



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS VI MI BUSTANUL ULUM BADAS SUMOBITO JOMBANG

Izzatul Laily¹, Henky Muktiadji²

¹ MI Bustanul Ulum Bada ² Universitas PGRI JOMBANG

¹lailyizzatul1@gmail.com, ²henky.madji09@gmail.com

Abstrak: Masih banyak guru menggunakan metode pembelajaran *konvensional* yang tidak berpusat pada keaktifan peserta didik, sehingga mengakibatkan banyak peserta didik yang kurang aktif saat pembelajaran khususnya pelajaran matematika. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) merupakan model pembelajaran yang inovatif dan dinilai menyenangkan karena *tournament* dan permainan pada pembelajaran ini dapat mengakibatkan sebuah dorongan terhadap peserta didik untuk menjadi aktif saat pembelajaran dan tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis *Pre Eksperimental* dengan desain penelitian *One Grup Pretest and Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah 30 peserta didik di kelas VI MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang. Instrument yang digunakan adalah lembar tes tulis berupa *pre test* dan *post test*. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis (*dependent Sampel T-test*). Berdasarkan analisis data pada uji hipotesis diperoleh hasil *output SPSS* yang menyatakan nilai *Sig.* sebesar 0,000 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang berarti $0,000 < 0,05$ maka, H_1 diterima. Berdasarkan hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model Pembelajaran Kooperatif tipe (TGT). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model Pembelajaran Kooperatif tipe (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola peserta didik kelas VI di MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT), Hasil Belajar Matematika,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tonggak awal dalam membangun bangsa yang maju dan berkualitas untuk mewujudkan manusia yang cerdas berkepribadian baik, kreatif dan produktif. Oleh sebab itu pendidikan menjadi hal yang penting dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara, karena tingkat kesejahteraan suatu bangsa dapat dilihat dari sumber daya manusia yang berkualitas, bertaqwa serta berbudi pekerti luhur. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tertulis dalam UU No.2 tahun 1989 Bab I pasal 4 yang



menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (Sujana, 2019).

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya dengan belajar matematika. Menurut Carl Friedrich Gauss dalam (Rahayu dkk, 2021) mengatakan bahwa matematika adalah ratu ilmu pengetahuan dan adapun menurut Susilo dalam (Rahayu dkk, 2021) yang mengatakan bahwa matematika bukan hanya sebuah kumpulan angka, simbol, dan rumus yang tidak memiliki hubungan dengan kehidupan sehari-hari, sebaliknya matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata. Matematika juga menjadi sarana untuk menumbuhkan serta mengembangkan cara berpikir pada manusia.

Menurut Murdiani (2018) mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan sering dikeluhkan peserta didik karena menurut mereka matematika adalah mata pelajaran yang sangat rumit dan sulit dipahami karena konsep serta operasi hitung yang dinilai cukup abstrak bagi mereka. Misalnya pada materi geometri yaitu volume dan luas permukaan bangun

ruang, materi ini adalah salah satu materi matematika yang cukup sulit karena dalam menyelesaikan soal volume dan luas permukaan bangun ruang peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan mendefinisikan, mereka juga kesulitan dalam menerapkan rumus dan operasi hitungnya (Rahayu dkk, 2021).

Penguasaan mengenai konsep sangat berpengaruh dalam memahami matematika, karena matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak. Jika guru menggunakan metode pembelajaran *konvensional* dan guru selalu mendominasi kelas maka peserta didik akan menjadi kurang aktif dan cenderung monoton saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan turunnya hasil belajar pelajaran matematika pada peserta didik, untuk itu pendidikan membutuhkan inovasi dan juga pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan masa ini. Perkembangan inovasi dan pendekatan-pendekatan bidang pendidikan yang diatur dalam suatu penerapan pendidikan yang dapat kita sebut sebagai kurikulum pendidikan (Darmawan & Dewanto, 2018).

Kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk mempersiapkan pribadi bangsa Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai warga negara yang produktif, aktif, inovatif dan efektif juga dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan beradaban dunia. Pola pembelajaran pada kurikulum 2013 menuntut peserta didik agar berperan aktif dalam proses



belajar mengajar sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendukung untuk mencapai tujuan tersebut (Darmawan & Dewanto, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi volume bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola, maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan tradisional sunda pesawat sebagai media belajar peserta didik yang sekarang mulai terkikis dengan adanya perkembangan budaya dan teknologi. Adapun kelebihan permainan tradisional sunda pesawat yaitu dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat saat pembelajaran dengan media pembelajaran yang berbasis permainan, menambah rasa cinta pada seni dan budaya Indonesia, membuat tubuh menjadi sehat, meningkatkan daya kreativitas pada peserta didik menumbuhkan jiwa sosial yang tinggi dan, selain itu peserta didik juga dapat melestarikan permainan tradisional agar tidak terlupakan.

Menurut Tara & Karyanti (2019) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang di nilai cukup menyenangkan karena turnamen dan permainan pada pembelajaran ini dapat mengakibatkan sebuah dorongan terhadap peserta didik untuk menjadi aktif pada saat

pembelajaran dan tentunya mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Dimana peserta didik memainkan suatu permainan dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan skor atau point dari kelompok mereka masing-masing. Permainan tersebut dapat di atur oleh guru dalam bentuk kuis atau yang lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan untuk kelompok yang mendapat skor atau poin terbanyak akan mendapat hadiah pada akhir turnamen. Menurut Rahmat dkk (2018) model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat memberikan kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dengan rasa percaya diri yang lebih tinggi, motivasi belajar peserta didik bertambah, meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan yang paling utama peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan dengan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut, selain itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan pendidik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Rahni (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII Mts Darul Ilimi Batang Kuis T.P 2018/2019 “. Menunjukkan bahwa, hasil belajar matematika



siswa setelah diterapkannya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi aritmatika sosial memperoleh rata-rata sebesar 69,9 dengan standar deviasi sebesar 10,32 yang berarti terdapat pengaruh antara model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas VII MTs. Darul Ilmi Batang Kuis.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah di uraikan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas VI MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas VI pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola?. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif yang

digunakan untuk mengetahui hubungan anatar dua variabel yaitu variabel X (bebas) adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan variabel Y (terikat) adalah hasil belajar matematika peserta didik. Menurut Sugiyono (2018) Pendekatan kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel dilakukan secara random dengan pengumpulan data yang menggunakan instrumen, analisis data yang bersifat statistik.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design* dengan menggunakan desain penelitian *One Grup Pretest and Posttest Design* (Sugiyono ,2013). Dalam desain tersebut terdapat satu kelompok tanpa adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga pada kelompok tersebut akan diberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal yang dapat digunakan untuk perbandingan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018) sampling jenuh merupakan sebuah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang yang berjumlah 30 peserta didik.

Metode pengumpulan data yang di gunakan adalah tes tulis yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dilakukan *treatment* atau



perlakuan (*pre test*) dan sesudah dilakukan *treatment* atau perlakuan (*post test*). Lembar tes tulis tersebut akan divalidasi terlebih dahulu sebelum diberikan kepada peserta didik. Validasi instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji validitas isi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam membedakan rata-rata pada dua populasi yang sudah ditentukan (Soeprajogo dan Ratnaningsih, 2020). Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data dan uji hipotesis menggunakan *dependent Sampel T-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada penelitian ini data yang diperoleh berupa data hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian dilakukan di MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang pada kelas VI dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik. Dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes tulis dalam bentuk uraian (*essay*) yaitu *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *post test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan pada materi

volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.

Sebelum instrument tes di gunakan hendaknya terlebih dahulu divalidasi. Selain instrumen tes, peneliti juga memvalidasi perangkat pembelajaran dan LKPD. Setelah divalidasi, perangkat pembelajaran dapat digunakan dan instrument tes dapat diberikan pada peserta didik, untuk *pre test* dapat diberikan sebelum *treatment* dan *post test* dapat diberikan setelah melalui proses belajar mengajar (*treatment*).

Setelah melalui proses validasi dan *treatment* peneliti memperoleh data hasil *pre test* dan *post test*. Kemudian data tersebut dianalisis dengan uji normalitas yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data (data *pre test* dan data *post test*) tersebut berdistribusi normal atau tidak (Aziz, 2020). Pegujian normalitas data menggunakan aplikasi *SPSS for windows versi 26* dengan uji *komogorove-smornov* bertaraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Data yang diuji adalah hasil belajar matematika berupa *pre test* dan *post test*. Berikut adalah hasil uji normalitas data sehingga di peroleh nilai *Sig.* sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Pre Test dan Post Test	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pre_Test	.153	30	.071
	Post_Test	.131	30	.197
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan hasil *output SPSS* di atas, diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,071 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang berarti $Sig > \alpha$ yaitu $0,071 > 0,05$, maka H_0 diterima dan



H_1 ditolak. Maka, berdasarkan pengambilan keputusan di atas, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak yang artinya sebaran data *pre test* berdistribusi normal. Berdasarkan hasil *output SPSS* di atas, diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,197 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang berarti $Sig > \alpha$ yaitu $0,197 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka, berdasarkan pengambilan keputusan di atas, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak yang artinya sebaran data *post test* berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya data diuji dengan menggunakan uji hipotesis yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu teori. Dalam penelitian ini uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada data *pre test* atau kemampuan peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan dan data *post test* atau kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Uji beda dapat dilakukan dengan menggunakan uji *dependent Sampel T-test*, dengan bantuan *SPSS for windows versi 26* bertaraf signifikansi $5\%(\alpha = 0,05)$ sehingga di peroleh nilai *Sig.* sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Uji Dependen Sampel T-Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-20.433	14.899	2.720	2.720	-14.870	-7.512	30	.000	

Berdasarkan hasil *output SPSS* di atas diperoleh nilai yang menyatakan *Sig (2 – tailed) < 0,05* dimana *Sig.* sebesar 0,000 dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang berarti $0,000 < 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka berdasarkan pada pengambilan keputusan di atas, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang signifikan sebelum perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*). Maka berdasarkan uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas VI pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi pembelajaran yang inovatif, karena model pembelajaran tersebut dinilai sangat menyenangkan dan dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tara dan Karyanti ,2019).



Pada penelitian tahap awal peneliti memberika soal *pre test* yang diberikan sebelum perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan peserta didik dalam memahami materi ajar matematika terkait dengan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola juga digunakan untuk menentukan kelompok belajar yang anggotanya bervariasi secara akademik, jenis kelamin dan ras. Kemudian setelah *pre test* diberikan pada peserta didik, peneliti memberikan pembelajaran terkait dengan materi bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola dilanjutkan dengan pembagian kelompok. Kelompok belajar tersebut dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 6 peserta didik dengan tingkat kecerdasan I hingga VI sesuai hasil *pre test* yang diatur oleh peneliti. Kemudian dilanjutkan dengan belajar dalam kelompok yang digunakan untuk persiapan permainan (*game*) dan tournament antar kelompok. Pada tahap ini peserta didik dapat memiliki kebebasan dalam berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya (Taniredja, 2013).

Pada tahap permainan (*game*) peserta didik diberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diperebutkan antar kelompok untuk memperoleh point tambahan yang akan ditambahkan pada saat *tournament*. Pada tahap *tournament* peserta didik akan bertanding pada arena tournament sunda pesawat yang sesuai dengan tingkat kemampuan akademik atau kecerdasannya. Kecerdasan tingkat I akan

bertanding dengan tingkat I dari masing-masing kelompok yang akan menempati arena tournament A, untuk kecerdasan tingkat II menempati arena tournament B dan seterusnya. Kemudian, setelah semua sudah menempati arena masing-masing peserta didik mendengar aturan permainan dan melaksanakan permainan sunda pesawat hingga selesai untuk memperoleh point sebanyak-banyaknya. Pada tahap gamas dan tournament ini peserta didik dapat meningkatkan budipekerti, kepekaan, toleransi, kerjasama serta peserta didik dapat bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik (Taniredja, 2013). Pelaksanaan permainan sunda pesawat tersebut tidak berjalan kondusif karena pada saat permianan peserta didik saling berebut untuk memainkan permainan dan ketika menunggu giliran untuk memainkannya mereka membuat kegaduhan dalam kelas.

Kemudian pada akhir pembelajaran akan diberikan penghargaan pada kelompok yang mendapat point terbanyak pada saat permainan dan *tournament*. Kelima tahapan-tahapan tersebut sejalan dengan tahapan-tahapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Shoimin (2014). Pada tahap akhir peneliti memberikan soal *post test* yang diberikan setelah *treatment* atau perlakuan pada kelas VI MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang terkait dengan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.



Hasil dari nilai *pre test* dan *post test* inilah yang akan peneliti jadikan dasar untuk mengetahui pengaruh antara model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Berdasarkan penyajian data dan analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya pada analisis data pada uji hipotesis dengan menggunakan menggunakan *uji t* yaitu *uji Dependent Sampel T-test* dengan bantuan *SPSS for windows* dengan versi 26, di dapat hasil bahwa terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang signifikan di kelas VI MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahni (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII MTs Darul Ilmi Batang Kuis T.P 2018/2019”. Berdasarkan pada temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan peserta didik kelas VI pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola peserta didik kelas VI di MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang tahun pelajaran 2022/2023

Saran

1. Bagi guru matematika, apabila pembelajaran ini akan dilakukan maka guru perlu melakukan persiapan yang matang agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Adapun hal yang perlu dipersiapkan diantaranya:
 - a. Mempersiapkan kesiapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
 - b. Memilih materi pokok yang sesuai dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat menunjang proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien.
 - c. Mempersiapkan alokasi waktu yang cukup dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan

untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan sajian materi lain dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kondisi kelas ketika tahap turnamen pada penelitian ini kurang kondusif dikarenakan peserta didik berebut untuk memainkan permainan sehingga menyebabkan kegaduhan dalam kelas. Oleh karena itu peneliti selanjutnya disarankan agar menambah guru pendamping agar dapat mengkondisikan kelas dengan baik sehingga kegiatan turnamen dapat berjalan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Abdul. (2020). *Uji Normalitas dan Homogenitas*. (<https://rzabdulaziz.files.wordpress.com/2020/04/ppt-statistik-dan-data-analisis-pertemuan-ke-9-uji-normalitas-dan-homogenitas.pdf>). Diakses 20 Februari 2023.
- Darmawan, Ragil dan Dewanto. (2018). *Penerapan Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Hasil Belajar, dan Respon Siswa Kelas X TKR 1 Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Di SMKN 1 Kalianget*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol 6 No. 3 53-58. (<https://www.neliti.com>). Diakses 7 April 2023
- Murdiani. (2018). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas IV SDN Hariang Kecamatan Banual Lawas Kabupaten Tabalong*. *Sagacious Journal Ilmiah Pendidikan Dan Social*. Vol 4 No. 2 . 35-40. (<https://rumahjurnal.net>). Diakses 4 Maret 2023.
- Rahayu, A. D., Sarya, R. M. dan Saputro, B. A. (2021). *Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)*. (https://doi.org/1030762/factor_m.v4i1.3255). Diakses 15 Oktober 2022.
- Rahmat, F. L. A., Suwanto, S. Dan Rasto, R. (2018). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis*. *Jurnal Menejerial*. (<https://doi.org/10.17509/menajerial.v17i2.11783>). Diakses 25 Oktober 2022.
- Rahni, Nur Lailatul. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII Mts Darul Ilmi Batang Kuis T.P 2018/2019*. Skripsi. Medan: UIN Sumatra Utara.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Soeparjogo, Magdalena Purnama, dan Nina Ratnaningsih. (2020). *Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T*. Bandung: Pusat Mata Nasional, Rumah Sakit Mata Cicendo. (<https://perpustakaanrsmcicendo.com/wp-content/upload/2020/07/Perbandingan-Dua-Rata-rata-Uji-T.Magdalena-purnama-soeparjogo.pdf>). Diakses 26 Februari 2023.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*. (<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>). Diakses 28 September 2022.
- Tara, O. S. dan Karyanti, K. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan dengan Media Tali Pas pada Peserta*





Didik Di SDN 2 Petuk Bukit Tahun Pelajaran 2017/2018. Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (<https://doi.org/10.33084/tunas.v4i2907>). Diakses 28 September 2022.

Tanirejadja, H. T. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.* Bandung: Alfabeta