

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

**Veronika Adventa Dewi, 2011. *Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Karitas Nandan Tahun Ajaran 2011/2012. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan bilangan bulat menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data berlangsung selama 2 minggu dengan enam kali pertemuan mulai dari tanggal 18 Juli 2011 – 28 Juli 2011. Awal pertemuan peneliti mengadakan *pre test* yang digunakan untuk menentukan kelompok, dua kali pertemuan mengadakan pembelajaran tentang bilangan bulat, dua kali pertemuan mengadakan pertandingan, dan diakhir pertemuan, peneliti mengadakan *post test* untuk mengetahui hasil belajar mereka. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa SMP Karitas Nandan Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Tingkat keaktifan siswa dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran bilangan bulat tergolong cukup. presentase jumlah siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada pembelajaran I mencapai 100% ( $\geq 65\%$ ), pada pembelajaran II mencapai 87,5% ( $\geq 65\%$ ), pada pembelajaran III mencapai 95,83% ( $\geq 65\%$ ), dan pada pembelajaran IV mencapai 95,85% ( $\geq 65\%$ ). (2) Hasil belajar siswa pada pokok bahasan bilangan bulat dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT tergolong sangat baik dengan nilai mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)  $\geq 70$  adalah 82,6%.  
Kata kunci : kooperatif, TGT, hasil belajar, dan keaktifan.

**ABSTRACT**

**Veronika Adventa Dewi, 2011. Cooperative Learning Method type TGT (Team Game Tournament) in Integer Learning to Improve the Activeness and the Learning Outcomes of the Seventh Grade Students of Karitas Nandan Junior High School, Academic Year 2011/2012. Mathematic Education Study Program, Mathematic Education and Science Department, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.**

This study aims to investigate students' level of activeness and learning outcomes on the subject of integers using cooperative learning method type TGT.

This type of research is a descriptive qualitative and quantitative research. The data gathering lasted for 2 weeks which included six sessions, starting from July 18, 2011-July 28, 2011. In the initial meeting, the researcher held a pre-test to determine students' groups, two meetings were for learning about integers, two meetings were held for games, and on the last meeting, the researcher held a post-test to find out the students' learning outcomes. The subject of this study were 24 Junior High School students of Karitas Nandan Junior High School, Yogyakarta, academic year 2011/2012.

The results show that: (1) The level of students' activeness in cooperative learning method type TGT (Team Game Tournament) in integers learning is considered adequate. The percentage of students who have very high, high, and quite criteria in learning I reaches 100% ( $\geq 65\%$ ), in learning II reaches 87.5% ( $\geq 65\%$ ), in learning III reaches 95.83% ( $\geq 65\%$ ), and in learning IV reaches 95.85% ( $\geq 65\%$ ), and (2) The students' learning outcomes on the subject of integers using the TGT cooperative method are rated to be very good, with a score attaining Minimal Learning Exhaustiveness (MLE)  $\geq 70$  is 82.6%.

Key words: cooperative, TGT, learning outcomes, and activeness.