Skor Posttest dan Gain Ternormalisasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rata-rata Skor Posttest** | **Kategori** | **Rata-rata Skor Gain Ternormalisasi** | **Kategori** |
| 79,28 | Tinggi | 0,78 | Tinggi |

Berdasarkan tabel 2 nampak bahwa rata-rata skor posttest yaitu sebesar 79,28 telah melebihi KKM (75); dan rata-rata skor gain ternormalisasi sebesar 0,78 lebih dari 0,29. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa secara deskriptif hasil belajar matematika setelah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*  memenuhi kriteria efektif.

Rekapitulasi data aktivitas siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Deskripsi nilai rata-rata aktivitas belajar siswa

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek yang Diobservasi** | **Rata-rata Aktivitas Siswa pada Setiap Pertemuan** | | | | | | **Jumlah** | **Rata-rata** | **Kategori** |
| **I** | **II** | **III** | **IV** | **V** | **VI** |
| A  B  C  D  E  F  G | 3  3  3  4  4  -  2 | 4  4  4  3  4  -  3 | 3  3  4  3  -  3  3 | 4  3  4  3  3  -  3 | 4  4  4  4  4  -  4 | 4  4  4  4  -  4  4 | 22  21  23  21  15  7  19 | 3,67  3,50  3,83  3,50  3,75  3,50  3,17 | Sangat baik  Sangat baik  Sangat baik  Sangat baik  Sangat baik  Sangat baik  Baik |
| **Rata-rata Total** | | | | | | | | 3,56 | Sangat baik |

Keterangan:

A = Siswa yang memperhatikan pelajaran saat guru menjelaskan materi

B = Siswa yang membaca buku siswa dan buku paket lainnya.

C = Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok

D = Siswa yang bertanya dengan guru/temannya

E = Siswa yang aktif terlibat dalam *games*

F = Siswa yang aktif terlibat dalam *tournament*

*G* = Siswa yang menanggapi jawaban temannya

*- =* Tidak ada kegiatan pada aspek tersebut

Berdasarkan tabel 3 nampak bahwa: rata-rata dari setiap aspek aktivitas siswa yang diamati yaitu 3,56 dan berada pada kategori sangat baik. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa secara deskriptif aktivitas siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*  memenuhi kriteria efektif.

Rekapitulasi data respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Deskripsi Respons Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek yang Direspon** | **Jumlah** | **Rata-rata** | **Kategori** |
| A  B  C  D  E  F  G  H  I  J | 107  102  99  104  93  101  113  105  99  103 | 3,56  3,50  3,47  3,53  3,44  3,47  3,66  3,56  3,53  3,56 | Positif  Positif  Cenderung Positif  Positif  Cenderung Positif  Cenderung Positif  Positif  Positif  Positif  Positif |
| **Rata-rata Total** | | 3,53 | Positif |

Berdasarkan tabel 4 nampak bahwa rata-rata respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*  yaitu 3,56 dan berada pada kategori positif. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa secara deskriptif respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem*  memenuhi kriteria efektif.

**Analisis Inferensial**

Hasil uji-t satu sampel (*one sample t-test*) untuk data posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Output SPSS Uji-t Satu Sampel untuk *Posttest*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Test Value = 75 | | | | | |
| t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Lower | Upper |
| Posttest | 2.220 | 31 | .034 | 4.28125 | .3475 | 8.2150 |

Berdasarkan tabel 5, tampak bahwa nilait= 2,22; df= 31 dan probabilitas adalah 0.034, karena 0,034 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa secara statistic H1 diterima. Hal ini menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* lebih dari 74,9. Ini berarti bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yakni rata-rata hasil belajar *post-test* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* lebih dari KKM.

Hasil uji-t satu sampel (*one sample t-test*) untuk data gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Output SPSS Uji-t Satu Sampel untuk *Gain* Ternormalisasi

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Test Value = 0.3 | | | | |
| t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower |
| Gain Hasil Belajar | 24.159 | 31 | .000 | .481375 | .44074 |

Berdasarkan lampiran tampak bahwa nilai t= 24,159; df= 31 dan probabilitas < 0,001 karena 0,001< 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima. Hal ini menunjukan bahwa rata-rata *gain ternormalisasi* hasil belajar matematika siswa pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* lebih dari 0.29. Ini berarti bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yakni rata-rata *gain ternormalisasi* hasil belajar matematikasiswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* lebih besar dari 0.29 (kategori minimal sedang).

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kemampuan siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Walenrang dalam pembelajaran matematika setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* mengalami peningkatan, hal ini disebabkan karena siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan melalui diskusi dalam kelompok dengan melibatkan masalah terbuka *(Open Ended Problem).* Pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem*, siswa dapat belajar sambil bersosialisasi dengan teman-temannya, sehingga siswa bias lebih terbuka untuk bertanya kepada teman kelompoknya tentang materi yang belum mereka mengerti. Mereka berusaha mencari solusi dari setiap masalah melalui interaksi dengan teman kelompoknya utamanya pada saat tournament siswa terlihat antusias. Dengan demikian peran guru tidak terlalu dominan. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh Nohda (2001) bahwa untuk menumbuhkan pemikiran matematis siswa, guru matematika harus menekankan pemecahan masalah, di mana siswa akan menemukan cara yang lebih baik dengan berpikir melalui diskusi tentang berbagai solusi dari suatu masalah.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* terlihat bahwa siswa tidak canggung dalam bekerjasama, saling memberi dan menerima, saling memberi dukungan, saling berdiskusi tentang cara-cara yang tepat dalam menyelesaikan masalah, serta menghargai pendapat orang lain. Hal ini disebabkan karena sebelum pelaksanaan pembelajaran siswa diberi pemahaman tentang keterampilan kooperatif, serta dalam menjelaskan materi guru memberikan berbagai cara dalam menyelesaiakan permasalahan sistem persamaan linear yang nantinya dapat dikembangkan oleh siswa, sehingga siswa dapat memahami dengan baik fase-fase model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem.*

Secara umum, respons siswa terhadap perangkat dan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* untuk rata-rata aspek yang direspons berada pada kategori positif. Siswa merasa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* memotivasi saya belajar matematika lebih baik dari biasanya. Siswa mudah mengingat dan memahami materi matematika jika diberikan pengalaman dalam menyelesaian masalah dengan berbagai cara dalam games dan tournament. Beberapa komentar siswa sesudah pembelajaran mengatakan senang terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* dengan alasan cara pembelajarannya mudah dan menarik karena games yang sangat memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan prestasi belajarnya. Komentar lain, bahwa cara guru membimbing sangat baik dan jelas, selain itu ada pula komentar siswa lainnya yaitu siswa merasa lebih memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan dan siswa mengharapkan pembelajaran selanjutnya tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem.*

Berdasarkan kriteria keefektifan yang telah ditentukan dalam penelitian ini maka secara keseluruhan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* efektif. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Pencapaian Keefektifan

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Kriteria** | **Skor Hasil Penelitian** | **Klasifikasi/**  **Kategori** | **Kesimpulan** |
| 1. | a. Analisis Deskriptif   * Rata-rata posttest * Rata-rata gain hasil belajar siswa   b. Analisis Inferensial   * Rata-rata posttest * Rata-rata gain hasil belajar siswa | 75  0,3  p < α  p < α | 79,28  0,78  0,034  0,001 | Tinggi  Tinggi | Terpenuhi  Terpenuhi  Terpenuhi  Terpenuhi |
| 2. | Aktivitas siswa | 2,5 | 3,59 | Sangat baik | Terpenuhi |
| 3. | Respons siswa | 3,5 | 3,53 | Positif | Terpenuhi |

**PENUTUP**

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team *games* *tournament* (TGT) dengan pendekatan *Open Ended Problem* efektif diterapkan di kelas X SMA Negeri 1 Walenrang, ditinjau dari tiga aspek yaitu: (1) Hasil belajar siswa; (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran; dan (3) Respon siswa terhadap pembelajaran.

**SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Bagi guru diharapkan mengimplementasikan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem* berdasarkan hasil dan temuan dalam penelitian ini, terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan *Open Ended Problem*, maka disarankan kepada guru untuk lebih memberikan dorongan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dengan mengesampingkan perasaan malu untuk bertanya, saling menghargai dan memperhatikan pendapat dalam kelompoknya.
3. Bagi peneliti berikutnya, perlu melakukan penelitian tentang pembelajaran ini yang menyangkut materi lain dalam matematika dengan mempertimbangkan keterbatasan dalam penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Biolla, 2009. Efektivitas Pendekatan Open Ended Problem dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika (Study Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bulukumba). *Tesis* Tidak di Terbitkan. Makassar: PPs UNM.

Nohda, N. 2001. *A study of Open-Approach Method in School MathematicsTeaching-Focusing on Mathematical Problem Solving Activities.* (Online). Tersedia:http://www.nku.edu/~Sheffeld/wgal.htm. Diakses: 5 Februari 2016

Suherman, E., Turmudi., Suryadi, D., Herman, T., Suhendra., Prabawanto, S., Nurjanah., & Rohayani,. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.

Tiro, M. A. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Edisi ketiga. Makassar: Andira Publisher

-------------. 2009. *Penelitian: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Makassar: Andira Publisher

-------------. 2014*. Penelitian Eksperimen.* Makassar: Andira Publisher