

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Herwandi

Institut Teknologi dan Kesehatan Permata Ilmu Maros

E-mail: herwandi.itkpi@gmail.com

© 2022 PRISMA (**Jurnal Penalaran dan Riset Matematika**)

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP. Jenis penelitian ini adalah Pre-eksperimental dengan model design One-Group *Pretest Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data tes hasil belajar matematika (*pretest dan posttest*), dan dokumentasi. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII.1 SMP Muhammadiyah Limbung dengan jumlah siswa 35 orang. Berdasarkan olah data menggunakan uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pengaruh peningkatkan hasil belajar siswa setelah diberikan model TGT sebesar 23,3%.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar matematika, siswa SMP

Abstract:

This study aims to analyze the effect of TGT type cooperative learning model on mathematics learning outcomes of students in grade VIII junior high school. This type of research is Pre-experimental with One-Group Pretest Posttest Design model. Data collection techniques used math learning outcomes test data collection techniques (pretest and posttest), and documentation. The research sample was students of class VIII.1 SMP Muhammadiyah Limbung with 35 students. Based on data processing using t-test, it is concluded that there is an effect of TGT type cooperative model on the learning outcomes of VIII grade students. The results showed that: the effect of improving student learning outcomes after being given the TGT model was 23.3%.

Keywords: TGT type cooperative learning model, math learning outcomes, junior high school students

Pendahuluan

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Sudiati, 2014). Pembelajaran matematika secara umum cenderung menggunakan rumus dan anak dituntut untuk memahami serta menghafal rumus yang telah diberikan. Asumsi anak seperti itulah yang membuat mata pelajaran matematika menjadi momok yang menakutkan dan selalu tertanam dalam diri pribadi anak, sehingga secara tidak disadari mereka akan malas untuk belajar dan hasil belajar anak akan menurun juga.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan model ataupun pendekatan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, dapat menjadikan siswa mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan pada diri siswa, bahkan semangat belajar siswa akan tinggi dan proses pembelajaran sangat menyenangkan. Sebaliknya, apabila penggunaan model pembelajaran kurang tepat maka proses pembelajaran akan terasa tidak menyenangkan dan akan berdampak buruk bagi siswa. Guru dapat menyebabkan kesulitan

karena model pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu model yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Untuk itu, guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai sehingga membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika observasi di SMP Muhammadiyah Limbung yaitu: proses belajar dilaksanakan dengan model konvensional dan ceramah. Pada saat pembelajaran tersebut, guru menjelaskan materi, memberikan pertanyaan, dan dijawab siswa secara bersama-sama. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, maka sebagian besar siswa hanya diam. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya atau menjawab materi dari soal yang diberikan oleh guru. Siswa mencatat semua yang telah dicatat oleh guru dipapan tulis, mengerjakan tugas dan tidak mempresentasikan hasilnya. Guru hanya membahas tugas tersebut bersama-sama di depan kelas. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terdapat beberapa siswa yang memahami secara langsung materi yang telah disampaikan oleh guru. Sebagian yang lain belum memahami dengan jelas dan pada akhirnya nilai yang didapatkan kurang maksimal, bahkan banyak yang belum tuntas. Sehingga hasil belajar siswa kelas VIII menurun. Melihat kenyataan seperti tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu untuk mengubah model pembelajaran didalam kelas.

Salah satu model yang memungkinkan guru berhasil dalam mengajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, kemudian guru memberikan permainan dan mengadakan turnamen/kompetisi antar kelompok.

Adapun hasil penelitian (Damayanti-Apriyanto, 2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V B SDI Al-Falah 1 Petang. Hal ini bisa dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,3 > 2,0$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini efektif dalam pembelajaran matematika, karena model pembelajaran ini dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan dapat membantu siswa mendapat pemahaman secara mendalam tentang materi yang diberikan. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan materi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, diadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP dalam bentuk penelitian eksperimen.

Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *TGT* atau *team games tournament* yang berarti turnamen permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama yang dicetuskan dari universitas Johns Hopkins. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok

yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar

Teams GamesTournament (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3-5 siswa secara heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Model pembelajaran TGT menggunakan sebuah tournament akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya melawan anggota kelompok lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, tournament, dan penghargaan kelompok. (Aris, 2013)

Langkah-langkah atau sintaks dan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams GamesTournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams GamesTournament* mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau bumping.
 - b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran. Selanjutnya, guru memberikan pengumuman kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams GamesTournament*.
 - c. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar yang dibentuk oleh guru. Kelompok belajar tersebut dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa.
 - d. Siswa bermain dalam meja turnamen mewakili kelompoknya. Setiap meja turnamen terdiri atas 3-4 siswa yang memiliki kemampuan setara. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan.
2. Hasil Belajar

Briggs dalam Jatmiko mengemukakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang di capai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Prayitno dan Amti dalam Zulhafizh, Atmazaki, dkk, (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai alat untuk mengungkapkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan Purwanto dalam Zulhafizh, Atmazaki, dkk (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian aktivitas individu baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat ditandai dengan diperolehnya nilai melalui proses pembelajaran.

Menurut Ningrum, P., (2022) Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecekapan-kecekapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. John M. Keller Hamna, H.,(2022) memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Berbagai masukan tersebut menurut John Keller Hamna, H., (2022) dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu kelompok masukan pribadi (motivasi, harapan untuk berhasil, inteligensi dan penguasaan awal, dan evaluasi kognitif). dan kelompok masukan yang berasal dari lingkungan (rancangan dan pengelolaan motivasional, rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar serta rancangan dan pengelolaan ulangan penguatan).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pemahaman, penguasaan dan keterampilan terhadap pengetahuan yang telah dipelajari siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Hasil belajar dapat dilihat dari skor hasil tes yang dilakukan oleh seorang siswa.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Limbung dengan populasi seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung tahun ajaran 2021/2022 yang tersebar dalam 11 kelas yaitu kelas VIII-1 sampai kelas VIII-11. Selanjutnya metode pemilihan sampel menggunakan simple random sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan cara acak. Dalam simple random sampling, anggota sampel yang dipilih yaitu kelas VIII.1 SMP Muhammadiyah Limbung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika siswa (*pretest* dan *posttest*). Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah a) Dokumentasi, dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2016). Peneliti membutuhkan dokumentasi sebagai bukti telah diadakan penelitian. Bukti dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, hasil lembar siswa maupun data-data siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. b) Tes Hasil Belajar Matematika (*pretest* dan *posttest*), Arikunto (2013) menyatakan bahwa "Tes adalah alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan". Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistic inferensial adapun langkah-langkahnya: a) Uji normalitas, uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui suatu sampel dari populasi yang ada peneliti menggunakan uji liliefors pada sistem SPSS. b) Uji T-test, uji T-test digunakan untuk mengukur peningkatan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji *Paired Sample* T-test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-2)}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest.

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md).

N = Subjek pada sampel.

d.b = ditentukan dengan N-1.

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji paired sample t-test adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (Sig) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika probabilitas (Sig) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung.

Hasil Penelitian

Deskripsi data penelitian berupa data tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest* yang dapat diketahui secara lebih jelas oleh gambaran tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rangkuman Data Deskriptif

Deskripsi Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Data	35	35
Mean	70,3	81,1
Median	70,36	82,5
Modus	69,9	84,07
Simpangan Baku	8,72	9,03

Dari Tabel 1, menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes tertinggi diperoleh pada *posttest* yaitu nilai tes setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada dalam kategori baik. Dan rata-rata terendah diperoleh pada *pretest* yaitu nilai tes sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada dalam kategori cukup baik dan beragam. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Belajar Matematika Aspek Kognitif

Uji Normalitas	<i>Pretest</i> : $L_0 = 0,1452$ <i>Posttest</i> : $L_0 = 0,1401$
Uji T-test	thitung = 4,35

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil analisis data awal (*pretest*), Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Lilliefors. nilai L_0 sebesar 0,1452. Untuk $n = 35$ dan taraf 5%, berdasarkan tabel nilai kritik uji Lilliefors diperoleh harga $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_0 = 0,1452 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima. Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil analisis data Akhir (*Posttest*), uji normalitas untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Lilliefors. Nilai L_0 sebesar 0,1401. Untuk $n = 35$ dan taraf 5%, berdasarkan tabel nilai kritik uji Lilliefors diperoleh harga $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_0 = 0,1401 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil Uji T-test penelitian ini, uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji Paired Samples t-test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Mean deviasi sebesar 12,67 dan taraf signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,042 sedangkan t_{hitung} sebesar 4,35. Dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} 4,35 > t_{tabel} 2,042$. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima artinya bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak sama. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka terbukti bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT ternyata lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konservatif. Perbedaan hasil belajar ini, terlihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), maka dalam penelitian ini guru matematika harus menggunakan model pembelajaran yang baik bagi siswa agar dapat dilakukan perlakuan yang tepat dalam proses kegiatan pembelajaran matematika. Dengan demikian model pembelajaran TGT merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yunita, A., (2020) Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar. Sedangkan Seran, E. B, (2018) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Jalan Jawa Surabaya. Dengan hasil bahwa $t_{hitung} = 2.47 > t_{tabel} = 1.67$.

Hasil penelitian Santosa, D. S. S. (2018) menunjukkan bahwa, Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 70,86 yang dikategorikan tinggi dan standar deviasi 10,46. Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung adalah 48,8 yang dikategorikan sedang dengan standar deviasi 9,41. Kemudian berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh $t_{hit} = 8,54$ dan $t_{tabel} = 1,663$ sehingga $t_{hit} > t_{tabel}$ yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumarorong.

Hasil penelitian Purnamasari, Y. (2014) menunjukkan bahwa rata-rata skor kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk kriteria tinggi, peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran langsung, tidak terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran matematik peserta didik, serta terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematik peserta didik.

Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair, dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII.

Simpulan

Berdasarkan latar belakang, metode penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji T-test sebesar 4,35 dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 diterima atau $4,35 \geq 2,048$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, pengaruh peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebesar 23,3%.

Daftar Rujukan

- Amri, S. (2013). Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aris, S. (2016). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 Cet. 2. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 2(2), 235-244.
- Darmawan, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. PT Remaja Rodakarya
- Dazrullisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kreatifitas Dan Motivasi Pada Materi Bangun Datar Sd Negeri Percontohan Banda Aceh. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Hamna, H., & BK, M. K. U. (2022). Pengaruh Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Inpres Kassi-Kassi Kota Makassar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1).
- Jatmiko, J. (2015). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Nahdhatul Ulama Pace Nganjuk. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Nasution, S. (2008). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Ningrum, P., & Rahmawati, R. D. (2022). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sd Dalam Pembelajaran Daring. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 41-47.
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 209664.
- Rahayu, A. F., Manzilatusifa, U., & Lisnawati, C. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 113-119.
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar matematika

- siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115-120.
- Sudiati, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Di Sekolah*. World Wide Web: <https://srisudiati.namablogku.com/2014/05/pembelajaran-matematika-di-sekolah.html>
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 94.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan (Vol. 1)*. UMM Press.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams GamesTournament* terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23-34.
- Zulhafizh, A., & Syahrul, R. (2013). Kontribusi Sikap Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(2), 13-28.