

ABSTRAK

Krisfian Eka Sanjaya. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Ditinjau Dari Hasil Dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII-D SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 Dengan Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan pembelajaran konvensional pada pokok bahasan persamaan garis lurus ditinjau dari 1) hasil belajar dan 2) minat belajar siswa kelas VIII-D dan VIII-F SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-D dan VIII-F SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta pada bulan Oktober – November 2015.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta yang terdiri dari kelas VIII-D sebanyak 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-F sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa tes akhir untuk mengukur hasil belajar siswa dan angket (kuesioner) untuk mengukur minat belajar siswa terhadap matematika. Analisa data yang dilakukan adalah uji-Z menggunakan program SPSS dengan langkah sebagai berikut: uji normalitas dan uji rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas dengan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan persamaan garis lurus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Z hitung sebesar 3,119 lebih besar dari nilai Z tabel (1,64). 2) Sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi. 3) Terdapat perbedaan nilai rata-rata angket minat belajar yang cukup signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas dengan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan persamaan garis lurus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Z hitung sebesar 4,612 lebih besar dari nilai Z tabel (1,64). 4) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menghasilkan minat belajar siswa yang lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran konvensional, hasil belajar, minat belajar, persamaan garis lurus.

ABSTRACT

Krisfian Eka Sanjaya. (2016). The Effectivity of Team Games Tournament (TGT) Learning Model Seen By Result And Interest From The Students Of VIII-D Class At SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta On Periode 2015/2016 That Focus On Linear Equation. Mathematics Education Program, Departement Of Mathematics And Natural Science, Faculty Of Teacher And Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.

This Research aim to compare the effectiveness of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) with conventional learning on the subject Linear Equation seen by 1) the learning result and 2) interest in learning linear equation of student class VIII-D and VIII-F SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta in October-November 2015.

The type of research used in this research is *quasi experiment*. The population of this study is VIII grade students in SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta in which the VIII-D class consists of 34 students as an experiment class and VIII-F class consists of 34 students as a control class. The data collection instruments used are a final test to calculate study results of the students, and a questionnaire to calculate learning interests of the students in Mathematics. The data analysis is done through a Z-test by doing the normality test and average test using SPSS statistic program.

The results of this study show that 1) There are significant study result differences between the class using cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) and the class with conventional learning on the subject linear equation. They are shown in the Z value in the amount of 3,119 is greater than value of Z table (1,64). 2) So the learning model Team Games Tournament (TGT) yield higher learning. 3) There are significant learning interest differences between the class using cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) and the class with conventional learning on the subject linear equation. They are shown in the Z value in the amount of 4,612 is greater than value of Z table (1,64). 4) The cooperative learning model of problem based results higher student learning interests than the conventional learning model.

Keywords: learning model of Team Games Tournament(TGT), conventional learning, study result, learning interest, linear equation.