

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

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD HAVEZY RANSENA

NIM. 180205044

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDAACEH
2025 M/1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN

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

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

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD HAVEZY RANSENA

NIM. 180205044

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Matematika

Disetujui Oleh:

Pembimbing Awal,

Susanti, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198608182023212051

Ketua Prodi Pendidikan Matematika,



Dr. H. Nuralam, M.Pd
NIP. 196811221995121001

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

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

Rabu, 14 Mei 2025
15 Zulkaidah 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Susanti, S.Pd.I., M.Pd.
NIP.198608182023212051

Sekretaris,

Darwani, M.Pd.
NIP.199011212019032015

Penguji I,

Cut Intan Salasiah, S.Ag., M.Pd.
NIP.197903262006042026

Penguji II,

Khusnul Safrina, M.Pd.
NIPPPK.198709012023212048

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



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Havezy Ransena

NIM : 180205044

Prodi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP/MTs

Dengan ini dikatakan 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 data dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab 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 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 05 Mei 2025
Yang Menyatakan




Muhammad Havezy Ransena
NIM. 180205044

ABSTRAK

Nama : Muhammad Havezy Ransena
NIM : 180205044
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Matematika
Judul : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP/MTs
Tanggal Sidang : 14 Mei 2025
Tebal Skripsi : 74
Pembimbing : Susanti, S.Pd.I., M.Pd.,
Kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, *Team Games Tournament* (TGT)

Hasil belajar adalah bagian terpenting dalam pembelajaran. Pembelajaran matematika dapat membekali siswa agar bisa berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta dapat membentuk kemandirian dan terdapat kemampuan untuk bekerja sama. Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada kelas X di SMP Negeri 9 Banda Aceh diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa SMP/MTs dengan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional. Populasinya adalah siswa kelas X di SMP Negeri 9 Banda Aceh sedangkan sampelnya adalah kelas VIII-4 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 20 dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 20. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan soal tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t pihak kanan dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pengujian “Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ tolak H_0 dan terima H_1 . Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ terima H_0 tolak H_1 ”. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,77 > 1,70$, maka terima H_0 dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah *subhaanahu wata'aalaa* yang telah memberikan nikmat-Nya karena rahmat serta kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beriring salam tidak lupa penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad *shallallaahu 'alayhi wasallam* yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Berkat rahmat dan kehendak Allah penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP/MTs”**.

Penulis menyadari bahwa Proposal Skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis. Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan, dorongan, semangat, dan bimbingan dari keluarga besar dan kawan-kawan yang telah berikan.

Akhirnya pada Allah jualah penulis berserah diri karena tidak akan terjadi sesuatu apapun tanpa Ia menghendakinya. Semoga Allah meridhai setiap langkah kita. Aamiin.

Banda Aceh, 05 Mei 2025
Penulis,

Muhammad Havezy Ransena

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II : LANDASAN TEORI.....	10
A. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	10
B. Hasil Belajar	11
C. Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	16
D. Konsep Dasar Lingkaran Sisi Datar	21
E. Penelitian yang Relevan	23
F. Hipotesis Penelitian	25
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
C. Teknik Sampling.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	35
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	36
C. Analisis Hasil Penelitian.....	36
D. Pembahasan	53
BAB V : PENUTUP	57

A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Unsur Lingkaran.....	21
-------------	----------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1	Jumlah Peserta Didik.....	35
Tabel 4. 2	Jadwal Pengumpulan Data Penelitian	36
Tabel 4. 3	Hasil Skor <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	37
Tabel 4. 4	Hasil Skor <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	38
Tabel 4. 5	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen...	39
Tabel 4. 6	Uji Normalitas Sebaran <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 4. 7	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	42
Tabel 4. 8	Uji Normalitas Sebaran <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	43
Tabel 4. 9	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .	45
Tabel 4. 10	Uji Normalitas Sebaran <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4. 11	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	48
Tabel 4. 12	Uji Normalitas Sebaran <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	49



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur terpenting untuk menumbuh kembangkan potensi diri. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan suatu persiapan atau perencanaan yang sistematis dan semua pihak ikut berperan aktif sehingga diharapkan dapat membantu perkembangan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkembang menjadi hal utama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena dengan adanya suatu pembelajaran akan memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru.¹ Pendidikan matematika mempunyai peranan bagi setiap individu untuk melatih kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, kreatif dan kemauan bekerja sama yang efektif. Sehingga matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting di jenjang pendidikan, Matematika dapat melatih siswa bertanggung jawab, memiliki kepribadian baik dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.²

Berbagai alasan tentang pentingnya pembelajaran matematika kepada siswa pada hakikatnya tidak terlepas dari tujuan pembelajaran matematika itu sendiri. Tujuan pembelajaran matematika yaitu : (1) melatih cara berpikir dalam nalar atau menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsisten; (2) mengembangkan aktivitas kreatif yang menyebabkan imajinasi,

¹ Latifa Pidria, Neha Gusti Sukma Ning Ayu, and Zil Qairani, "Pengaruh Kewibawaan Pendidik Terhadap Siswa Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 17, no. 1 (2023): 1–15, <https://doi.org/10.32832/jpls.v17i1.14144>.

² Izwita Dewi et al., "Implementasi Case Method Berbasis Pembelajaran Proyek Kolaboratif Terhadap Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan Matematika," *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 9, no. 1 (2024): 261–76, <https://doi.org/10.25157/teorema.v9i2.16341>.

intuisi, dan penemuan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba; (3) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah; dan (4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan.³

Mata pelajaran matematika sangatlah berguna diseluruh bidang, akan tetapi sebagian besar siswa masih menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sukar dipelajari dan menakutkan bagi mereka. Pelajaran matematika bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan maupun dipelajari salah satu alasannya adalah mempelajari materi baru dalam matematika perlu pengetahuan yang memadai tentang satu atau lebih materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan matematika sifatnya abstrak dan kurang menarik, namun demikian keadaan tersebut sebenarnya dapat diperbaiki dengan mengemas pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa termotivasi belajar matematika.⁴

Pada kenyataannya masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit, hal ini karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, dan tidak menarik. Hal ini didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Alifatul Aprilia dan

³ Alfizah Ayu Indria Sari and Ahmad Lutfi, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Inkuiri," *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 1 (2023): 118–29.

⁴ Setiawati, Deva, Della Safira, and Yessi Kartika. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa." *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 4.1 (2023): 51-58.

Devi Nur Fitriana menyatakan bahwa pelajaran matematika dirasa sulit karena berasal dari persepsi awal siswa terhadap matematika yang sudah menganggap bahwa matematika itu sulit. Pendapat bahwa matematika itu pelajaran yang sulit menjadi anggapan turun-temurun oleh para pelajar dari generasi ke generasi dan menjadi mindset yang buruk. Untuk itu seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran matematika harus mampu memerangi mindset buruk tersebut dengan diberikan dorongan yang positif agar menjadi mindset yang positif.⁵

Keberhasilan pembelajaran siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.⁶ Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan dan pengalaman. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.⁷

⁵ Alifatul Aprilia and Devi Nur Fitriana, "Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan," *PEDIR: Journal Elementary Education* 1, no. 2 (2022): 28–39.

⁶ Sandi Budiana, Nita Karmila, and Ratna Devia, "Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12, no. 2 (2021): 70–73.

⁷ Martin Kahfi, Erna Srirahayu, and Nurparida, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA," *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 7, no. 1 (2021): 63–70.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan oktober pembelajaran dikelas yang telah dilakukan peneliti di SMPN 9 Banda Aceh diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas 7 masih mendapatkan nilai rata-rata 71 yang masih dibawah KKM, yaitu dengan KKM 75. Hal ini dikarenakan pembelajaran konvensional sehingga kurangnya berperannya siswa dalam belajar terlihat ketika siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan, sebagian besar siswa hanya diam dan tidak berani menjawab soal tersebut. Pada saat ada waktu pembelajaran, pendidik memilih untuk mempercepat materi matematika dengan fokus pada tiga metode, yakni metode ceramah, penugasan dan tanya jawab. karena dari tiga metode tersebut dianggap efektif untuk mempercepat proses pembelajaran. Wawancara dari peserta didik menyatakan bahwa kurang begitu minat terhadap mata pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan, sehingga hasil nilai dari pembelajaran matematika kurang. Siswa menerima materi dari guru berupa rumus-rumus yang sudah dikemas dengan contoh soal. Siswa tidak termotivasi untuk belajar matematika. Sebagian siswa cenderung mengantuk dan bosan. Hal ini menjadikan pembelajaran berpusat pada guru hanya beberapa siswa saja yang fokus serta mampu memecahkan permasalahan dan menemukan jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Masih banyak siswa yang kurang menyukai pembelajaran matematika, sehingga hasil belajarnya rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika adalah guru perlu menentukan sebuah model pembelajaran yang relevan dengan materi ajar yang akan disampaikan. Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran

yang tepat, diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Sebuah model pembelajaran yang membantu siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan kehidupan nyata sehingga hasil belajar matematika dan aktivitasnya sesuai dengan apa yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.⁸ Solusi yang digunakan adalah dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game/turnamen. Pembelajaran melalui game/turnamen belajar merupakan pembelajaran yang menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi kelompok. Siswa yang terlibat dalam kelompok lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran secara individu.⁹ Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan siswa akan merasa senang terhadap materi yang dibawakan dalam proses pembelajaran.¹⁰

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya karena siswa akan terlibat

⁸ Ayu Naili Rohmah and Himmatul Ulya, "Pengaruh Pembelajaran CORE Melalui Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa," *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2021): 137–50.

⁹ Hairul Rachman Sultani, Syamsiah, and Imran Tahir, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Games Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Enrekang," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 2 (2023): 365–70.

¹⁰ Akhmad Fauzi and Syiraful Masrupah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2024): 11–20, <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.

langsung dalam pembelajaran.¹¹ Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran siswa. Hal ini mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah dalam penelitiannya mengatakan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda. Selisih rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terjadi perubahan lebih besar dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran secara langsung. Dengan demikian berarti model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.¹²

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dapat membuat siswa lebih efektif untuk diterapkan, model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengkomunikasikan gagasan yang ditemukan kedalam bentuk ide-ide matematika, dengan adanya kemampuan komunikasi matematika dan model pembelajaran TGT sehingga dapat membuat materi ajar yang disampaikan akan lebih jelas, serta siswa juga akan melakukan pendekatan-pendekatan untuk dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik merasa termotivasi untuk mempelajari materi lingkaran, karena materi lingkaran juga berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Di penghujung pembelajaran

¹¹ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218, <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

¹² Fauzi and Masrupah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa."

yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga adanya pembagian penghargaan, jadi siswa akan berlomba-lomba menyelesaikan soal-soal mengenai materi lingkaran secara cepat mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP/MTs**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa SMP/MTsN lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbandingan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa SMP/MTsN dengan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis memberikan penjelasan mengenai relevansi dari penelitian sebelumnya. Manfaat teoretis pada penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi referensi para pendidik untuk hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memudahkan siswa dalam penalaran matematis, dan diharapkan mampu berpikir kritis pada saat menyelesaikan permasalahan

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai hasil belajar siswa serta memberikan media pendukung saat menyelesaikan permasalahan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menciptakan kualitas guru yang inovatif dalam memilih model pembelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih efektif.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan peneliti memperoleh pengalaman yang menjadikan peneliti lebih siap menjadi sebagai calon pendidik yang profesional.

E. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahan penafsiran dalam penulisan ini, berikut beberapa kata operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.¹³ Pada penelitian ini hasil belajar berupa kemampuan kognitif.

¹³ Mira Sari, Selvia Oktriyanti, and Heti Laniar, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII . 11 SMA Negeri 5

2. Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.¹⁴ Pada peneitian ini model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki lima komponen utama dalam pembelajaran yaitu persentasi kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi turnamen (*tournament*) dan pengakuan kelompok (*teams rekognisi*).

3. Materi Lingkaran Sisi Datar

Aritmetika sosial adalah cabang ilmu dari matematika yang fokus pada korelasi yang eksponen antara angka dengan suatu objek tertentu. Dalam perkembangannya, objek ini diasosiasikan sebagai permasalahan sosial dalam konteks finansial dan jual-beli. Pada peneitian ini materi aritmetika sosial tentang untung dan rugi.

Palembang,” *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2024): 51–57, <https://doi.org/10.5281/zenodo.13781199>.

¹⁴ Astuti, Suryana, and Suaidi, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.”