

**ABSTRAK**

**Yushendra Kusuma. 2013. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di Kelas VIII-A SMP Budi Mulia Minggir Sleman Tahun Ajaran 2012-2013 Pada pokok Bahasan Bangun Ruang Prisma dan Limas. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dilihat dari minat belajar dan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2013 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Budi Mulia Minggir Sleman. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar dan minat belajar matematika siswa. Data tersebut diperoleh dengan test akhir untuk mengetahui hasil belajar dan pengisian angket untuk mengetahui minat belajar matematika siswa. Data hasil belajar dan minat belajar siswa dianalisis dengan membandingkan rata-rata minat belajar matematika siswa pada pembelajaran kooperatif TGT dengan rata-rata minat belajar matematika siswa pada pembelajaran konvensional dan membandingkan rata-rata hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran kooperatif TGT dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini akan diperkuat dengan uji rata-rata (uji z) agar hasil penelitian tidak hanya terlihat dari peningkatan angka rata-rata minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Namun dengan uji rata-rata (uji z) hasil penelitian dapat diterima kebenarannya.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa. (2) Pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional terhadap minat belajar siswa

**Kata kunci:** Hasil Belajar Siswa, Minat Belajar Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT), Luas Permukaan dan Volume Bangun Ruang Prisma dan Limas.

**ABSTRACT**

**Yushendra Kusuma. 2013. The Effectivity of Using Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) for Student Class VIII of SMP Budi Mulia Minggir Sleman in School Year 2012-2013 on The Subject Prism and Piramyd. Mathematics Education Program, Department of Mathematics and Natural Sciences, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.**

The research is aimed to know the effectivity of mathematics education in Junior High School using a type cooperative learning, the *Team Games Tuornament* (TGT) model, which can be seen from the interest in learning and mathematics learning outcomes of students in learning mathematics using cooperative learning, the *Team Games Tuornament* (TGT) model.

This study was conducted in May 2013 by the research subjects were students of class VIII Junior High School Budi Mulia Move Sleman. Data required in this study is the data and the learning outcomes students' interest in learning mathematics. The data obtained with the final test to determine learning outcomes and filling a questionnaire to determine students' interest in learning mathematics. Data learning outcomes and student interest were analyzed by comparing the average of students 'interest in learning mathematics in cooperative learning TGT with an average interest in mathematics learning in conventional learning and comparing the average results of students' mathematics learning in cooperative learning TGT with the average results mathematics learning in conventional teaching. The results of this research will be strengthened by the average test (z test) that the results of the study not only visible from the increase in the average number of learning and students' mathematics learning outcomes. However, with an average test (z test) results can be accepted as true.

The results of this study are as follows: (1) TGT cooperative learning is more effective than conventional learning on student learning outcomes. (2) TGT cooperative learning is more effective than conventional learning on student interest

**Keywords:** Student Learning Outcomes, Student Interests, Cooperative Learning Model Study Team Games Tournament (TGT), Surface Area and Volume of Prisms and Limas Build Space.