

EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI *STUDENT TEAM LEADERSHIP GAMES* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VIII MTs NEGERI MODEL MAKASSAR

Baharuddin

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar

Kampus II: Jalan Sultan Alauddin Nomor 36 Samata-Gowa

Email: erick_tosin@yahoo.co.id

Abstrak:

Artikel ini membahas tentang Efektivitas Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar dengan permasalahan. 1) Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar sebelum penerapan *Strategi Student Team Leadership Games*. 2) Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar setelah penerapan *Strategi Student Team Leadership Games*. 3) Apakah penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* efektif pada mata pelajaran matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar tahun pelajaran 2010/2011. Sampel penelitian adalah kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar yang berjumlah 40 orang. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes uraian. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan teknik statistik t (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Secara umum hasil belajar matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar dengan menggunakan *Strategi Student Team Leadership Games* dikategorikan tinggi dengan perolehan persentase sebesar 75,00%, dan hasil analisis uji hipotesis yang menggunakan uji-t diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 14,10$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,68$ dengan taraf signifikan 5%. Jadi $t_{\text{Hitung}} = 14,10 > t_{\text{Tabel}} = 1,68$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* efektif pada pembelajaran matematika di kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar.

PENDAHULUAN

Interaksi belajar mengajar yang baik adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu dalam pembelajarannya, faktor keaktifan sebagai subjek belajar sangat menentukan. Peserta didik yang baik memiliki karakter bersemangat tinggi dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya atau suatu masalah dimohonkan kepadanya untuk dipecahkan, tidak harus ada pada peserta didik yang berotak cerdas/IQ tinggi. Namun, bagi peserta didik yang berkemampuan rata-rata sedang atau kurangpun dapat dilatih untuk memiliki karakter yang mampu menyelesaikan masalah.

Kecakapan hidup seseorang tidak terjadi dengan sendirinya tetapi melalui suatu proses yang terus berlanjut. Keberlanjutan perkembangan proses kecakapan hidup atau keterampilan hidup seseorang selama proses pembelajaran sebenarnya dapat diamati. Hal ini juga berlaku bagi peserta didik, di mana perkembangan keterampilan proses seorang peserta didik selama proses pembelajaran dapat diikuti atau diamati.

Keterampilan proses merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran matematika. Mengajar dengan keterampilan proses berarti memberi kesempatan peserta didik untuk bekerja dengan ilmu pengetahuan, tidak sekedar menceritakan atau mendengarkan cerita tentang ilmu pengetahuan. Karena sebenarnya melalui pembelajaran matematika tidak semata-mata hanya menanamkan pengetahuan saja. Tetapi sangat mungkin diterapkan pembentukan sikap positif, keterampilan cermat, dan kritis.

Peserta didik SMP merupakan peralihan dari tahap operasional konkret menuju tahap operasional formal. Pelajaran matematika di sekolah merupakan pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan matematika agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materi yang dipelajari. Karena sampai saat ini masih banyak kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar matematika. Hal ini disebabkan karena banyaknya faktor-faktor tertentu, seperti anggapan bahwa pembelajaran matematika sulit dan kurang

diperhatikannya keterampilan proses selama pembelajaran matematika berlangsung. Sehingga hal tersebut akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Pemecahan masalah merupakan kegiatan yang paling kompleks. Suatu soal dikatakan masalah bagi seorang peserta didik tetapi belum tentu menjadi masalah juga bagi peserta didik yang lain. Oleh karena itu peserta didik harus mulai diajak belajar memecahkan masalah baik secara individual maupun secara kelompok. Apabila peserta didik bekerja secara kelompok, maka upaya yang dilakukan agar dapat diterima dalam kelompoknya adalah dengan memberikan kontribusi sesuai kemampuan yang dimiliki.

Pada hakikatnya belajar dengan melihat dan menelusuri *textbook* yang bersifat teoritis saja hanya akan dapat memberikan kontribusi besar pada kemampuan kognitif. Sedangkan kecakapan memimpin tidak hanya dapat didukung oleh kemampuan kognitif saja. Sementara kebutuhan lain sebagai operasionalisasi dari kecakapan kognitif tersebut dalam praktik hanya akan tampak pada perilaku kepemimpinan. Kepemimpinan adalah suatu proses dalam mempengaruhi orang lain agar mau atau tidak melakukan sesuatu yang diinginkan.

Gaya kepemimpinan adalah pola sikap dan perilaku yang ditampilkan dalam proses mempengaruhi orang lain. Gaya kepemimpinan ini banyak ragamnya, antara lain:

- 1) Gaya kepemimpinan memberitahu (*telling*).
- 2) Gaya kepemimpinan berkonsultasi (*consulting*).
- 3) Gaya kepemimpinan berpartisipasi (*participating*).
- 4) Gaya kepemimpinan mendelegasikan (*delegating*).

Strategi pembelajaran yang biasa diterapkan guru kelas VIII MTs Negeri Model Makassar adalah strategi pembelajaran ekspositori. Meskipun guru tidak terus menerus bicara, namun proses ini tetap menekankan penyampaian tekstual serta kurang mengembangkan motivasi dan kemampuan belajar peserta didik. Strategi pembelajaran ekspositori cenderung meminimalkan keterlibatan peserta didik sehingga guru nampak lebih aktif. Kebiasaan bersikap pasif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian besar peserta didik takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Suasana belajar di kelas menjadi sangat monoton dan kurang menarik. Dan dalam pembelajarannya kurang memperhatikan keterampilan proses peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat dan menarik peserta didik kooperatif, dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung, mengemukakan pendapat, dan memiliki jiwa kepemimpinan serta dapat meningkatkan keterampilan proses peserta didik.

Strategi *Student Team Leadership Games* adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpikir, menjawab, saling membantu sama lain, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Strategi ini dilakukan dengan mengarahkan sebuah pemahaman teori tidak sekedar sebagai paparan ideal semata, namun ditindaklanjuti dengan uji teori melalui penerapan dilapangan, supaya penerapan teori tersebut menjadi suatu kegiatan yang menarik yang mampu memberikan pengalaman khusus kepada pembelajar maka di format dalam bentuk permainan. Tujuan permainan tersebut untuk menjembatani antara pemahaman konseptual tentang kepemimpinan dalam suatu kelompok dengan pembelajaran matematika. Pembelajar dihadapkan pada permasalahan tentang bagaimana agar dapat menginternalisasikan pentingnya sebuah kemampuan untuk melakukan kreasi. Permainan diformat dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang peserta didik. Tiap kelompok diberikan potongan-potongan kertas kecil yang berisikan materi yang diajarkan. Tugas kelompok adalah menyelesaikan tugas yang diberikan secara estapet dalam kurung waktu yang telah ditentukan. Tugas akhir tiap kelompok adalah menyelesaikan dan menguasai tugas yang diberikan. Peran masing-masing siswa adalah menghayati pentingnya kreativitas seorang pemimpin, karena masing-masing siswa dalam kelompok tersebut bersedia untuk menjadi pemimpin dalam kelompoknya. Pemimpin ditentukan oleh kelompok lain pada saat tugas akan dipresentasikan. Pemimpin atau ketua kelompok menjelaskan potongan kertas yang disusun dan menginterpresentasikan.

Strategi *Student Team Leadership Games* ini melatih kejelian, kecermatan, dan kepekaan terhadap masalah yang dihadapi, maka diperlukan upaya berani mencoba menyusun langkah, mengurutkan hingga mencapai keserasian. Dari penjelasan di atas maka keunggulan dari Strategi *Student Team Leadership Games* adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kemampuan bereksplorasi, ingin tahu, inisiatif, kreativitas.
2. Mengembangkan kemampuan kerja individu atau kelompok
3. Memungkinkan pengembangan interdisiplin spesialisasi.

4. Menumbuhkan jiwa kepemimpinan.
5. Mengalirkan perilaku riil seperti yang diharapkan lapangan kerja.

Hal ini terbukti pada siswa SMP Negeri 15 Semarang, tahun 2007. Strategi *Student Team Leadership Games* digunakan dalam meneliti 88 siswa yang terdiri dari 44 peserta didik untuk kelas eksperimen dan 44 peserta didik untuk kelas kontrol, yang diambil melalui teknik *cluster random* sampling. Kesimpulan yang diperoleh bahwa Strategi *Student Team Leadership Games* yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang tidak hanya memberikan pengaruh positif pada keterampilan proses terhadap hasil belajar bahkan juga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Penerapan strategi ini, diharapkan dapat menambah nuansa baru bagi pembelajaran matematika. Agar dalam pembelajarannya, keterampilan proses yang dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari uraian dan pokok-pokok pemikiran tersebut di atas, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar sebelum penerapan Strategi *Student Team Leadership Game*?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar setelah penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* ?
3. Apakah penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* efektif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar?

HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah: “Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* efektif terhadap peningkatan hasil belajar matematika di kelas VIII MTs Negeri Model Makassar”

Untuk keperluan analisis, maka hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu = \mu_0 \qquad H_1 : \mu \neq \mu_0$$

dimana:

μ : Rata rata hasil belajar siswa setelah perlakuan

μ_0 : Rata-rata hasil belajar siswa sebelum perlakuan

Artinya:

H_0 diterima jika $-t_{Tabel} \leq t_{Hitung} \leq t_{Tabel}$

H_0 ditolak jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $t_{Hitung} < -t_{Tabel}$

DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

1. Strategi *Student Team Ledership Games* (Variabel X)

Strategi *Student Team Ledership Games* adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpikir, menjawab, saling membantu sama lain, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Strategi ini dilakukan dengan mengarahkan sebuah pemahaman teori tidak sekedar sebagai paparan ideal semata, namun ditindaklanjuti dengan uji teori melalui penerapan dilapangan, supaya penerapan teori tersebut menjadi suatu kegiatan yang menarik yang mampu memberikan pengalaman khusus kepada pembelajar maka di format dalam bentuk permainan. Tujuan permainan tersebut untuk menjembatani antara pemahaman konseptual tentang kepemimpinan dalam suatu kelompok dengan pembelajaran matematika. Pembelajar dihadapkan pada permasalahan tentang bagaimana agar dapat menginternalisasikan pentingnya sebuah kemampuan untuk melakukan kreasi. Permainan diformat dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang peserta didik. Tiap kelompok diberikan potongan-potongan kertas kecil yang berisikan materi yang diajarkan. Tugas kelompok adalah menyelesaikan tugas yang diberikan secara estapet dalam kurung waktu yang telah ditentukan. Tugas akhir tiap kelompok adalah menyelesaikan dan menguasai tugas yang diberikan. Peran masing-masing siswa adalah menghayati pentingnya kreativitas seorang pemimpin, karena masing-masing siswa dalam kelompok tersebut bersedia untuk menjadi pemimpin dalam kelompoknya. Pemimpin ditentukan oleh kelompok lain pada saat tugas akan dipresentasikan. Pemimpin atau ketua kelompok menjelaskan potongan kertas yang disusun dan menginterpresentasikan.

2. Hasil Belajar Matematika (variabel Y)

Hasil belajar matematika adalah ilmu yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses belajar mengajar melalui penerapan Strategi *Student Team Leadership Games*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini berlangsung di kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar yang terdiri atas 40 orang, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sample* atau sample bertujuan yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a) Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Sebelum Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Negeri Model Makassar yang dimulai sejak tanggal 29 Oktober sampai dengan 29 November 2010, penulis dapat mengumpulkan data melalui instrument tes dan memperoleh data hasil belajar berupa nilai siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar. Dari hasil belajar tersebut diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar sebelum penerapan strategi *Student Team Leadership Games* yaitu 37,00.

Adapun statistik distribusi skor yang diperoleh dapat disajikan dalam tabel statistik sebagai berikut:

Tabel 4: Statistik skor hasil belajar siswa sebelum penerapan Strategi *Student Team Leadership Games*.

Statistik	Skor Statistik
Subjek	40
Skor ideal	100,00
Skor tertinggi	55,00
Skor terendah	0,00
Rentang skor	55,00
Skor rata-rata	37,00

Dari tabel di atas terlihat bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VIII_g MTs Negeri Model Makassar sebanyak 37,00. Skor yang dicapai siswa bervariasi mulai dari skor 0 sampai skor tertinggi 55,00 dari skor ideal yang dicapai 100. Dengan rentang skor 55,00 ini menunjukkan kemampuan siswa cukup bervariasi.

Adapun Persentase (%) nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5 : Tingkat penguasaan materi sebelum penerapan Strategi *Student Team Leadership Games*.

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0 – 34	9	22,50	Sangat rendah
2	35 – 54	30	75,00	Rendah
3	55 – 64	1	2,50	Sedang
4	65 – 84	0	0	Tinggi
5	85 – 100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		40	100	

Dari tabel di atas terlihat bahwa persentase skor hasil belajar siswa sebelum diterapkan Strategi *Student Team Leadership Games* sebesar 22,50% berada pada kategori sangat rendah dan 75,00% berada pada kategori rendah. Di samping itu, sesuai dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 37,00 jika dikonversi pada tabel ternyata berada dalam kategori sangat rendah. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VIII_g MTs Negeri Model Makassar sebelum diterapkan Strategi *Student Team Leadership Games* berada pada kategori rendah.

b) Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Setelah Penerapan *Strategi Student Team Leadership Games*

Data hasil belajar matematika siswa kelas Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Setelah Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Setelah Penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* 65,63.

Tabel 7: Statistik skor hasil belajar siswa setelah penerapan Strategi *Student Team Leadership Games*

Statistik	Skor Statistik
Subjek	40
Skor ideal	100,00
Skor tertinggi	90,00
Skor terendah	30,00
Rentang skor	60,00
Skor rata-rata	65,63

Dari tabel di atas terlihat bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Setelah Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* 65,63. Skor yang dicapai siswa bervariasi mulai dari skor terendah 30 dari yang mungkin dicapai 0 sampai skor tertinggi 90 dari skor ideal yang dicapai 100. Dengan rentang skor 60 ini menunjukkan kemampuan siswa cukup bervariasi.

Persentase (%) nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel :8 Tingkat penguasaan materi setelah penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* 65,63.

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0 – 34	2	5,00	Sangat rendah
2.	35 - 54	6	15,00	Rendah

3.	55 - 64	3	7,50	Sedang
4.	65 – 84	22	55	Tinggi
No	Interval	Frekuensi	Presentasi	Kategori
5.	85 – 100	7	17,50	Sangat tinggi
Jumlah		40	100	

Dari tabel di atas terlihat bahwa persentase rata-rata skor hasil belajar siswa setelah diterapkan Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Setelah Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* 65,63. Sebesar 17,50 % berada pada kategori sangat tinggi, 55,00% berada pada kategori tinggi, 7,50 % berada pada kategori sedang, 15,00 % berada pada kategori rendah dan 5,00 % berada pada kategori sangat rendah. Di samping itu, sesuai dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65,63 jika dikonversi pada tabel ternyata berada dalam kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar Setelah Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* berada pada kategori tinggi.

c) Efektivitas Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar.

Peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan Strategi *Student Team Leadership Games*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9: Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar sebelum dan setelah diterapkan Strategi *Student Team Leadership Games*

No	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1	0 – 34	Sangat Rendah	9	2	22,50	5,00
2	35 – 54	Rendah	30	6	75,00	15,00
3	55 – 64	Sedang	1	3	2,50	7,50
4	65 – 84	Tinggi	0	22	0	55,00

5	85 – 100	Sangat Tinggi	0	7	0	17,
---	----------	---------------	---	---	---	-----

Dari tabel menunjukkan bahwa sebelum diterapkan Strategi *Student Team Leadership Games*, frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar berada pada kategori rendah dengan persentase 77,50 % dari 40 siswa dan setelah diterapkan Strategi *Student Team Leadership Games*, frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa kelas VIII₈ MTs Negeri Model Makassar berada pada kategori tinggi dengan persentase 55,00 % dari 40 siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas, menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil tes matematika siswa mengalami peningkatan, yaitu sebelum penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* sebesar 37,38 menjadi 65,63 setelah penerapan Strategi *Student Team Leadership Games*.

Perubahan aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti melalui lembar observasi pada setiap pertemuan antara lain:

a. Semangat

Dari pengamatan penulis selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan Strategi *Student Team Leadership Games*, karena adanya semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam pembahasan contoh soal.

b. Motivasi dan minat

Selama penelitian berlangsung motivasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika semakin meningkat, hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan tentang materi pelajaran dan siswa berlomba untuk naik ke papan tulis untuk mengerjakan soal latihan yang diberikan. Mereka merasa

senang belajar matematika karena materi dan soal-soal yang diberikan berjenjang sesuai dengan kemampuan awal siswa hingga mendapatkan pengembangan ke soal-soal yang sukar.

c. Percaya diri

Demikian juga dengan rasa percaya diri siswa meningkat selama proses belajar mengajar berlangsung karena pada umumnya siswa berpendapat bahwa mereka tidak memiliki keyakinan untuk menyelesaikan tugas-tugas dan memperoleh hasil yang maksimal dalam mempelajari matematika, akan tetapi dengan adanya dorongan dan motivasi selama proses belajar mengajar berlangsung pandangan siswa yang demikian semakin berkurang. Hal ini terlihat dari adanya keberanian siswa untuk mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis. Dan adanya rasa percaya diri yang tinggi untuk menjadi pemimpin dalam kelompoknya dan mempunyai rasa tanggungjawab terhadap anggota kelompoknya serta mampu mempresentasikan hasil kerja kelompoknya sesuai dengan strategi yang diterapkan yaitu *Strategi Student Team Leadership Games*.

d. Interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru

Dari pengamatan yang diperoleh peneliti selama proses belajar mengajar terlihat bahwa siswa yang menanggapi jawaban temannya semakin meningkat setiap pertemuan, hal ini terjadi karena peneliti memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi jawaban yang telah di paparkan oleh temannya, dan memberi kesempatan untuk membantu temannya yang masih kurang, sehingga tercipta interaksi antara siswa dengan siswa.

Karena kepercayaan diri yang telah dimiliki siswa menimbulkan keberanian untuk bertanya pada hal-hal yang kurang dimengerti, bahkan ada siswa yang mampu

memberikan penyelesaian soal dengan cara lain selain yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, terciptalah interaksi antara guru dengan siswa.

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik statistik t (uji-t) beda dua rata-rata, diperoleh $t_{Hitung} = 14,10$ dan $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($14,10 > 1,68$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima karena pembelajaran matematika dengan penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* pada siswa kelas VIII_a MTs Negeri Model Makassar.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif diperoleh bahwa persentase nilai kognitif siswa sebelum menggunakan *Strategi Student Team Leadership Games* yaitu dengan tes, maka rata-rata skor hasil belajar sebesar 37,00. Dimana, jika di kategorikan berada pada kategori rendah. Sedangkan persentase nilai kognitif siswa setelah penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* maka rata-rata skor hasil belajar sebesar 65,63 dan jika di kategorikan berada pada kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Student Team Leadership Games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t terlihat bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan Strategi *Student Team Leadership Games* dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan Strategi *Student Team Leadership Games*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan Strategi *Student Team Leadership Games* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Selain itu, terdapat perubahan aktivitas pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran banyak siswa yang menanggapi dengan cuek pelajaran akhirnya mulai termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, juga dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang menjawab pertanyaan, bahkan siswa juga sudah percaya diri mengerjakan soal latihan yang diberikan di papan tulis.

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar sebelum penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase sebesar 77,5% dari 40 siswa berada pada kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata 37,00.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar setelah penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase sebesar 55% dari 40 siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 65,63
3. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dari kategori sangat rendah sebesar 77,5% dari 40 siswa dengan nilai rata-rata 37,00 menjadi kategori tinggi sebesar 55% dari 40 siswa dengan nilai rata-rata 65,63. Disamping terjadi peningkatan hasil belajar, selama penelitian tercatat sejumlah perubahan aktivitas yang terjadi pada siswa, yaitu

meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, meningkatnya motivasi dan minat serta meningkatnya kepercayaan diri siswa, hal ini terlihat dari hasil analisis lembar observasi yang dilakukan selama pembelajaran. Analisis deskriptif lembar observasi menunjukkan bahwa melalui Strategi *Student Team Leadership Games* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar. Setelah diuji dengan menggunakan uji statistik t (uji t) maka diperoleh diperoleh $t_{Hitung} = 14,10$ dan $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($14,10 > 1,68$) ini berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima karena pembelajaran matematika siswa kelas VII₁, VIII MTs Negeri Model Makassar setelah penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* efektif.

b. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka penulis mengemukakan saran sebagai rekomendasi penelitian sebagai berikut:

1. Seorang pendidik sebaiknya menerapkan Strategi *Student Team Leadership Games* guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Pendidik dapat menggunakan Strategi *Student Team Leadership Games* dalam mengevaluasi siswa agar dapat mengambil strategi yang tepat sasaran untuk mencapai proses pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA:

- Ambar Teguh Sulistiyani, *Kepemimpinan Profesional Pendekatan Leadership games*, (Jogjakarta; Gava Media).
- Ambar Teguh Sulistiyani. 2008, *Kepemimpinan Profesional Pendekatan Leadership games*, (Cet. 1; Yokyakarta; Gava Media).

- Amran YS Chaniago.2002. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Cet. V; Bandung; Pustaka Setia).
- Abdul Haling, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet.I; Makassar: Badan Penerbit UNM,2006)
- A.M. Sadirman. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Arif, Muhammad Tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, (Cet. I; Makassar: State University Of Makassar, 2006).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Cet. XIII: Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Ana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Cet VII; Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Desi Rikha Setyanti, *Efektifitas Pembelajaran matematika Bangun ruang Dengan Strategi student Team Heroic Leadership dan pemberian Tugas Terstruktur Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 15 Semarang*, Skripsi .S1 Fakultas matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* ,(Cet. I; Jakarta:AV Publisher),
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Cet,I; Jakarta: PT. Syaamil Cipta Media)
- Depdiknas, *Pedoman umum sistem pengujian hasil belajar*. <http://www.google.com>
- Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. (Cet II; Yogyakarta: Tugu).
- Matondang. *Kepemimpinan Budaya Organisasi dan Manajemen Strategik* , (Jakarta; Graha Ilmu)
- Musafira, *peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode sq3r pada siswa kelas XI IPA 1 MAN I Watampone Kabupaten Bone* (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, Makassar,2009)
- Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi dan Informasi dan Komunikasi*. (Cet. I; Bandung: Alfabeta, 2008).
- Nurhayati. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Jigsaw Pada Siswa Kelas II SLTP 21 Makassar*. Skripsi. FMIPA UNM. Makassar. 2004.
- Hariwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. (Cet II; Yogyakarta: Tugu, 2009)
- Oemar Malik. *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Cet IV; Jakarta : Algesindo, 2004)

Rismadani Darwis, “Peranan Penggunaan Media Transparansi Over Head Proyektor (Ohp) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tumbuhan Biji Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 makassar”(Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, Makassar, 2008).

Sudarwan danin. 2010. *Kepemimpinan Pendidikan*. (Cet. 1; Bandung: Alfabeta).

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007)

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*, (Cet. VII; Jakarta: Balai Pustaka).

W.J.S Poerwadarminta. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Cet. 17; Jakarta: Balai Pustaka).