

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SMA/MA**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**RAUDHATUL JANNAH
NIM. 170205093**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Matematika**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SMA/MA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Matematika**

Oleh:

**RAUDHATUL JANNAH
NIM. 170205093**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Matematika**

Disetujui oleh:

Pembimbing



Suzanti, M. Pd.

NIP. 198608182023212051

**A R - R A Ketua Program Studi Pendidikan
Matematika**



Dr. H. Nuralam, M. Pd.

NIP. 196811221995121001

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Matematika

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 03 September 2024
29 Safar 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Susanti, M.Pd.

NIP.198608182023212051

Sekretaris,

Khairina, M.Pd.

NIP. 198903102020122012

Penguji I,

Dr. Lukman Ibrahim, M.Pd.

NIP. 196403211989031003

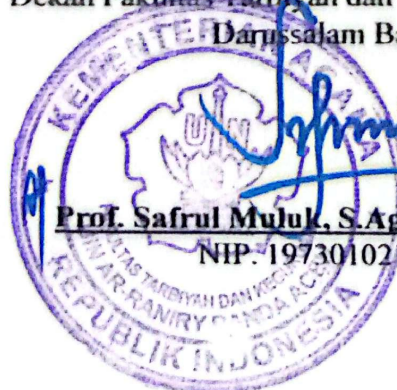
Penguji II,

Dr. Aiyub, M.Pd.

NIP. 197403032000121003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 197301021997031003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH**
Telp: (0651)755142, Fask: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Raudhatul Jannah
NIM : 170205093
Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa
SMA/MA.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Darussalam, 16 Agustus 2024
Yang Menyatakan,



Raudhatul Jannah
Raudhatul Jannah
NIM. 170205093

ABSTRAK

Nama : Raudhatul Jannah
NIM : 170205093
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Matematika
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA/MA
Tebal Skripsi : 140 Halaman
Pembimbing : Susanti, M.Pd
Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

Permasalahan yang sering terjadi yaitu hasil belajar siswa tergolong rendah karena pembelajaran di kelas tidak berperan aktif dalam pembelajaran serta sulitnya memahami materi yang dipelajari. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pembelajaran konvensional serta meningkatkan hasil belajar siswa yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *control group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 5 Banda Aceh. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling* yang sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, berdasarkan uji t dapat diperoleh nilai dari $t_{hitung} = 4,35$ dengan $dk = 44$. Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 44$ dari tabel distribusi t diperoleh $t_{(0,95)(44)} = 2,048$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,35 > 2,048$, maka tolak H_0 dan terima H_1 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada siswa SMA/MA. Dengan melakukan pengujian *N-Gain score* yang dilakukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMA/MA.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kita semua terutama kepada penulis sendiri sehingga atas izin Allah penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA/MA”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan manusia dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wakil Dekan, Dosen dan Asisten Dosen serta karyawan di lingkungan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Nuralam, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika beserta seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan ini.
3. Ibu Khusnul Safrina, M. Pd. Selaku penasehat akademik yang telah memberikan saran selama masa perkuliahan penulis serta motivasi dalam menyelesaikan

skripsi ini.

4. Ibu Susanti, M.Pd. selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu serta tenaga dalam membimbing penulis untuk menyusun skripsi ini.
5. Kepada Bapak Mustafa, S.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 5 Banda Aceh beserta guru-guru yang telah memberikan izin serta membantu penulis untuk melakukan penelitian ini.
6. Ibu Khusnul Safrina, M.Pd. dan Ibu Nurdiana, S.Pd.I selaku validator yang membantu penulis untuk menyusun instrumen penelitian skripsi.
7. Ayahanda tercinta Bapak Zainal Abidin dan Ibunda Rahmaniati yang tak henti-hentinya memanjatkan doa serta memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis. Penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang telah sabar dan mendengarkan keluh kesah penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan dan mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua penulis.
8. Kepada Kakak saya Zuhra Alfiani dan anaknya Ammarullah Azzaky terimakasih banyak telah menjadi obat berharga dalam kehidupan penulis, dan terimakasih juga atas dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga ARYATI yang telah memberikan semangat, dorongan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terakhir untuk diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah

bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terima kasih karena sudah berusahadan tidak pernah menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang bisa dikatakan tidak mudah. Terima kasih banyak sudah bertahan sejauh ini. I'm great.

Sesungguhnya hanyalah Allah SWT yang sanggup membalas segala kebaikan yang telah bapak, ibu, dan teman-teman berikan. Namun terlepas dari semua itu, skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan baik dalam segi bahasa maupun segi lainnya. Oleh karena itu dengan lapang dada penulis membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin memberikan kritik dan saran kepada peneliti sehingga dapat membantu untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong peneliti-peneliti selanjutnya.

Banda Aceh, 24 Juli 2024
Penulis,

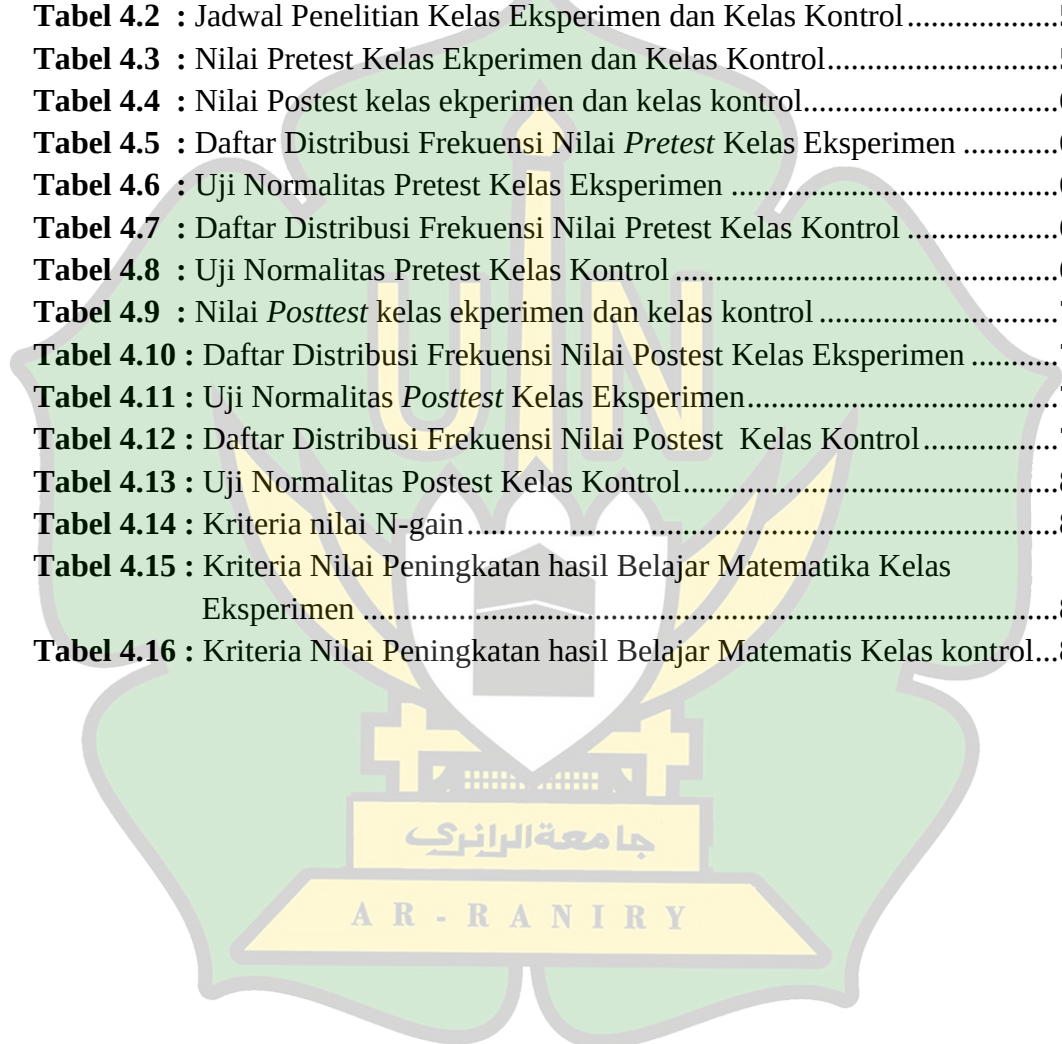
Raudhatul Jannah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN TEORITIS	16
A. Tujuan Pembelajaran Matematika SMA/MA	16
B. Karakteristik Pembelajaran Matematika	17
C. Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	19
D. Hasil Belajar Matematika.....	29
E. Limit Fungsi Aljabar.....	35
F. Penelitian yang Relevan.....	44
G. Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Rancangan Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel.....	48
C. Instrumen Penelitian.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	57
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	58
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	58
D. Pembahasan Hasil Penelitian	89
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	147

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian.....	47
Tabel 3.2 : Kriteria nilai N-gain.....	56
Tabel 4.1 : Jumlah Data Siswa SMAN 5 Banda Aceh.....	57
Tabel 4.2 : Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel 4.3 : Nilai Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.4 : Nilai Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	60
Tabel 4.5 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.6 : Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.7 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol	66
Tabel 4.8 : Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	68
Tabel 4.9 : Nilai <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	73
Tabel 4.10 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.11 : Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.12 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol	78
Tabel 4.13 : Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4.14 : Kriteria nilai N-gain.....	86
Tabel 4.15 : Kriteria Nilai Peningkatan hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.16 : Kriteria Nilai Peningkatan hasil Belajar Matematis Kelas kontrol...	88



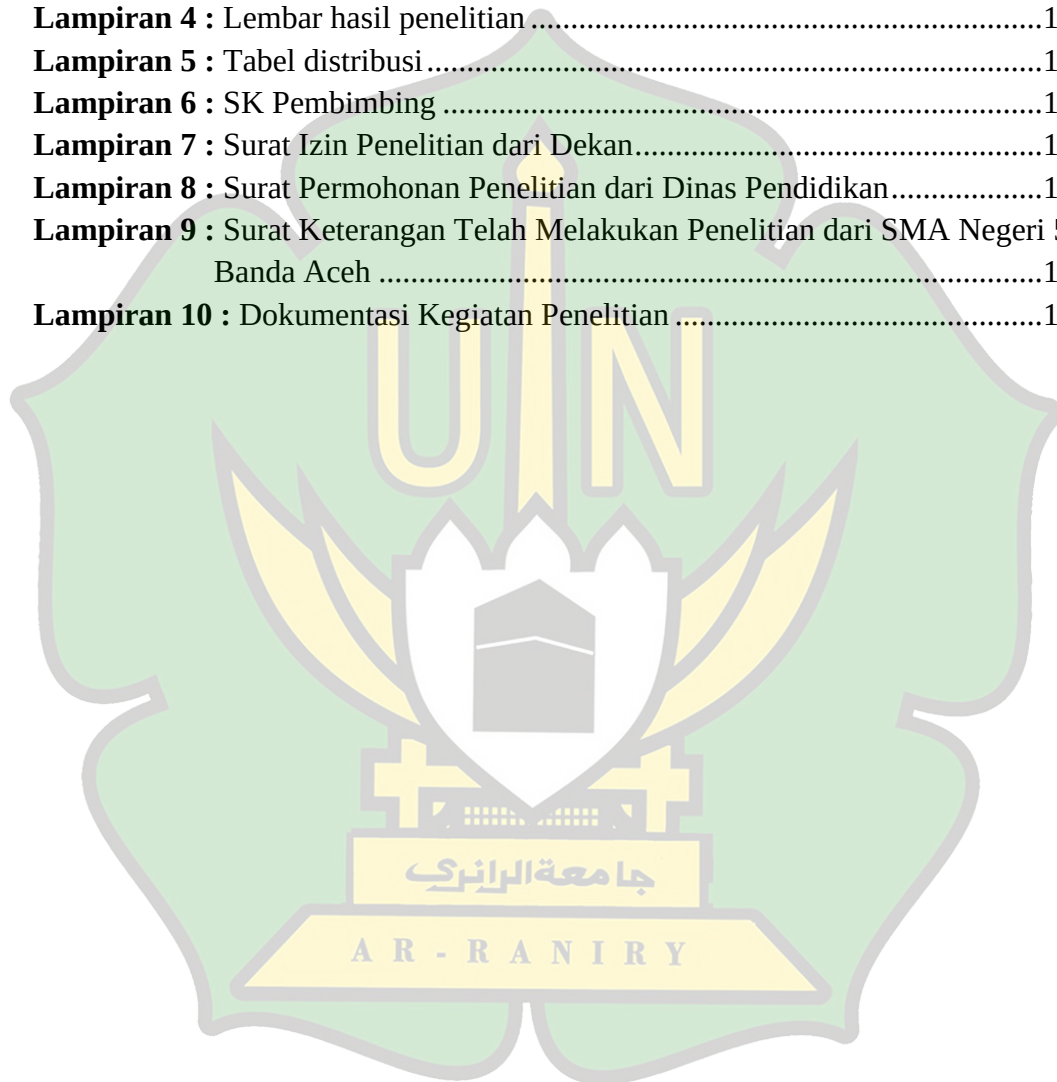
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Grafik rerata nilai tahun pelajaran 2018/2019.....	5
Gambar 1.2 : Soal studi awal	6
Gambar 1.3 : Jawaban studi awal siswa yang salah dan benar	7
Gambar 2.1 : Penerapan pada meja turnamen.....	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Perangkat Pembelajaran	99
Lampiran 2 : Instrumen Pengumpulan Data	116
Lampiran 3 : Lembar Bukti Validasi	122
Lampiran 4 : Lembar hasil penelitian	138
Lampiran 5 : Tabel distribusi	140
Lampiran 6 : SK Pembimbing	142
Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian dari Dekan.....	143
Lampiran 8 : Surat Permohonan Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	144
Lampiran 9 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 5 Banda Aceh	145
Lampiran 10 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian	146



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika dalam pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang sudah direncanakan dalam proses belajar mengajar guru juga peserta didik sehingga tercapainya kompetensi peserta didik tentang bahan pelajaran matematika yang diajarkan guru pada peserta didik. Matematika juga merupakan bahasa atau alat yang universal karena setiap simbol matematika memiliki makna untuk berbagai istilah dari berbagai bahasa yang berbeda simbol tersebut, sehingga diperlukannya pemahaman yang lebih baik pada setiap simbolnya.¹

Tujuan diberikannya pembelajaran matematika adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perubahan global yang semakin berkembang, melalui latihan tindakan atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif. Ada 5 alasan perlunya belajar matematika yaitu : (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya².

¹ R. Seodjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia, Konsultasi Keadaan Masa KINI Menuju Harapan Masa Depan*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h.13

Jadi, dalam mempelajari mata pelajaran matematika sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sebagai landasan yang berkembang dibidang teknologi informasi maupun komunikasi pada masa zaman sekarang.

Adapun tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 disekolah diterapkan agar peserta didik mampu memenuhi kompetensi yang memberikan kontribusi dalam mendukung pencapaian kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah, sebagai berikut ³ :

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luas, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena-fenomena atau data yang ada.
- c. Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika ataupun diluar matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh termasuk dalam memecahkan masalah kehidupan dunia nyata.
- d. Mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti

² Abdurrahman, *Math Education of Children that Difficult to Study*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), h. 204

³ Rizka Azizatul Latifah, Ali Mahmudi, “Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP pada Materi Teorema Pythagoras”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 2, 2018, h. 2.

matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam proses pemecahan masalah.

Matematika merupakan salah satu bidang pendidikan yang sangat penting untuk membangun siswa yang berkualitas tinggi dan mampu menyelesaikan masalah secara logis dan matematis. Adapun salah satu faktor keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan indikator atau gambaran keberhasilan guru dalam mengajar matematika dan juga salah satu masalah yang tidak pernah habis dibicarakan dalam dunia pendidikan.

Namun, pada kenyataannya hasil belajar matematika siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa ini ditunjukkan dalam penelitian Nasruddin & Sufri yang menemukan bahwa ada 3 faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa disekolah, yaitu: (1) siswa kurang paham mengenai materi yang dijelaskan guru, (2) guru kesulitan dalam memilih pembelajaran yang cocok dengan materi yang diajarkan kepada siswa, (3) siswa kurang aktif dalam berdiskusi selama pembelajaran.⁴ Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Muhammad Kholil & Silvi yang menyatakan penyebab rendahnya

⁴ Nasruddin, N. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segitiga Melalui Pendekatan Penemuan Terbimbing Siswa SMP". (*Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: 2020*) *e-Saintika*, 4(2), 80-94, doi:<https://doi.org/10.36312/e0saintika.v4i2.169>

hasil belajar matematika siswa dikarenakan proses pembelajaran siswa masih saja berpusat kepada guru (*teacher centered*), sehingga guru menjadi aktif dan menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pelajaran. Selain dari faktor materi dan guru, minat dan keinginan siswa juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika.⁵

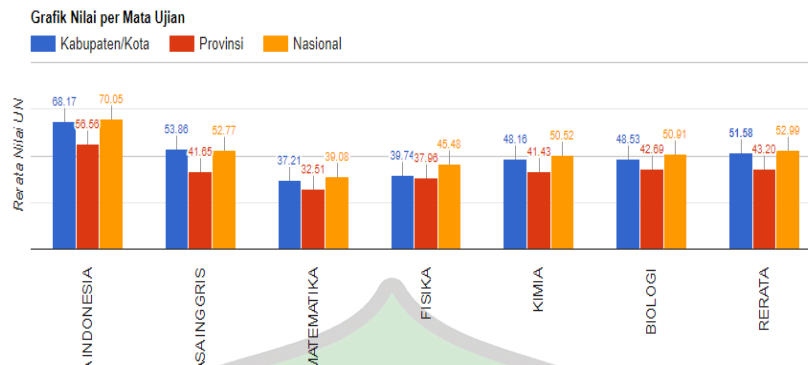
Selain itu, penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa dikarenakan siswa hanya menghafal rumus, siswa menganggap pelajaran matematika sulit, dan didalam pembelajaran siswa tidak memperoleh materi dari pengalaman belajar mereka sendiri, tetapi hanya dari transfer informasi dari guru ke siswa. Kesulitan siswa juga terlihat dalam menjawab soal matematika, dimana siswa masih bergantung dengan temannya.

Rendahnya hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil PISA tahun 2022 Indonesia memperoleh peringkat ke-68 dari 81 negara dengan skor matematika 379.⁶ Jika dilihat dari grafik di bawah rata-rata nilai UN mata pelajaran matematika di indonesia pada tahun 2019, masih di bawah standar kelulusan yaitu 39,08. Sedangkan tingkat provinsi berada di 32,51 dan tingkat kabupaten/kota berada 37,21.⁷

⁵ Muhammad Kholil, Silvi Zulfiani. "Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi", *Journal Of Primary Education* 1 (2), 2020.

⁶ Mediaindonesia.com, Skor PISA 2022: Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023, <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional> - Hasil-PISA-2022-Refleksi-Mutu-Pendidikan-Nasional.

⁷ Hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id, hasil UN 2019, https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional -hasil-UN-2019-capaian-nasioanal.



Gambar 1. 1 Grafik Rerata Nilai Tahun Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan hasil PISA tahun 2022 dan UN tahun 2019 terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa masih rendah. Tujuan data di atas sangat relevan dan penting dalam konteks perbaikan pendidikan matematika. Dengan menyadari bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam menjawab soal-soal yang menuntut pemahaman, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar matematika secara mendalam, bukan sekadar hafalan.

Rendahnya hasil belajar matematika juga dilihat ketika peneliti melakukan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 5 Banda Aceh, pada salah satu kelas XI MIPA 4 yang terdiri dari 34 siswa yang mana hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 72. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI MIPA 4 yang tuntas sebanyak 12 siswa (35.29%) yang mendapatkan nilai 72 ke atas. Sedangkan untuk siswa yang belum tuntas berjumlah 22 (64.70%) siswa yang mendapatkan nilai dibawah 72. Dari data *prasurvey* tersebut, maka masih lebih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran matematika.⁸

⁸ Hasil Observasi di SMAN 5 Banda Aceh, Sabtu tanggal 3 Februari 2024

Adapun dari hasil wawancara peneliti dengan guru matematika di SMA Negeri 5 Banda Aceh diperoleh bahwa ada beberapa faktor yang mengakibatkan hasil belajar matematika rendah, diantaranya adalah guru cenderung menggunakan model pembelajaran secara langsung yang mana guru menyampaikan penjelasan materi dari awal hingga akhir pembelajaran dan siswa yang menerima penjelasan tersebut. Guru kurang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan lebih didominasi oleh guru, dari guru masuk ke ruang kelas, mengajar, memberi contoh soal sesuai materi yang sedang dipelajari dan memberikan tugas. Meskipun dengan memberikan tugas, banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan karena mereka masih sulit memahami materi matematika yang diberikan. Hal tersebut menjadi salah satu hambatan sebagian besar siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

Peneliti melakukan tes kemampuan awal di SMAN 5 Banda Aceh kelas XI MIPA 4. Peneliti memberikan soal berbentuk uraian mengenai materi prasyarat limit fungsi aljabar sebagai berikut :

TES KEMAMPUAN AWAL

1. Hitunglah nilai dari $\lim_{x \rightarrow 3} \frac{y^2 - 4y + 4}{y^2 + y - 6}$
2. Hitunglah nilai dari $\lim_{x \rightarrow 2} \frac{3 - \sqrt{4x+1}}{x-2}$

Gambar 1. 2 Soal studi awal

4. Hitunglah nilai dari $\lim_{t \rightarrow 2} \frac{t^2 - 9t + 9}{t^2 + t - 6} = \dots$

$$\lim_{t \rightarrow 2} \frac{t^2 - 9t + 9}{t^2 + t - 6} = \frac{2^2 - 9(2) + 9}{2^2 + 2 - 6} = \frac{4 - 18 + 9}{4 + 2 - 6} = \frac{-5}{0} = \text{D.T.K.}$$

5. Hitunglah nilai dari $\lim_{x \rightarrow 2} \frac{2 - \sqrt{4x+1}}{x-2} = \dots$

$$\lim_{x \rightarrow 2} \frac{2 - \sqrt{4x+1}}{x-2} = \frac{2 - \sqrt{4(2)+1}}{2-2} = \frac{2 - \sqrt{9}}{0} = \frac{2-3}{0} = \frac{-1}{0} = \text{D.T.K.}$$

4. $\lim_{y \rightarrow 2} \frac{(y-2)(y-5)}{(y+3)(y-2)} = \frac{2-2}{2+3} = \frac{0}{5} = 0$

5. $\lim_{x \rightarrow 2} \frac{3 - \sqrt{4x+1}}{x-2} = \frac{3 - \sqrt{9}}{2-2} = \frac{3-3}{0} = \frac{0}{0} = \text{D.T.K.}$

Gambar 1. 3 Jawaban studi awal siswa yang salah dan benar

Berdasarkan dari jawaban siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh diatas terlihat bahwa ketika mengerjakan soal siswa belum terlalu memahami materi limit fungsi aljabar tersebut dan siswa tidak menguasai materi limit fungsi aljabar secara optimal. Kebanyakan siswa hanya mampu menyelesaikan masalah atau soal yang sesuai dengan contoh sebelumnya yang diberikan oleh guru, namun pada saat diubah kebentuk atau angka lain, siswa tidak dapat menyelesaikannya. Hal tersebut terjadi karena siswa kurang memperhatikan materi limit fungsi aljabar dan sulit memahami penjelasan dari gurunya. Siswa juga meganggap matematika kurang menarik dan susah, siswa biasanya hanya menunggu dari salah satu temannya menyelesaikan soal lalu yang lain menyalin tanpa memahami apa yang mereka tuliskan. Sehingga dari hal tersebut dapat diketahui bahwa hasil

belajar matematika siswa pada materi limit fungsi aljabar masih rendah.

Berdasarkan observasi yang sudah diuraikan diatas, faktor penyebab rendahnya nilai belajar matematika pada siswa disekolah tersebut ialah siswa masih menghafal rumus, kurang perhatian guru, siswa menganggap pelajaran matematika susah, dan siswa terlalu bergantung kepada temannya pada saat membuat tugas.

Adapun cara mengatasi permasalahan di atas maka peran guru sangat penting bagi ketercapaian hasil belajar peserta didik. Pemilihan model yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, penggunaan metode yang sesuai, serta mendesain pembelajaran suasana kelas sangat penting untuk dilakukan. Salah satu model belajar yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik yaitu model kooperatif, karena akan terjadinya diskusi selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat berimbas pada hasil belajarnya yang akan meningkat. Salah satu model kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menekankan siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga membutuhkan informasi untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Aktifitas seluruh siswa dilibatkan tanpa perbedaan status, siswa terlibat sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Model pembelajaran TGT ini hanya siswa yang dituntut untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok dan kemudian menyelesaikan masalah dalam permainan

secara individu dimana hasil permainan akan mempengaruhi nilai kelompoknya.⁹

Model pembelajaran ini merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, mengaktifkan siswa dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.¹⁰ Dengan model ini siswa yang masih kurang mengerti dapat belajar dari siswa yang sudah paham dalam kelompok kecil. Pengetahuan siswa akan bertambah dengan dilakukannya permainan pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model TGT adalah (1) Presentasi kelas, yaitu pembelajaran yang disampaikan secara garis besar dengan metode ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru; (2) Selanjutnya belajar kelompok, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang heterogen terdiri dari 4-5 anggota. Fungsi dari belajar kelompok adalah untuk memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik; (3) Kemudian *tournament* adalah sebuah struktur *games* yang dilakukan pada akhir minggu atau selesainya satu sub bab materi, setelah guru presentasi di kelas dan tim telah mengerjakan kerja kelompok pada lembar kegiatan dan (4) Langkah yang terakhir yaitu pengahragaan kelompok, di mana kelompok yang berhasil memenangkan permainan yang ditentukan dari kinerja masing-masing anggotanya diberikan

⁹ Fredi Ganda Putra, Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3d ditinjau dari Kemampuan Koneksi Matematika Siswa, (*Jurnal Pendidikan Matematika*), : 2015) Vol. 26(2), h. 143-153.

¹⁰ Melaini, Safitri, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa, UNION : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.5(3) November 2017, h.238.

penghargaan kepada kelompok tersebut.¹¹ Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks pendidikan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan berorientasi pada tim. Dengan implementasi yang tepat, model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mengembangkan keterampilan sosial serta pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa model TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah Siti Ratna Dewi dkk, yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan cocok untuk diterapkan kepada peserta didik yang berkemampuan rendah. Karena, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan dengan konsep permainan sehingga akan membuat peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran tersebut.¹²

Ada sebuah penelitian juga dari Selvi Tora yang menyatakan bahwa, model pembelajaran ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus. Didalam siklus tersebut terdiri dari empat tahap, yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan revisi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2018/2019. Dari hasil

¹¹ Sri Astutidan Istiqomah, Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Matematika melalui *Teams Games Tournament* Siswa Kelas VIID SMP Negeri 2 Dukun Magelang, UNION: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3(3) November 2015, h.334.

¹² Siti Ratna Dewi, Dkk. “Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna”. (*Jurnal Al-Ta'dib*, 2016), Vol. 9, No. 2, h. 8.

analisis didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus (42,11%), siklus I (68,42%), siklus II (86,84%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan senilai dengan menerapkan model TGT. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada yang menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh ?

¹³ Selvi Tora, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)”. (*Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 2022), Vol. 08, No.1, h.379.

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diterapkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pembelajaran konvensional.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Diharapkan dengan model pembelajaran TGT ini siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari dan memahami matematika serta dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

2. Bagi Guru

Salah satu konsep pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyalurkan materi matematika.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan, sehingga sekolah dapat meningkatkan ilmu pengetahuan serta menghasilkan siswa yang berprestasi.

4. Bagi Peneliti

Peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika maupun pada ilmu lainnya serta dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman langsung dalam kegiatan belajar mengajar matematika, supaya dapat memperlihatkan hasil penelitiannya dengan baik.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang lama, yaitu dalam penyampaian pelajaran pengajar masih mengandalkan metode ceramah. Dalam model konvensional, pengajar memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Sementara siswa mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan pengajar sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh pengajar.¹⁴ Dari kalimat tersebut, terlihat bahwa model pembelajaran yang dijelaskan cenderung bersifat tradisional atau

¹⁴ M. Jainuri, "Pembelajaran Konvensional", Akademia.edu , 2018, h.1

konvensional, di mana pengajar memiliki peran dominan dalam proses pembelajaran. Beberapa keterbatasan dari pendekatan ini termasuk peserta didik yang bersifat pasif, kurangnya inisiatif, dan ketergantungan pada pengajar. Selain itu, bahan pengajaran yang disajikan cenderung terbatas, dan proses pembelajaran lebih bersifat monoton dan kurang menarik.

2. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, aktifitas seluruh siswa dilibatkan tanpa perbedaan status, siswa terlibat sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan pengetahuan. Langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu : (1) Presentasi kelas; (2) Belajar kelompok atau *teams*; (3) Pertandingan atau *tournament*; (4) Penghargaan kelompok.¹⁵ Model pembelajaran TGT dimaksudkan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran dengan suasana menyenangkan dan penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran.¹⁶ Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dari hasil

¹⁵ Meilani Safitri, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa, UNION: Jurnal Pendidikan Matematik, Vol. 5(3) November 2017, h. 239.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 5.

tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu. Jadi, hasil belajar adalah penilaian terhadap kemampuan siswa sebagai ukuran mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

4. Materi Pembelajaran Matematika

Matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Adapun materi matematika yang diajarkan dalam penelitian ini adalah limit fungsi aljabar dengan kurikulum 2013.

Materi ini diajarkan pada tingkat SMA/MA kelas XI semester genap. Adapun kompetensi dasar dari materi limit fungsi aljabar yaitu :

- KD 3.7 Menjelaskan limit fungsi aljabar (fungsi polinom dan fungsi rasional) secara intuitif dan sifat-sifatnya, serta menentukan eksistensinya.
- KD 4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan limit fungsi aljabar.

