

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) DENGAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI PRISMA DAN LIMAS KELAS VIII SMP KATOLIK ANGELUS CUSTOS 1 SURABAYA**

**Regina Widi Dewanti**

Jurusan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

Email: [Rereciphu@gmail.com](mailto:Rereciphu@gmail.com),

**Susanah, M.Pd**

Jurusan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

[susanah.alfian@gmail.com](mailto:susanah.alfian@gmail.com)

**ABSTRAK**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan pernyataan tersebut, peran guru sangatlah dibutuhkan dalam menciptakan pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai agar kualitas pembelajaran menjadi optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan permainan monopoli. Melalui model pembelajaran ini, siswa menjadi mampu berperan aktif karena dalam TGT terdapat permainan yang merupakan salah media pembelajaran yang sangat disukai oleh siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa pada pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu guru dan siswa kelas VIII-A SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya tahun ajaran 2013 – 2014. Dua kelompok belajar yang beranggotakan masing – masing kelompok 5 orang yang dipilih secara acak sebagai subyek pengamatan aktivitas siswa. Adapun rancangan penelitian yang digunakan, yaitu *one – shot case study* yang dilaksanakan selama dua pertemuan untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli dan satu pertemuan untuk ter hasil belajar dan respon siswa.

Kesimpulan penelitian menunjukkan: (1) kemampuan guru mengelola kelas secara keseluruhan secara baik; (2) Aktivitas siswa mengalami peningkatan, terlihat dari pertemuan pertama memperoleh skor 84,1 dan pertemuan kedua memperoleh skor 86,3; (3) nilai rata – rata hasil belajar siswa, yaitu 80,71; (4) respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli adalah positif.

**KATA KUNCI:** Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Permainan Monopoli

**ABSTRACT**

Education is a conscious and deliberate effort that aims to create learning atmosphere and learning process so that students are able to develop their potential actively. Based on these statements, the teacher's role was needed to create an appropriate learning. Therefore, it was needed an appropriate model learning to create an optimal quality of learning. One model of learning which could increase the activity of students was a cooperative learning model *Teams Games Tournaments* (TGT) type with monopoly game. Through this model learning, students could play an active role in the TGT because there was a game which was one of learning media and it was highly favored by students.

This research was a descriptive research that aimed to describe a teacher's ability in managing learning, students' activities, students' learning outcomes, and students' responses on cooperative learning TGT type with monopoly game on the prism and pyramid material of class VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya. The subjects of this research were a teacher and VIII-A students of SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya academic year 2013-2014. Two learning groups in which each group consisted of five people who were randomly selected as subjects of observation of the students activities. The research design that was used namely *one – shot case study*, it was conducted on two meetings for cooperative learning TGT with monopoly game and one meeting for students' learning outcomes and responses.

The results of experiment showed that: (1) the teacher's ability in managing the class as a whole was good; (2) Students activities had increased, it could be seen from the first meeting score was 84.1 and the second meeting score was 86,3; (3) the mean score of students learning outcomes was 80.71; (4) the students' responses towards cooperative learning TGT type with monopoly game was positive.

**KEY WORDS: Cooperative learning TGT type with monopoly game**

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan cara untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan perilaku, dan kecerdasan intelektual yang diharapkan, serta salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi.

Sesuai dengan sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003, maka pelaksanaan pendidikan tentunya perlu mendapat proporsi yang cukup agar diperoleh siswa yang unggul dan berprestasi. Untuk itu, pendidikan harus mengacu pada arah perbaikan, khususnya dalam peningkatan kemampuan akademis. Salah satu langkah yang bisa ditempuh adalah memaksimalkan pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi yang positif antara guru dengan siswa, guru dengan guru, dan siswa dengan siswa. Komunikasi positif ini diciptakan agar pesan yang ingin disampaikan saat pembelajaran berlangsung dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai agar kualitas pembelajaran menjadi optimal. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah matematika. Hal ini disebabkan kurang menggembirakannya prestasi belajar matematika di sekolah.

Berdasarkan UU no. 23 tahun 2003, siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan monopoli. Model TGT ini akan membantu siswa untuk lebih aktif, karena dalam TGT terdapat permainan.

Permainan merupakan salah satu media yang sangat disukai oleh siswa.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran. Selain itu, waktu kegiatan pembelajaran lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal karena dalam TGT proses pembelajarannya bervariasi, yaitu ada tahap presentasi kelas, diskusi tim, permainan (*games*), turnamen dan rekognisi tim.

Dalam tiap tahapan kegiatan TGT dilakukan untuk saling bekerja sama dalam setiap tim. Menurut Steve Parson dalam Slavin (2008:167), model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas games dan tournament ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut. Sesuai ulasan tersebut, sehingga penulis berpendapat bahwa pembelajaran TGT ini akan lebih variasi dan menyenangkan bila diterapkan dalam pembelajaran matematika. Selain itu untuk mengefektifkan pembelajaran, media yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah media permainan monopoli.

Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa, "Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar". Jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut membuat siswa merasa senang, maka siswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi pelajaran tersebut. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi untuk belajar. Aspek menarik tersebut dapat diperoleh dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran di dalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa adalah permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-komplek pada papan permainan monopoli. Guru dapat memodifikasi bentuk papan permainan monopoli ini dengan segala peraturannya agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Permainan monopoli bertujuan untuk menguasai kompleks-komplek yang ada sehingga, terjadi persaingan antar pemain. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli memerlukan keaktifan siswa, karena siswa harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu ketika membeli atau menyewa kompleks. Hal ini sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memunculkan adanya kelompok dan kerja sama dalam belajar, di samping itu terdapat persaingan antar individu dalam antar kelompok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya, aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya, hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya, dan respons siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya.

**METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan

pada semester genap tahun ajaran 2013-2014. Pengambilan data dilakukan di SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII-A SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya tahun ajaran 2013/2014. Dalam hal ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti. Pada penelitian ini digunakan rancangan *one-shot-case study*, yang berarti penelitian dilakukan dengan menggunakan satu kali pengumpulan data pada satu saat dengan suatu perlakuan tertentu yang dilakukan kepada subjek penelitian, yang diikuti dengan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2006: 85).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Data Pengelolaan Pembelajaran

Data pengelolaan pembelajaran dianalisis dengan menghitung rata-rata dari setiap aspek yang diamati dalam proses pembelajaran dari semua pertemuan. Selanjutnya, skor tersebut dikonversikan menurut kategori berikut (Masriyah, 2007).

Tabel 1. Kategori Tingkat Kemampuan Guru

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kriteria</b>
$0,00 \leq \text{tingkat kemampuan guru} < 1,50$	Sangat Kurang
$1,50 \leq \text{tingkat kemampuan guru} < 2,50$	Cukup
$2,50 \leq \text{tingkat kemampuan guru} < 3,50$	Baik
$3,50 \leq \text{tingkat kemampuan guru} \leq 4,00$	Sangat Baik

2. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa dianalisis dengan memberikan skor pada setiap aktivitas yang diamati dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : siswa tidak melakukan
- 2 : siswa melakukan aktivitas tapi tidak benar
- 3 : siswa melakukan aktivitas dengan benar tapi kurang sempurna
- 4 : siswa melakukan aktivitas dengan sempurna (Masriyah, 2005).

Kemudian, menentukan rata-ratanya untuk setiap aspek aktivitas. Adapun rumus untuk menentukan skor tersebut adalah sebagai berikut (Masriyah, 2006: 62).

$$\text{skor aktivitas siswa} = \frac{\text{skor total aktivitas yang muncul}}{\text{skor maksimal aktivitas yang muncul}} \times 100\%$$

Skor minimal yang diperoleh yaitu 25 dan skor maksimal yang diperoleh yaitu 100.

Adapun kategori skor aktivitas yang diperoleh adalah sebagai berikut.

25 < Skor ≤ 43 dikategorikan tidak aktif

43 < Skor ≤ 62 dikategorikan kurang aktif

62 < Skor ≤ 81 dikategorikan aktif

81 < Skor ≤ 100 dikategorikan sangat aktif (khabibah, 2006).

3. Data Hasil Belajar Siswa

Setelah diperoleh data penilaian hasil belajar kognitif siswa, selanjutnya akan dilakukan analisis ketuntasan belajar siswa secara individu dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMPK Angelus Custos 1 Surabaya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika di kelas VIII adalah 75.

Jadi, siswa dinyatakan memenuhi KKM apabila telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 75% sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMPK Angelus Custos 1 Surabaya. Untuk ketuntasan secara klasikal sebesar 85%.

Untuk menentukan hasil belajar kognitif siswa secara individu dapat dihitung dengan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2013: 272)

4. Data Respons Siswa

Data respons siswa dianalisis dengan menghitung persentase nilai respons siswa menggunakan rumus :

$$\%NRS = \frac{\sum NRS}{NRS_{maksimum}} \times 100\% \quad [7]$$

Keterangan :

%NRS =persentase nilai respons siswa setiap item pernyataan

$\sum NRS$  =total nilai respons siswa pada setiap item pernyataan

NRS maks = n x skor pilihan terbaik= n×3, dengan n adalah banyaknya seluruh siswa/responden

Selanjutnya persentase nilai respons siswa setiap item pernyataan dikonversikan dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Nilai Respons Siswa

%NRS	Kategori
0% ≤ %NRS < 25%	Sangat Kurang
25% ≤ %NRS < 50%	Kurang
50% ≤ %NRS < 75%	Baik
75% ≤ %NRS ≤ 100%	Sangat Baik

Respons siswa dikatakan positif jika persentase dari seluruh item pernyataan yang termasuk dalam kategori baik dan sangat baik ≥ 50%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan di SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya pada kelas VIII-A tahun pelajaran 2013-2014 selama tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 12 Mei 2014, 14 Mei 2014 dan 16 Mei 2014.

Pengelolaan Pembelajaran

Data hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli selama tiga kali pertemuan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengamatan dan Analisis Data Pengelolaan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Rata-rata	Kriteria
PENDAHULUAN		
Guru menyampaikan apersepsi	3	Baik
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4	Sangat Baik
Guru memberikan motivasi kepada siswa	3	Baik
KEGIATAN INTI		
Guru menjelaskan hal – hal yang diperlukan untuk mengerjakan LKS	3,5	Sangat baik
Guru menanyakan kepada siswa hal – hal yang telah dijelaskan oleh guru	1,5	Cukup
Guru menempatkan siswa dalam kelompok	4	Sangat baik
Guru membagikan LKS	4	Sangat baik
Guru membimbing dan berkeliling untuk melihat kinerja kelompok	3,5	Sangat Baik
Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	4	Sangat Baik
Guru menjelaskan kesimpulan rumus luas permukaan dan volume materi yang berkaitan	3,5	Sangat Baik
Guru membacakan aturan	3,5	Sangat Baik

permainan monopoli dalam tournament		t Baik
Guru memperhatikan dan mengarahkan siswa yang belum mengerti aturan permainan, serta mengawasi bila terdapat siswa yang curang dalam bertanding	3	Baik
Guru melakukan tes hasil belajar	4	Sangat Baik
<b>PENUTUP</b>		
Membimbing siswa membuat rangkuman atau kesimpulan	3,5	Sangat Baik
Melakukan refleksi pembelajaran	3,5	Sangat Baik
Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya	2,5	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>3,37</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan Tabel 3, secara keseluruhan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor 3,37.

**Aktivitas Siswa**

Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan selama diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada pertemuan pertama sampai kedua. Pengamatan tersebut dilaksanakan pada sepuluh siswa. Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli.

Tabel 4. Hasil Pengamatan dan Analisis Data Aktivitas Siswa

Siswa	Pertemuan					
	1		2		3	
	SA	K	SA	K	SA	K
1	65,9	Aktif	75	Aktif	65,9	Aktif
2	79,5	Aktif	86,3	Sangat aktif	79,5	Aktif
3	81,8	Sangat aktif	68,1	Aktif	81,8	Sangat aktif
4	77,2	Aktif	79,5	Aktif	77,2	Aktif

5	70,4	Aktif	72,7	Aktif	70,4	Aktif
6	79,5	Aktif	77,2	Aktif	79,5	Aktif
7	75	Aktif	86,3	Sangat aktif	75	Aktif
8	79,5	Aktif	75	Aktif	79,5	Aktif
9	70,4	Aktif	65,9	Aktif	70,4	Aktif
10	84,1	Sangat aktif	81,8	Sangat aktif	84,1	Sangat aktif

Berdasarkan Tabel 4 diatas diperoleh hasil bahwa aktivitas kesepuluh siswa secara keseluruhan dikatakan aktif karena kategori aktif lebih dominan dibanding kategori lainnya.

**Hasil Belajar Siswa**

Subjek untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif siswa adalah siswa kelas VIII-A SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya yang berjumlah 39 siswa. Tes dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Berdasarkan tes tersebut diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Siswa	Nilai	Memenuhi KKM	
		Ya	Tidak
1.	95	√	
2.	83	√	
3.	92	√	
4.	100	√	
5.	90	√	
6.	95	√	
7.	84	√	
8.	52		√
9.	83	√	
10.	86	√	
11.	65		√
12.	95	√	
13.	61		√
14.	98	√	
15.	71		√
16.	90	√	
17.	85	√	
18.	72		√
19.	83	√	

20.	82	√	
21.	80	√	
22.	78	√	
23.	92	√	
24.	65		√
25.	95	√	
26.	83	√	
27.	72		√
28.	-	-	-
29.	65		√
30.	86	√	
31.	85	√	
32.	82	√	
33.	82	√	
34.	85	√	
35.	88	√	
36.	88	√	
37.	90	√	
38.	90	√	
39.	85	√	
40.	100	√	
<b>Banyaknya siswa yang memenuhi KKM</b>			31
<b>% siswa yang memenuhi KKM</b>			79,49
<b>Banyaknya siswa tidak memenuhi KKM</b>			8
<b>% siswa tidak memenuhi KKM</b>			20,51

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh skor hasil belajar seluruh siswa yang memenuhi KKM sebanyak 31 siswa atau sebesar 79,49%. Sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM adalah 8 siswa atau sebesar 20,51%.

**Respons Siswa**

Data respons siswa diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa pada pertemuan keempat setelah dilaksanakan tes. Berdasarkan angket respons siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Angket dan Analisis Respons Siswa

No.	Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
1.	Pembelajaran matematika model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan	75,83%	SangatBaik

	monopoli merupakan pembelajaran yang menarik.		
2.	Saya merasa senang selama mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas.	75%	Sangat Baik
3.	Saya merasa suasana kelas menjadi lebih hidup ketika pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli dilaksanakan.	75,83%	SangatBaik
4.	Saya merasa lebih mudah memahami tentang luas permukaan prisma dan limas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli	64,17%	Baik
5.	Saya merasa lebih banyak bergerak selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli	68,33%	Baik
6.	Saya merasa lebih banyak berbicara atau berpendapat selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli	65,83%	Baik
7.	Saya merasa tidak banyak melakukan pengamatan selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	75%	Sangat Baik

	dengan permainan monopoli		
8.	Saya merasa tidak banyak berpikir selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli	75,83%	Sangat Baik
9.	Saya merasa tidak nyaman dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli	81,6%	Sangat Baik
10.	Saya merasa kesulitan memahami konsep luas permukaan dan volume prisma dan limas apabila diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli.	61,6%	Baik
11.	Saya tidak ingin pembelajaran selanjutnya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli.	83,3%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6 di atas, dapat dinyatakan bahwa semua respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi prisma dan limas mendapat persentase lebih dari 50%. Dengan demikian, semua respons termasuk dalam kategori baik atau sangat baik.

**SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Pengelolaan pembelajaran guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan monopoli pada materi

prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya mendapat skor rata-rata 3,37 sehingga dapat dikategorikan baik.

2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya dikategorikan aktif.
3. Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya adalah memenuhi KKM dengan persentase 79,49% dari 39 siswa, yaitu 31 siswa dan tidak memenuhi KKM dengan persentase 20,51% dari 39 siswa, yaitu 8 siswa.
4. Respons siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1 Surabaya adalah positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya item pernyataan dengan kategori baik atau sangat baik lebih dari 50% dari seluruh item pernyataan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Christiani, Vivi. 2012. *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Berwisata pada Materi Persegi panjang dan Persegi di Kelas VII SMP*. Skripsi tidak dipublikasikan jurusan Matematika UNESA.  
<http://eprints.uny.ac.id/7623/3/bab%202%20-%2008108244155.pdf> (diakses pada 20 September 2013 pukul 21.09 WIB)

<http://eprints.uny.ac.id/7734/3/bab%202%20-%2008108241038.pdf> (diakses pada 25 November 2013 pukul 13.22 WIB)

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Huda Miftahul. 2013. *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Ibrahim Muslimin, Prof, Dr, dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Iswadji Djoko, dkk. 1993. *Geometri Ruang*. Jakarta: Depdikbud, Universitas Terbuka.
- Marsigit. 2009. *Matematika SMP Kelas VIII*. Jakarta: Yudistira.
- Masriyah. 2006. *Modul 9: Penyusunan Non Tes*. Surabaya: Universitas Terbuka.
- Nazamim.  
<http://digilib.uinsuka.ac.id/9199/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> (diakses pada 25 November 2013 pukul 13.58 WIB)
- Nuharini Dewi. 2008. *Matematika: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nola Susanti.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1520/919> (diakses pada 20 November 2013 pukul 13.31 WIB)
- Nur Mohamad, Prof, Dr. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Rahaju Budi Endah, dkk. *Matematika*. 2008. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Riski Nugroho Dian.  
<http://ejournal.unesa.ac.id/data/journals/68/articles/1785/public/1785-3357-1-PB.pdf> (diakses pada 20 November 2013 pukul 13.12 WIB)
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Gafindo Persada.
- Sisworo, dkk. 2013. *Matematika*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukino dan Simangunsong Wilson. 2006. *Matematika SMP*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group.
- Yunika Putri Erny.  
<http://eprints.uns.ac.id/9603/1/193381611201111051.pdf> (diakses pada tanggal 12 Februari 2014 pukul 20.44 WIB)