

---

---

**Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Pendekatan Induktif Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika**

Siti Fajriyah<sup>1)</sup>, Isnani<sup>2)</sup>, Ponoharjo<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pancasakti Tegal  
Jl. Halmahera Km. 1 Kota Tegal, Kodepos 52122 Telp. (0283) 357122

E-mail: [21sitifajriyah@gmail.com](mailto:21sitifajriyah@gmail.com), [isnani@ups.Tegal.ac.id](mailto:isnani@ups.Tegal.ac.id),  
[ponoharjo@yahoo.com](mailto:ponoharjo@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Prestasi belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* mencapai nilai target, 2) Keaktifan belajar matematikamenggunakan pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional, 3) Prestasi belajar matematikamenggunakan pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional, 4) Adanya perbedaan model pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* dengan pembelajaran konvensional terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika, 5) Model pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A, VII B, VIIC, VII D, dan VII G SMP Negeri 1 Pagerbarang Kabupaten Tegal Tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 185 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah tes dan pengamatan. Teknik analisis data menggunakan uji proporsi, uji t satu pihak kanan, uji MANOVA ONE-WAY dan uji  $T^2$  Hotelling. Dengan terlebih dahulu data diuji normalitas dan homogenitas menggunakan uji Lilliefors dan Bartlett. Hasil penelitian menyatakan bahwa: 1) Prestasi belajar matematika peserta didik dengan model pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* mencapai nilai target, 2) Keaktifan belajar matematikamenggunakan pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional, 3) Prestasi belajar matematikamenggunakan pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional, 4) Adanya perbedaan model pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* dengan pembelajaran konvensional terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika, 5) Model pembelajaran *TGT* dengan Pendekatan *Induktif* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika.

**Kata Kunci** : Keefektifan, Model *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif, Keaktifan dan Prestasi Belajar

## PENDAHULUAN

Menurut Kartana ( 2011 : 20 ) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan dimasa depan.

Keaktifan peserta didik sangat diperlukan dalam belajar matematika. Salah satu metode yang dapat mengaktifkan peserta didik adalah metode pemberian tugas, (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Keaktifan peserta didik inilah yang akan merangsang mereka dalam berprestasi. Mereka akan mengoptimalkan kemampuannya supaya bisa unggul dari teman-temannya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* . dimana di dalamnya terdapat beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut yaitu Penyajian Kelas (*Class Presentations*), Belajar dalam Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan atau Lomba (*Tournament*), Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*). Salah satu kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah Dalam pembelajaran peserta didik ini

membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini Sedangkan pendekatan induktif memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik berdasarkan data yang diperoleh dari objek dan peristiwa yang dialami, akan menjadi dasar dan memudahkan untuk memperoleh pengetahuan baru. Aktivitas induktif dapat disebut sebagai pendekatan pembelajaran pengalaman sebelum mengatakan

Rumusan masalah yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah (1) Apakah prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* mencapai target ?. (2) Apakah keaktifan belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional?. (3) Apakah prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional?. (4) Apakah ada perbedaan keaktifan dan prestasi belajar matematika antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional?. (5) Apakah keaktifan dan prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional?

Berdasarkan uraian diatas didapatkan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan semua rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VII semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 di SMP Negeri 1 Pagerbarang Kabupaten Tegal dengan jenis penelitian eksperimen dimana terjadi hubungan sebab akibat antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan, kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, yaitu mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika pada materi himpunan.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Pengambilan data telah dilaksanakan pada tanggal 4 Januari - 17 Februari 2017 yaitu semester II tahun pelajaran 2016/2017 yang bertempat di SMP Negeri 1 Pagerbarang.

### Target/Subjek Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII

semester II SMP Negeri 1 Pagerbarang yang berjumlah 337 terdiri atas 9 kelas

Sampel dalam penelitian ini ditetapkan adalah kelas VII C dan VII D sebagai kelas eksperimen berjumlah 74 orang, kelas VII A dan VII B berjumlah 74 kelas VII A dan VII B sebagai kelas kontrol sedangkan kelas VII H sebagai kelas uji coba.. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*.

### Prosedur

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana proses penelitian tersebut dilaksanakan. Pada penelitian ini akan mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif terhadap keaktifan dan prestasi belajar matematika Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Kemampuan Awal	Perlakuan	Post-test
EK	A <sub>E</sub>	T <sub>A</sub>	Y <sub>1E</sub> dan Y <sub>2E</sub>
KR	A <sub>K</sub>	T <sub>B</sub>	Y <sub>1K</sub> dan Y <sub>2K</sub>

Keterangan :

A<sub>E</sub> :Nilai ujian akhir semester ( UAS) 1 pelajaran matematika kelas eksperimen

A<sub>K</sub> :Nilai ujian akhir semester ( UAS) 1 pelajaran matematika kelas kontrol

T<sub>A</sub> :Perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif

T<sub>B</sub> :Perlakuan pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional

- Y<sub>1E</sub> :Prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika kelas eksperimen
- Y<sub>1K</sub> :Prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika kelas kontrol
- Y<sub>2E</sub> :Keaktifan belajar matematika kelas eksperimen
- Y<sub>2K</sub> :Keaktifan belajar matematika kelas control

### **Data, Instrumen, dan Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian meliputi 3 teknik yaitu teknik dokumentasi, teknik tes, dan observasi Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi belajar dan Pengamatan Keaktifan Teknik analisis instrumen menggunakan : (1) Uji validitas, penggunaan validitas tes prestasi menggunakan rumus korelasi Point Biserial, (2) Uji reliabilitas digunakan rumus KR-20, (3) Tingkat kesukaran, ditentukan atas banyaknya peserta didik yang menjawab benar butir soal dibanding jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes, (4) Daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai

### **Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis Data yang digunakan yaitu uji kesetaraan sampel, uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis. Uji Kesetaraan sampel meliputi uji normalitas menggunakan uji Liliefors (Sudjana, 2005: 466), uji homogenitas menggunakan uji Bartlet (Sudjana, 2005: 261-263) dan uji kesetaraan sampel dengan menggunakan Anava Satu Arah. (Sudjana, 2005:261) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas uji coba, kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji prasyarat hipotesis meliputi uji normalitas menggunakan uji Liliefors (Sudjana, 2005: 466) dan uji homogenitas menggunakan uji Bartlet (Sudjana, 2005: 261-263).

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berupa (1) uji ketuntasan prestasi belajar individual digunakan uji proporsi satu pihak kanan. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada Uji ketuntasan ditetapkan 70 dan uji ketuntasan klasikal sebesar 30%. (2) uji banding menggunakan uji t satu pihak kanan untuk mengetahui lebih baik mana keaktifan belajar matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan untuk mengetahui lebih baik mana prestasi belajar matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol. (3) uji beda menggunakan analisis varian multivariat (Manova-One Way) untuk mengetahui ada perbedaan keaktifan dan prestasi belajar matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol. (4) uji lanjutan menggunakan  $\tau^2$ -Hotelling untuk menganalisis keaktifan belajar dan prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *indektif* lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

## **HASIL DAN PEMBAHSAN**

Penelitian ini menunjukkan hasil analisis hipotesis sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis uji proporsi satu pihak kanan diperoleh hasil  $Z_{hitung}=5,783$ . Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $Z_{tabel}$

dengan kriteia pengujian 5% didapatkan  $z_{tabel}=z_{(0,05;45)}=2,014$ . Karena  $z_{hitung}>z_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, jadi prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* mencapai target.

2. Dari hasil perhitungan keaktifan menggunakan uji t satu pihak kanan diperoleh hasil  $t_{hitung}=3,007$ . Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan kriteia pengujian 5% didapatkan  $t_{tabel}=t_{(0,05;75)}=1,655$ . Karena  $t_{hitung}>t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, jadi keaktifan belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan

*induktif* lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Dari hasil perhitungan prestasi belajar menggunakan uji t satu pihak kanan diperoleh hasil  $t_{hitung}=2,301$ . Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan kriteia pengujian 5% didapatkan  $t_{tabel}=t_{(0,05;75)}=1,655$ . Karena  $t_{hitung}>t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, jadi prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Uji Manova

Sumber Varian	Db	JK dan JHK	$\lambda_{hitung} =$
Perlakuan (H)	2	$H = \begin{bmatrix} Y_1 & Y_2 \\ 1081,0811 & 1123,4324 \\ 1123,4324 & 1186,2230 \end{bmatrix}$	0,892
Galat (E)	146	$E = \begin{bmatrix} 29787,1622 & 23305,7432 \\ 23305,7432 & 19141,9595 \end{bmatrix}$	$\lambda_{tabel} =$ 0,957
Total (T)	148	$T = \begin{bmatrix} 30868,2432 & 24438,1757 \\ 24438,1757 & 20328,1824 \end{bmatrix}$	

4. Berdasarkan uji perhitungan MANOVA di atas diperoleh  $\lambda_{hitung} = 0,892$  Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $\lambda_{tabel}$  dengan variabel respon = 2 dk pembilang 1 dan dk penyebut 146 maka taraf signifikansi 5% diperoleh harga  $\lambda_{tabel} = 0,957$ . Ternyata  $\lambda_{hitung} < \lambda_{tabel}$  atau  $0,892 < 0,957$  dengan demikian  $H_0$  ditolak yang

artinya Ada perbedaan keaktifan dan prestasi belajar matematika yang diajar model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *induktif* dengan yang diajar model pembelajaran konvensional

5. Dari hasil perhitungan menggunakan  $\tau^2$  – Hotelling diperoleh  $\tau^2_{hitung} = 17,523$ . Hasil tersebut kemudian

dikonsultasikan dengan  $\tau^2_{tabel}$  dengan variabel respon = 2 dan dk penyebut 146 serta taraf signifikansi 5%, maka diperoleh  $\tau^2_{tabel} = 6,155$ . Ternyata  $\tau^2_{hitung} > \tau^2_{tabel}$  atau  $17,523 > 6,155$  dengan demikian  $H_0$  ditolak yang artinya keaktifan dan Prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Pagerbarang Kabupaten Tegal pada peserta didik kelas VII semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 Pada pokok bahasan Himpunan menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif mencapai target. Karena Prestasi belajar matematika menjadi lebih aktif, dan percaya diri dan mempunyai peranan penting dalam kelompok untuk menyelesaikan soal, Prestasi belajar matematika peserta antara peserta didik diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik dari pada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian keaktifan belajar peserta didik menunjukkan bahwa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan

model pembelajaran konvensional. Dengan kegiatan belajar visual, kegiatan moral, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan mental dan kegiatan menggambar maka diperoleh bahwa keaktifan belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional

Dilihat dari prestasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil dari suatu yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. maka diperoleh bahwa prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional

Dilihat dari hasil keaktifan dan prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional diatas, diperoleh hasil menunjukkan bahwa ada perbedaan antara keaktifan dan prestasi belajar matematika peserta didik diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif dengan peserta didik yang diajar menggunakan model

pembelajaran konvensional serta dapat. model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif sangat cocok digunakan peserta didik dalam mengembangkan keaktifan dan prestasi belajar matematika. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif merupakan model pembelajaran aktif. karena ada unsur *Games* ( permainan). pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif efektif sebagai sarana melatih kemandirian peserta didik untuk menyelesaikan soal dari peserta didik dan kerjasama dalam kelompok belajar.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif merupakan pengalaman baru pada awal pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif mengalami hambatan diantaranya menyita waktu dalam membentuk kelompok pembelajaran , peserta didik masih belum terbiasa dengan dibentuknya kelompok belajar. Pertemuan kedua dan seterusnya hambatan mulai berkurang dikarenakan peserta didik sudah membentuk kelompok masing-masing. Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar, harga diri, dan sikap penerimaan pada - lain yang berbeda ( Huda 2011:191).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah melibatkan aktivitas seluruh tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan( Arifin 2013)

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat peserta didik lebih aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya, saling menghargai sesama anggota kelompoknya, membuat peserta didik lebih bersemangat Karena ada penghargaan, membuat peserta didik menjadi lebih senang karena ada kegiatan permainan Muhammad Arifin (2013:3).

Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama, Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini Muhammad Arifin (2013:3).

“Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (tgt) berbantuan media Game online terhadap pemahaman konsep dan Penalaran matematis siswa” Oleh Emay aenu rohmah 2016 dengan hasil Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.

“Keefektifan strategi induktif dan strategi deduktif Dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan prestasi Belajar dan motivasi belajar siswa smp” oleh al. Maryanto 2013 terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran strategi deduktif

dengan strategi induktif dalam meningkatkan prestasi belajar .

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik kelas VII semester II pokok bahasan himpunan di SMP Negeri 1 Pagerbarang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif mencapai target nilai KKM pada pokok bahasan himpunan di SMP Negeri 1 Pagerbarang kelas VII semester II Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Keaktifan belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik dari pada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan himpunan di SMP Negeri 1 Pagerbarang kelas VII semester II Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017.
3. Prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik dari pada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan himpunan di SMP Negeri 1 Pagerbarang kelas VII semester II Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017.
4. Ada perbedaan keaktifan dan prestasi belajar matematika

antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan himpunan di SMP Negeri 1 Pagerbarang kelas VII semester II Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017.

5. Keaktifan belajar dan prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik dari pada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan himpunan di SMP Negeri 1 Pagerbarang kelas VII semester II Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil penelitian diperoleh bahwa prestasi dan keaktifan belajar matematikapokok bahasan himpunan pada peserta didikkelas VII semester II SMP Negeri 1Pagerbarang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2016/2017, yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan induktif lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

## Saran

Dari hasil penelitian ini penulis mengharapkan agar hasilnya dapat memberikan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran *Teams*

- Games Tournament* dengan pendekatan induktif sebagai alternatif mengajar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran.
2. Guru menggunakan Metode, model, maupun media yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran
  3. Peserta didik hendaknya lebih aktif dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.
  4. Orang tua hendaknya memberi semangat belajar kepada putra putrinya guna meningkatkan prestasi belajar putra putrinya.
  5. Pembaca, peneliti supaya diadakan penelitian lebih lanjut dengan memperhatikan faktor-faktor yang lain yang berhubungan dengan prestasi belajar matematika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman, Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Teras.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksar
- Hamadani. 2011. *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pusaka Setia
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jekson, Sidaluwu. 2015. *Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran ipa untuk Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas vii smpn 1 lemboraya*. Online. <http://Media-Litbang-Sulteng-Volume-VIII-Edisi-1-2015.com/2015/.html>. (7 November 2016)
- Maryanto, Al. 2013. *Keefektifan Strategi Induktif dan Strategi Deduktif dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi belajar dan Motivasi Belajar IPA Siswa SMP*. Online. <http://www.uny.ac.id/sites/default/file/penelitian/Allesius%20Maryanto,%20M.Pd./keefektifan%20Strategi%20Deduktif%20&%20Induktif.pdf>. (diunduh 8 November 2016).
- Mita Ratnasari. 2016. *Efektifitas hasil geografi materi sumber daya alam (sda) Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe group Investigation (gi), student teams achievement divisions (stad), dan Ceramah pada siswa kelas xi ips sma negeri 1 ponorogo*. Online Vol. 2, No. 1, 11 halaman <http://ipi431018.com/2016/.html>. (7 November 2016)
- Niharini, Dewi. 2008. *Matematika konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Pembukuan, Departemen Nasional
- Kartana. 2011. *Manajemen Pendidikan*, Tegal : Badan Penerbitan Universitas Pancasakti Tegal
- Ponoharjo. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Tegal : Badan Penerbitan Universitas Pancasakti Tegal.
- Priansa, Donni Juni. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran* Bandung : Penerbitan Alfabeta
- Rizki, Aeni. 2013. *Model pembelajaran teams games tournament* Online <http://akhmuhammadarifin.blogspot.co.id/2013/06/model>

[pembelajaran-team-games.htm](#)

(7 November 2016)

- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sukma, Ade Indra. 2014. “Keefektifan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika”. Skripsi Universitas Pancasakti Tegal.
- Susongko, Purwo. 2012. *Penilaian Hasil Belajar*, Tegal : Badan Penerbit Universitas Pancasakti Tegal
- Trianto.2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Vincent. 2005. *Teknik Analisis Dalam Penelitian Percobaan*. Bandung: Tarsito.
- Wagiyo, A. 2008.*Pegangan Belajar Matematika*. Jakarta: Pusat Pembukuan, Departemen Nasional.