

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY* SISWA

Dian Safitri¹, Ma'rufi², Salwah³
 Universitas Cokroaminoto Palopo^{1,2,3}
 Email : marufi@uncp.ac.id¹, salwah@uncp.ac.id²

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo, dengan kriteria pengaruh antara lain: (1) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (2) self efficacy siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (3) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional, (4) self efficacy siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada self efficacy siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa (1) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berada pada kategori tinggi, (2) Self efficacy siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berada pada kategori baik, (3) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional, (4) Tidak terdapat perbedaan self efficacy siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan kriteria pengaruh pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, tetapi secara signifikan tidak berpengaruh terhadap self efficacy siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo.

Kata kunci: Teams Games Tournaments, Pemecahan Masalah, *Self Efficacy*

A. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang berkembang terus berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan, terus-menerus dan berlangsung seumur hidup dalam rangka mewujudkan manusia dewasa, mandiri dan bertanggung jawab serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Zainuddin, 2008). Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan matematika mempunyai peran yang sangat penting karena matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Chambers (dalam Novferma, 2016) mengemukakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu mengenai pola-pola abstrak yang memiliki karakteristik sebagai alat untuk memecahkan masalah, sebagai pondasi kajian ilmiah dan teknologi, serta dapat memberikan cara-cara untuk memodelkan situasi dalam kehidupan nyata. Pembelajaran matematika di sekolah

diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir efektif, kritis, logis, sistematis, kreatif, cermat, dan efisien terhadap memecahkan masalah.

Tujuan pendidikan matematika Depdiknas (dalam Ilyas, 2015) dikemukakan bahwa tujuan umum pendidikan matematika di SMP ditekankan kepada siswa untuk memiliki: (1) kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain, ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata; (2) kemampuan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi; (3) kemampuan menggunakan matematika sebagai cara bernalar yang dapat dialih gunakan pada setiap keadaan seperti berpikir kritis, berpikir logis, berpikir sistematis, bersifat objektif, bersifat jujur, bersifat disiplin dalam memandang dan menyelesaikan masalah.

Pemecahan masalah dalam matematika adalah penyelesaian dari suatu situasi dalam matematika yang dianggap masalah bagi orang yang menyelesaikannya. Cooney (dalam Amalia, 2018) menyatakan bahwa dengan mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah akan memungkinkan siswa tersebut menjadi lebih analitis mengambil keputusan dalam kehidupan. Sehingga keterampilan memecahkan masalah harus dimiliki oleh siswa bila guru mengajarkan bagaimana memecahkan masalah yang efektif kepada siswa-siswanya. Pembelajaran matematika juga akan berhasil jika ditunjang oleh aspek psikologis yang berhubungan dengan *attitude* siswa dalam proses pembelajaran lebih spesifik lagi dalam hal mengerjakan tugas-tugas berupa soal pemecahan masalah yang membutuhkan ketekunan dan keuletan dalam menyelesaikannya. *Self efficacy* merupakan aspek psikologis yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas dan pertanyaan-pertanyaan pemecahan masalah dengan baik.

Menurut Somakim (dalam Jatisunda, 2017), *self efficacy* memiliki sinonim dengan “kepercayaan diri” atau “keyakinan diri”. Kemampuan menilai dirinya secara akurat merupakan hal yang sangat penting dalam mengerjakan tugas dan pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan oleh guru, dengan kepercayaan diri atau keyakinan dirinya dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas tersebut, bahkan lebih dari itu mampu meningkatkan prestasinya. Siswa yang memiliki *self efficacy* yang tinggi, pemecahan masalah yang sulit untuk dikerjakan maka peranan *self efficacy* bisa membuat siswa untuk lebih tekun dan memiliki motivasi yang tinggi untuk dapat mengerjakannya, sehingga *self efficacy* merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan prestasi matematika seseorang khususnya dalam melaksanakan tugas-tugas yang berbentuk soal-soal pemecahan masalah dan terlihat bahwa antara kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* memiliki hubungan yang positif yang saling mendukung.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar disekolah. Model pembelajaran merupakan salah satu metodologi yang diciptakan dunia pendidikan dalam rangka menuju ke tercapainya suatu perubahan. Pada pelaksanaan model pembelajaran tentunya melibatkan guru dan siswa. Seorang guru adalah seorang yang profesionalisme dalam menjalankan fungsi-fungsinya dengan menggunakan metodologi untuk membelajarkan peserta didik dengan cara yang tidak konstan, artinya seorang guru itu harus berinovasi dan menciptakan perubahan baik pada dirinya serta peserta didik. Berbagai upaya telah dilakukan dalam dunia pendidikan, seperti contoh sebelumnya terciptanya berbagai model pembelajaran yang memang dirancang dengan melihat kondisi perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu. Salah satu model yang dianggap bisa menjadi solusi dalam kemampuan pemecahan masalah matematika dan *self efficacy* siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Riyanto dan Yatim (dalam Ibrahim dan Hidayati, 2014), model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Isjoni (dalam Damayanti dan Tohimin, 2017) mengatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengajukan rumusan masalah (1) Bagaimanakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional?, (2) Bagaimanakah *self efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional?, dan (3) Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo, yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional?.

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Palopo di Jalan Domba, Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo. Objek penelitian yaitu kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Adapun jadwal penelitian masing-masing 5 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen ada 4 kali pertemuan untuk proses pembelajaran, dilaksanakan ditanggal 14, 16, 21, dan 23 maret 2019, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 28 maret 2019. Pada kelas kontrol juga ada 4 kali pertemuan proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 14, 19, 21 dan 26 maret 2019, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 28 maret 2019.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang melibatkan dua kelas berbeda yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun desain eksperimen yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control*. Kemampuan Pemecahan Masalah yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah (1) mengerti masalah; (2) merencanakan penyelesaian; (3) melaksanakan rencana; (4) memeriksa kembali. *Self efficacy* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah (1) percaya diri, (2) kompetensi, (3) tanggung jawab.

Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII_c dan VIII_e SMP Negeri 4 Palopo tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu pengambilan dua kelas dari seluruh kelas VIII yang ada di SMP Negeri 4 Palopo, yang ditentukan oleh guru dengan pertimbangan, kelas yang dipilih kemampuan siswanya harus heterogen (bervariasi) dan kedua kelas homogen bila dilihat dari segi akademik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, Tes Pemecahan Masalah, dan Angket *Self Efficacy* Siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Jenis analisis data kuantitatif yang digunakan yaitu dengan uji-t. Kriteria yang digunakan dalam analisis data kualitatif untuk keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria Keterlaksanaan
$90 \leq SP \leq 100$	Sangat Baik
$80 \leq SP < 90$	Baik
$65 \leq SP < 80$	Cukup Baik
$55 \leq SP < 65$	Kurang Baik
$SP < 55$	Sangat Kurang Baik

Kriteria yang digunakan dalam analisis data kualitatif untuk kemampuan pemecahan masalah disajikan pada table di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Pemecahan Masalah

Nilai	Kategori
$85 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi
$65 \leq x < 85$	Tinggi
$55 \leq x < 65$	Sedang
$35 \leq x < 55$	Rendah
$0 \leq x < 35$	Sangat Rendah

Sumber: Modifikasi Yuliani (dalam Putri, 2018)

Kategori *self efficacy* setiap siswa atau keseluruhan butir pertanyaan yang dimodifikasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kategori Angket *Self Efficacy* Siswa.

Kriteria	Kategori Self Efficacy
$3,5 \leq \bar{x} \leq 4$	Sangat Baik
$2,5 \leq \bar{x} \leq 3,5$	Baik
$1,5 \leq \bar{x} \leq 2,5$	Tidak Baik
$\bar{x} \leq 1,5$	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sariningsih dan Purwasih (2017)

\bar{x} = skor rata-rata *self efficacy*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Kegiatan pembelajaran yang diobservasi adalah aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Observasi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran. pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran mengacu pada 2 kategori penilaian “Ya” jika terlaksana dan “Tidak” jika tidak terlaksana. Rekapitulasi skor hasil observasi yang dilakukan oleh observer dan rata-rata skor hasil observasi observer selama 4 kali pertemuan dapat dilihat pada pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

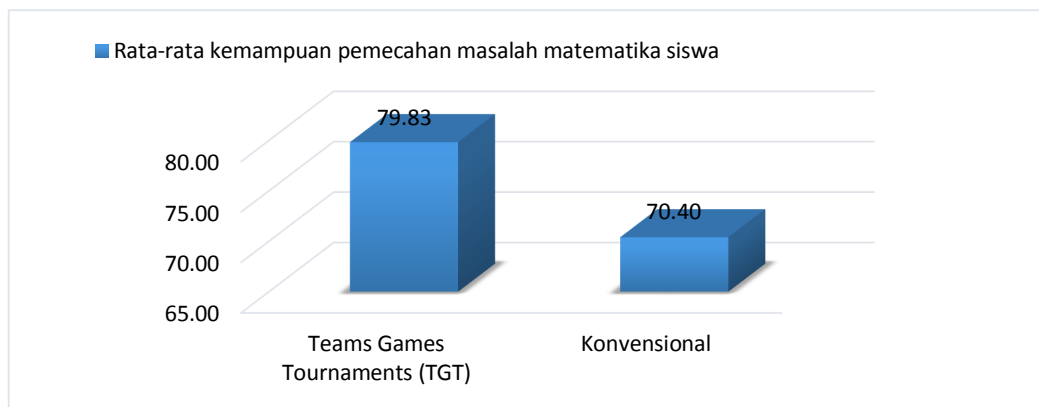
Pertemuan	Keterlaksanaan		Rata-rata (%)	Kategori
	Terlaksana	Tidak terlaksana		
I	14	3	82,35	Baik
II	15	2	88,24	Baik
III	16	1	94,12	Sangat Baik
IV	16	1	94,12	Sangat Baik
Rata-rata (%)			89,71	Baik

Berdasarkan Tabel 4 di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berada pada kategori baik dengan persentase 89,71%. Hal ini menandakan bahwa peneliti telah melakukan tahapan-tahapan pembelajaran pada kelas eksperimen sesuai dengan tahapan yang direncanakan.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Konvensional

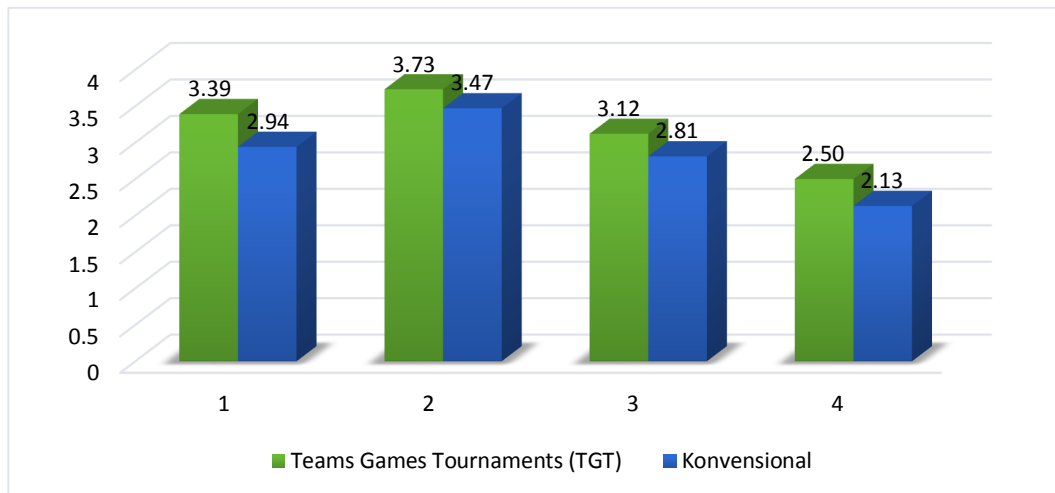
Pertemuan	Keterlaksanaan		Rata-rata (%)	Kategori
	Terlaksana	Tidak terlaksana		
I	11	3	78,57	Cukup Baik
II	12	2	85,71	Baik
III	12	2	85,71	Baik
IV	13	1	92,86	Sangat Baik
Rata-rata (%)			85,71	Baik

Berdasarkan Tabel 4 di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berada pada kategori baik dengan persentase 85,71%. Hal ini menandakan bahwa peneliti juga telah melakukan tahapan-tahapan pembelajaran pada kelas control sesuai dengan tahapan yang direncanakan.



Gambar 1. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa secara deskriptif rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematik siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematik siswa setelah diajar dengan model pembelajaran konvensional. Adapun nilai rata-rata untuk setiap indikator kemampuan pemecahan masalah siswa dapat ditunjukkan pada diaram berikut:



Gambar 2. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa per indikator

Berdasarkan Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa secara deskriptif jika dilihat dari gambar dan nilai rata-rata tiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik daripada yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Data hasil angket *self efficacy* siswa perindikator dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Hasil perindikator angket *self efficacy* siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

No	Indikator	Pernyataan	Rata-rata	kategori
1	Percaya Diri	Siswa menunjukkan berbagai respons dalam menghadapi kesulitan belajar matematika.	3,12	Baik
2	Kompetensi	Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru dengan baik.	3,00	Baik
3	Tanggung Jawab	Siswa menunjukkan ketekunan dalam belajar matematika.	2,88	Baik
Rata-rata keseluruhan			3,00	Baik

Berdasarkan hasil analisis data angket *self efficacy* siswa kelas VIIIc SMP Negeri 4 Palopo, dapat disimpulkan bahwa perolehan skor rata-rata untuk keseluruhan *self efficacy* siswa kelas VIIIc SMP Negeri 4 Palopo selama diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebesar 3,00 di mana menurut kategori *self efficacy* siswa termasuk dalam kategori baik.

Tabel 7. Hasil perindikator angket *self efficacy* siswa menggunakan model pembelajaran konvensional

No	Indikator	Pernyataan	Rata-rata	kategori
1	Percaya Diri	Siswa menunjukkan berbagai respons dalam menghadapi kesulitan belajar matematika.	3,03	Baik
2	Kompetensi	Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru dengan baik.	2,87	Baik
3	Tanggung Jawab	Siswa menunjukkan ketekunan dalam belajar matematika.	2,69	Baik
Rata-rata keseluruhan			2,87	Baik

Berdasarkan hasil analisis data angket *self efficacy* siswa kelas VIIIe SMP Negeri 4 Palopo, dapat disimpulkan bahwa perolehan skor rata-rata untuk keseluruhan *self efficacy* siswa kelas VIIIe SMP Negeri 4 Palopo selama diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebesar 2,87 di mana menurut kategori *self efficacy* siswa termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan Tabel 6 dan 7 tentang deskriptif nilai rata-rata *self efficacy* siswa terhadap pembelajaran matematika setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki rata-rata 3,00 sedangkan yang diajar dengan model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata 2,87 kedua kelas ini termasuk dalam kategori baik. Secara deskriptif jika dilihat dari nilai rata-rata *self efficacy* maka dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik dari pada *self efficacy* siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis uji-t dengan menggunakan bantuan SPSS diperoleh nilai probabilitasnya adalah 0,012 lebih kecil dari nilai signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

D. Pembahasan

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar SMP Negeri 4 Palopo kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 79,83 lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas kontrol yaitu dengan skor rata-rata 70,40. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan untuk kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Menurut Ibrahim dan Hidayati (2014) *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah sebab dalam model pembelajaran ini keberadaan teman sebaya dalam kelompok belajar dapat mendorong teman lainnya untuk saling aktif dan produktif di kelas, dan nilai yang diperoleh merupakan rerata tiap-tiap anggota kelompok, dengan demikian seorang siswa akan memotivasi siswa lain untuk belajar lebih baik. Hal ini pun sejalan dengan pendapat Sumbung, dkk (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dilakukan. Hal ini dikarenakan, model pembelajaran kooperatif

adalah pembelajaran yang memprioritaskan kerjasama dan mengarahkan siswa agar lebih berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dikelompoknya.

Berikut salah satu jawaban siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika.

2. Dik : Ukuran kardus = $32 \text{ cm} \times 12 \text{ cm} \times 9 \text{ cm}$
- ~~panjang~~ panjang kubus = 6 cm
Dit : Banyaknya kubus !
Penyelesaian :

* volume kardus	* volume kubus
$\Rightarrow P \times l \times t$	$\Rightarrow s \times s \times s$
$\Rightarrow 32 \text{ cm} \times 12 \text{ cm} \times 9 \text{ cm}$	$\Rightarrow 6 \text{ cm} \times 6 \text{ cm} \times 6 \text{ cm}$
$\Rightarrow 32 \text{ cm} \times 108$	$\Rightarrow 36 \text{ cm} \times 6 \text{ cm}$
$\Rightarrow 3456$	$\Rightarrow 216$

$\Rightarrow \frac{\text{Volume kardus}}{\text{Volume kubus}}$
 $\Rightarrow \frac{3456}{216}$
 $\Rightarrow 16$ Jadi banyaknya kubus yang dapat ditampung kardus adalah 16

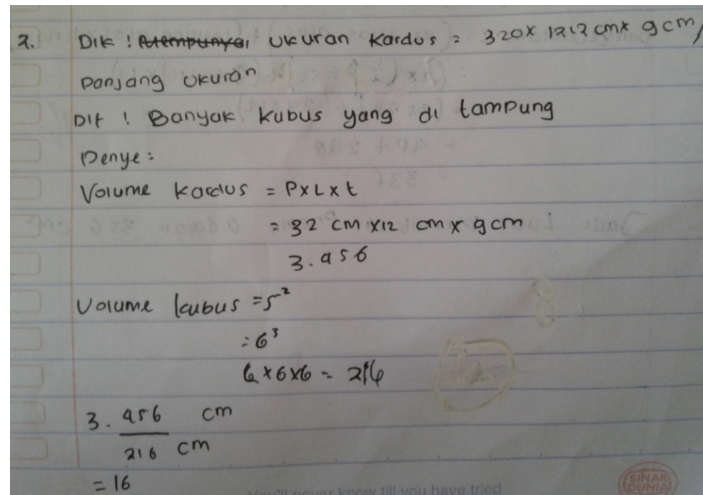
Gambar 3. Hasil *posttest* siswa diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Berdasarkan hasil *posttest* siswa di atas dapat dilihat bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah matematika sesuai dengan indikator pemecahan masalah. Siswa sudah mampu dalam memahami masalah dengan menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan, kemudian membuat rencana pemecahan masalah dengan menentukan strategi untuk menyelesaikan masalah yaitu menggunakan rumus yang benar, selanjutnya siswa melakukan rencana penyelesaian sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur yang benar sehingga menghasilkan jawaban yang benar, dan yang terakhir siswa mampu memeriksa kembali hasil dengan menuliskan kesimpulan sesuai dengan hasil yang diperoleh.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mengajarkan siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan diskusi dan kerja sama dengan teman kelompoknya, selain itu selama 4 kali pertemuan dalam proses pembelajaran siswa diberikan pelatihan bagaimana menyelesaikan soal pemecahan masalah yang sesuai indikator pemecahan masalah dengan membagikan LKS disetiap pertemuan. Menurut Branca dalam (Rianti, 2018) Pentingnya kemampuan penyelesaian masalah oleh siswa dalam matematika yaitu: (1) Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika; (2) Penyelesaian masalah yang meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika; (3) Penyelesaian masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.

Hasil yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah siswa memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika, dengan perolehan skor rata-rata adalah 79,83 berada pada kategori tinggi.

Berikut salah satu jawaban siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika.



Gambar 4. Hasil *posttest* siswa diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional

Berdasarkan hasil *posttest* siswa di atas dapat dilihat bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah matematika tidak sesuai dengan indikator pemecahan masalah yang lengkap, artinya ada indikator yang tidak dapat dituliskan oleh siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil *posttest* siswa di atas memperlihatkan bahwa siswa sudah mampu dalam memahami masalah dengan menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan, kemudian membuat rencana pemecahan masalah dengan menentukan strategi untuk menyelesaikan masalah yaitu menggunakan rumus yang benar, selanjutnya siswa melakukan rencana penyelesaian sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur yang benar sehingga menghasilkan jawaban yang benar, dan yang terakhir siswa tidak mampu memeriksa kembali hasil dengan menuliskan kesimpulan sesuai dengan hasil yang diperoleh.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional hanya mengandalkan kemampuan dari masing-masing siswa, dan kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran karena mereka masih cenderung malu untuk bertanya ketika ada yang kurang dipahami dari materi yang diajarkan, meskipun dalam setiap proses pembelajaran siswa juga diberikan pelatihan bagaimana menyelesaikan soal pemecahan masalah yang sesuai indikator pemecahan masalah, hal ini ternyata tidak membuat siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional mampu menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah matematika dengan benar.

Data hasil *self efficacy* terhadap pembelajaran matematika setelah di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di peroleh dari angket *self efficacy* siswa. Data *self efficacy* berfungsi untuk mengetahui kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran matematika sesuai indikator yang ada pada lembar angket *self efficacy* siswa.

Seseorang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik maka seorang siswa tersebut pun memiliki *self efficacy* yang baik pula (Jatisunda, 2017). Selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berlangsung *self efficacy* siswa mengalami peningkatan hal ini karena siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Selain pengamatan langsung di kelas *self*

afficacy yang dimiliki siswa dilihat melalui angket yang dibagikan. Angket *self efficacy* dibagikan setelah proses pembelajaran berakhir di pertemuan terakhir.

Berdasarkan dua puluh delapan aspek *self efficacy* siswa pada kelas eksperimen dimana diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), di peroleh total skor rata-rata 3,00 dengan kategori baik dan untuk kelas konvensional diperoleh rata-rata 2,87 juga dikategorikan baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan *self efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo dengan hasil sebagai berikut: (1) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berada pada kategori baik. (2) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diterapkan model pembelajaran konvensional berada pada kategori baik. (3) *Self efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berada pada kategori baik. (4) *Self efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo setelah diterapkan model pembelajaran konvensional berada pada kategori baik. (5) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Palopo yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran matematika di SMP, karena model ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., dkk. 2018. Hubungan antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dengan *Self Efficacy* dan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. Vol. 1 No. 5. Hlm. 887-894.
- Damayanti, S. dan Tohimin, M, A. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. Vol. 02 No. 02. Hlm. 235-244.
- Ibrahim. dan Hidayati, N. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Tinjau Kemampuan Awal Siswa SMA Negeri 1 Seyegen. *Jurnal Agri Sains*. Vol. 4 No. 2. Hlm. 115-138.
- Ilyas, M. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Pustaka Ramadhan.

- Jatisunda, M. G. 2017. Hubungan Self-Efficacy Siswa SMP dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Theoremes (The Original Research Of Mathematics)*. Vol. 1 No. 2. Hlm. 24-30.
- Putri, S, E. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dan Self Efficacy Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 palopo. Skripsi Tidak di Terbitkan. Palopo. Pendidikan Matematika. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Rianti, R. 2018. Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol.2, No. 4. Hlm. 802-812. ISSN: 2614-3097
- Sariningsih, R. dan Purwasih, R. 2017. Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self Efficacy* Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. Vol. 1 No. 1. Hlm. 163-177.
- Sumbung, H., Ma'rufi, & Salwah. 2019. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Genre. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 2*, Hlm 27-38..
- Novferma, N. 2016. Analisis Kesulitan dan *Self Efficacy* Siswa SMP dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. Vol. 3 No. 1. Hlm. 76-87.