



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 8358-8369

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Roza Armanda^{1✉}, Tasnim Rahmat², Isnaniah³, M.Imamuddin⁴

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: armandaroza1@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran matematika berakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Untuk memecahkan masalah ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alasan mengapa siswa belajar matematika dengan model TGT lebih baik daripada dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian pra-eksperimen ini menggunakan rancangan penelitian Static Group Comparison Design. Penelitian ini mencakup semua siswa. Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar matematika siswa diperoleh $t_{hitung}=3,001$ dan $t_{tabel}=1,67$. Karena $t_{hitung}>t_{tabel}$ berarti tolak H_0 , serta menggunakan software minitab diperoleh nilai signifikannya $0,002 < \alpha=0,05$ berarti tolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa " Motivasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) lebih baik dari pada motivasi belajar matematika siswa menggunakan pembelajaran konvensional". Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar matematika siswa diperoleh diperoleh $t_{hitung}=2,143$ dan $t_{tabel}=1,67$. Karena $t_{hitung}>t_{tabel}$ berarti tolak H_0 , serta menggunakan software minitab diperoleh nilai signifikannya $0,018 < \alpha=0,05$. berarti tolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa " Hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa menggunakan pembelajaran konvensional"

Kata Kunci: *Motivasi, Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Abstract*

Abstract

The background to the problem in this research is that the learning process at MAS Asy - Syarif Koto Laweh in the Aqidah Akhlak lessons seems to still use the lecture method. This can be seen from the students' learning outcomes which are still low. This is caused by various factors, one of which is learning which is still teacher-centered. In the teaching and learning process, students often only listen and take notes on the material presented by the teacher. This results in students being less active and less involved in the learning process. To overcome this problem, the author uses the Guided Teaching learning strategy in the learning process. The aim of this research is to determine the significant influence of the Guided Teaching learning strategy on the learning outcomes of class X. The method used in this research is quantitative with the Quasy Experimental Design type. The population in this study were all class X students at MAS Asy - Syarif Koto Laweh in three classes, all of which were normally distributed and had homogeneous variants. Because everything is normally distributed and has homogeneous variance, the author took the initiative to choose X IPA 1 and X IPA 2 as samples. Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the hypothesis results obtained using the t-test, $t_{count} = 4,76$ and $t_{table} = 2,01$, then $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 is rejected. Based on these results, it can be concluded that, there is a significant influence of the Guided Teaching learning strategy on the learning outcomes of class X even semester material on Avoiding Shirk in the Islamic Aqidah and Morals subject at MAS Asy – Syarif Koto Laweh Academic Year 2023/2024. The lack of teacher innovation in the mathematics learning process results in low student motivation and mathematics learning outcomes. To solve this problem, researchers used a Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The aim of this research is to find out the reasons why students learn mathematics with the TGT model better than with the conventional learning model. This pre-experimental research used a Static Group Comparison Design research design. This research covers all students. Based on the results of the data analysis of the students' mathematics learning motivation questionnaire, $t_{hitung}=3.001$ and $t_{tabel}=1.67$. Because $t_{hitung}>t_{tabel}$ means reject H_0 , and using Minitab software we get a significant value of $0.002 < \alpha=0.05$ meaning reject H_0 , it can be concluded that "Motivation for students' mathematics learning through the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is better than motivation "Students learn mathematics using conventional learning." Based on the results of data analysis on students' mathematics learning outcomes, $t_{hitung}=2,143$ and $t_{tabel}=1.67$. Because $t_{count}>t_{tabel}$ means reject H_0 , and using Minitab software the significant value is $0.018 < \alpha=0.05$. means reject H_0 , then it can be concluded that "The results of students' mathematics learning using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model are better than the results of students' mathematics learning using conventional learning "

Keywords: *Motivation, Learning Outcomes, Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Type*

PENDAHULUAN

Selama proses pembelajaran, upaya dilakukan untuk membuat siswa, menjadi individu yang lebih baik dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan menjadi tolak ukur dari bangsa itu sendiri (Handayani:2022). Pendidikan penting untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan yang memungkinkan manusia berbagi potensi diri dan memberdaya potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan hidupnya. Pendidikan dapat diamati dan dirasakan dalam perkembangan kehidupan individu, kelompok, dan masyarakat. Pengaruh pendidikan pada kehidupan seseorang ditentukan oleh kualitas pendidikan itu sendiri..

Pembelajaran adalah salah satu aspek pendidikan yang berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu (Agustina et al., 2020). Perkembangan teknologi, terlepas dari perkembangan matematika, membutuhkan peningkatan kualitas pendidikan. Matematika membantu kita berpikir lebih baik. Matematika, menurut (Suherman 2003:15), adalah bidang yang memberi manusia kerangka berpikir logis yang tidak dapat dilepaskan. Ini sejalan dengan pendapat (Ahmad Susanto, 2013:185) bahwa Matematika adalah salah satu bidang yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi seseorang, yang dapat membantu menyelesaikan masalah sehari-hari di tempat kerja, dan mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menggunakan penalaran sifat, melakukan manipulasi matematika dalam penyederhanaan dan pemecahan, dan menganalisis komponen penyederhanaan dan pemecahan dalam konteks luar matematika adalah tujuan mata pelajaran matematika. Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran matematika, pembelajaran matematika harus memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.

Motivasi, menurut Mukiyah dan Asnawi, (Sumatri 2015:374), adalah setiap perasaan yang sangat mempengaruhi keinginan seseorang sehingga mereka memutuskan untuk bertindak atau mempengaruhi kekuatan yang mendorong perilaku dan proses dalam diri seseorang untuk menggerakkan atau bertindak sesuai dengan tujuan mereka. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melaksanakan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri sehingga menimbulkan semangat belajar (Fahrurrozi et al., 2024). Motivasi merupakan indikator penggerak yang fungsinya memberikan support internal yang kuat guna pencapaian tujuan dalam proses pendidikan, hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menyatakan motivasi memiliki kekuatan sangat besar dalam proses pembelajaran (Arifin : 2020). Oleh karena itu, guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar agar motivasi yang ada pada masing-masing siswa tergugah secara optimal untuk meraih hasil belajar yang baik. Karena tujuan dari motivasi adalah untuk menggerakkan agar timbul semangat dan keinginan serta kemauannya untuk melakukan

sesuatu sehingga memperoleh hasil atau tujuan yang maksimal dan sesuai yang diharapkan (Handayani 2022:103).

Hasil belajar matematika siswa juga penting dalam kegiatan pembelajaran karena menunjukkan bahwa tujuan belajar telah tercapai. erubahan perilaku yang relatif menetap yang disebabkan oleh interaksi seseorang dengan lingkungannya dikenal sebagai hasil belajar (Hamzah 2011:210). Sekolah harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam belajar matematika.. Ini berdasarkan data yang dikumpulkan dari guru mata pelajaran matematika bahwa sebagian besar hasil belajar matematika siswa masih di bawah KKM.

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 21–24 Juli 2023 menunjukkan bahwa siswa masih kurang tertarik untuk belajar matematika. Ini ditunjukkan oleh suasana pembelajaran yang tidak kondusif dan bahwa siswa masih sibuk dengan kegiatan lain selain materi pelajaran. Selain itu, hanya sedikit siswa yang mengumpulkan tugas, dan siswa cepat putus asa saat menyelesaikan soal yang diberikan guru. Beberapa siswa bahkan bergabug dengan teman mereka, mengganggu teman lain, dan keluar dari kelas tanpa menyelesaikan soal.

Setelah melakukan wawancara salah satu guru matematika, kami menemukan bahwa banyak masalah yang dihadapi siswa selama pembelajaran matematika. Siswa sering merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran saat pelajaran berlangsung, dan sebagian besar siswa menyontek pekerja rumah (PR) dan tidak menyelesaikan tugasnya.

Namun, hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan, dan sulit. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pelajaran matematika sangat monoton dan memerlukan banyak rumus. Akibatnya, pembelajaran menjadi semakin sulit bagi siswa untuk memahami materi dan membuat mereka tidak termotivasi untuk belajar.

Menurut penjelasan di atas, guru matematika harus melakukan lebih banyak upaya untuk meningkatkan metode pengajaran mereka untuk membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami siswa. Salah satu model yang dapat membantu guru mengelola kelas dengan lebih baik adalah model pembelajaran kooperatif, yang memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk berkolaborasi. sama pada tugas yang sama dan belajar untuk menghargai satu sama lain melalui struktur penghargaan yang berkolaborasi (Richard 2008:6).

Salah satu model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: yang paling mudah digunakan. Model ini melibatkan aktivitas untuk seluruh siswa tanpa membedakan status mereka, melibatkan peran siswa sebagai tutor-sebaya, dan menggabungkan permainan dan dukungan (Aris Shoimin, 2013:203). Menurut (Priansa 2017:316) model TGT dapat membantu siswa belajar lebih banyak dari apa yang mereka pelajari.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menempatkan siswa dalam kelompok 5-6 orang yang masing-masing memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata, atau ras yang berbeda atau secara heterogen. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas (Setiawan & Lasty :2021). Aktivitas belajar dalam TGT melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk mengajar anggota tim masing-masing. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa model ini dalam proses pembelajaran menggunakan turnamen akademis di mana siswa yang kompeten bermain sebagai wakil dari wakil tim mereka melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi yang sebanding (Shoimin, 2013:203).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat memunculkan motivasi belajar untuk saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi yang dipelajari (Isrok'atun, 2018:144). Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terdiri dari empat tahapan: penyajian kelas (penurunan kelas), belajar dalam kelompok (kelompok), permainan/pertandingan (permainan/pertandingan), dan penghargaan kelompok (penghargaan kelompok) (Amaluddin et al., 2022). Pembelajaran Team Games Tournament menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dengan permainan, serta bagaimana seseorang belajar, relevansinya dan manfaat terhadap belajar (Karini et al., 2020). Dalam TGT siswa memainkan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Handani et al.,2019). Sehingga pada proses pembelajaran dalam TGT sangat menyenangkan karena siswa dapat bersaing secara sportif untuk memperoleh pemahaman (Diah Evita Rani : 20022). Permainan disusun oleh guru dalam bentuk kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran, dimana dalam kuis tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis dalam kartu-kartu yang diberikan angka dan gambar (Harahap,2018). Model TGT dapat mendorong siswa untuk menguasai lebih banyak materi berupa konsep dan fakta yang diajarkan, karena model ini mengajak siswa untuk berfikir kritis secara terpadu didalam tim untuk memainkan kuis yang diberikan (Herawati : 2022).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjelaskan bahwa model pembelajaran Team games tournament secara signifikan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Hikmah et al.,2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal yang sama, dimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adanya peningkatan motivasi belajar disetiap siklus penelitian (Mahdi : 2022). Peneliti lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Rahayuni et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran

kooperatif tipe TGT sangat layak untuk diberlakukan kepada siswa. Pada kajian ini peneliti membahas tentang melihat motivasi dan hasil belajar matematika dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan pada siswa kelas VIII yang belajar matematika di SMPN 2 Batang Anai yang terletak di Kecamatan-Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat pada tahun akademik 2023/2024. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Tujuan dari eksperimen ini adalah untuk mengetahui bagaimana perlakuan, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games tournament (TGT), berdampak pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas control, yaitu kelas yang tidak menerima perlakuan. Randomized Control Group Only: The Static Group Comparison Design adalah rancangan penelitian ini.

Tabel 1 Rancangan peneltiann the staticc group comparison

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimant	X	T ₁
Control	-	T ₂

Semua data yang diperhatikan dalam penelitian (Margono, 2007:118) disebut populasi. Penelitian ini adalah populasi jika seseorang ingin memeriksa semua aspek penelitian. Bagian populasi, seperti monster yang diambil dengan cara tertentu, disebut sampel. Penelitian ini menggunakan teknik sampel acak.

Studi ini melibatkan semua siswa di kelas VIII SMPN 2 Batang Anai, yang terdiri dari lima kelas. Dalam pengambilan sampel, dua kelas digunakan: kelas eksperimen kelas VIII.1 dan kelas kontrol kelas VIII.2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilakukn di SMPN 2 Batang anai dari 16 hingga 30 Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas sampel: kelas eksperimen VIII.1 dan local kontrol VIII.2. Sebelum penelitian dimulai, ujii coba dilakukan pada kelas VIII.3. Kelas eksperimen diajarkan menggunakan model Turnamen Pertandingan Tim (TGT) tiga kali pertemuan, dan kelas kontrol diajrkan menggunakan pembelajarn Konvensional.

A. Hasil angkett motivasi belajar matematika siswa

Angket motivasi belajar siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentag motivasi

belajar matematika siswa. Angket dikirim ke kedua kelas sampel. Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk menghitung detail pernyataan angket. Siswa memiliki pilihan pendapat selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK), jarang (JR) dan tidak pernah (TP). Skor untuk pernyataan positif adalah SL =5, SR =4, KK =3, JR = 2, TP = 1. Untuk pernyataan negative, skornya adalah SL =1, SR =2, KK =3, JR =4, TP =5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar matematika dengan instrumen angket terdiri dari 27 pernyataan, sehingga jumlah skor maksimal adalah 135.

Tabel 2. Hasil perhitungan data motivasi belajar matematika siswa

Kelas	N	X_{maks}	X_{min}	\bar{X}	S
Eksperimen	29	128	80	107,172	13,478
Kontrol	28	125	67	94,857	17,392

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen rata-rata 107,172, sedangkan nilai kelas kontrol rata-rata 94,857.

Pada pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), sedangkan di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil dari angket motivasi belajar matematika menunjukkan adanya perbedaan motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa di kelas eksperimen lebih banyak menjawab Selalu (SL) dan sering (SR) pada pernyataan positif sedangkan di kelas kontrol sebagian siswa menjawab Sering (SR) dan Kadang-Kadang (KK). Sehingga pada tiap-tiap indikator motivasi, rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol.

Adapun hasil akhir yang didapatkan saat diberikan angket pada kelas sampel dilakukan analisis statistik, yaitu uji t sebelum uji hipotesis, dan uji normalitas dan uji homogen variasi, untuk menghasilkan kesimpulan tentang data motivasi belajar matematika siswa di kedua kelas sampel.

Uji normalitas dilakukan dengan uji Liliefors untuk menentukan apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan dengan kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$, yang berarti bahwa data dinyatakan berdistribusi normal, dan sebaliknya. Pada data uji normalitas didapatkan $L_{hitung} < L_{tabel}$. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ jika data berdistribusi normal. Uji homogenitas didapatkan $0,614 < 1,88$ sehingga data homogeny.

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan pada angket motivasi belajar matematika siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa distribusi kedua kelas sampel adalah normal dan homogen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan uji-t pada taraf signifikan 0,05. Hasil

uji t untuk masing-masing kelas ditunjukkan dalam tabel 11:

Tabel 3. Uji Hipotesis Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Sampel

Kelas	N	\bar{X}	t_{hitung}	t_{tabel}	α
Eksperimen	29	107,172	3,001	1,67	0,05
Kontrol	28	94,857			

Hasil analisis menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yaitu 3,001 lebih besar dari 1,67, pada taraf signifikan 0,05, dengan kriteria pengujian bahwa jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka ditolak H_0 dan diterima H_1 . Dengan menggunakan software minitab, nilai signifikan sebesar 0,002 lebih besar dari $\alpha=0,05$, yang berarti ditolak H_0 dan diterima H_1 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "motivasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe (TGT) lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional" (Slavin, 2015:176). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, turnamen memiliki potensi untuk mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain untuk memahami materi yang diajarkan. Dengan taraf signifikan 0,05, analisis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti 3,001 lebih besar dari 1,67 sesuai dengan kriteria pengujian.

B. Hasil tes belajar matematika siswa

Pengumpulan instrument tes akhir digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika siswa. Kedua kelas sampel menerima tes akhir. Soal ujian akhir adalah esai yang terdiri dari lima soal yang telah valid..

Tabel 4 Hasil perhitungan data hasil belajar matematika siswa

Kelas	N	\bar{X}	S^2	S	X_{max}	X_{min}
Eksperimen	30	73,533	246,878	15,712	100	45
Kontrol	30	64,267	313,995	17,720	96	31

Menurut hasil dan analisis data tes hasil belajar siswa, kelas eksperimen memiliki rata-rata 73,533, dengan simpangan baku 15,712, dengan skor maksimal 100 dan skor terendah 45. Kelas kontrol memiliki rata-rata 64,267 dan simpangan baku 17,720, dengan skor maksimal 96 dan skor terendah 31. Pada kelas eksperimen sebanyak 15 siswa atau 50% siswa yang tuntas sedangkan pada kelas control hanya 9 orang siswa yang tuntas atau 30% dari 30 siswa.

Adapun hasil akhir yang didapatkan saat diberikan tes pada kelas sampel dilakukan analisis statistik, yaitu uji t sebelum uji hipotesis, dan uji normalitas dan uji homogenitas, dilakukan untuk menghasilkan kesimpulan tentang data hasil belajar matematika siswa di kedua kelas sampel.

Uji normalitas dilakukan dengan uji Liliefors untuk menentukan apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan dengan kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$, yang berarti bahwa data dinyatakan berdistribusi normal, dan sebaliknya. Pada data uji normalitas didapatkan $L_{hitung} < L_{tabel}$. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ jika data berdistribusi normal. Uji homogenitas didapatkan $0,786 < 1,85$ sehingga data homogen.

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan pada hasil belajar matematika siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa distribusi kedua kelas sampel adalah normal dan homogen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan uji t pada taraf signifikan 0,05. Hasil uji t untuk masing-masing kelas ditunjukkan dalam tabel.

Tabel 5 uji hipotesis hasil belajar matematika kelas sampel

Kelas	N	\bar{X}	t_{hitung}	t_{tabel}	α
Eksperimen	30	73,533	2,143	1,67	0,05
Kontrol	30	64,267			

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,143$ dan $t_{tabel} = 1,67$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan menggunakan software minitab, diperoleh nilai signifikan $0,018 < \alpha = 0,05$, sehingga tolak H_0 dan terima H_1 . Kesimpulannya, H_1 . " Hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan, yaitu 1) meningkatkan pencerahan waktu untuk tugas, 2) mengutamakan penerimaan perbedaan individu, 3) dapat menguasai materi dengan waktu yang lebih singkat, 4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, 5) mengajarkan siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain, dan 6) memberikan motivasi yang kuat 7) hasil belajar lebih baik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) secara signifikan

meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di kelas VIII SMPN 2 Batang Anai pada Tahun Pelajaran 2023/2023. Hal ini terbukti dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,001, melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1,67. Selain itu, hasil belajar matematika siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model TGT, dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,143 yang melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, T. A., Yahya, M. & Caronge, M.W. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetative Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Takalar*. Jurnal : Pendidikan Teknologi Pertanian, 4(2), 73.
- Arends, Richard I, *Learning To Teach : Belajar Untuk Mengajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hamdani, M., Mawardi, S. & Wardani, K.W. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 440.
- Hamzah B Uno (2011) *Modell Pembelajaran : Meciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatip Dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Harahap, S.E (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi*. Elementary School Journal PGSD FIP Unimed, 8 (2). 101-109
- Agustina, A.A, Misdalina, M., & Lefudin, L (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika, 8(2), 186
- Hikmah, M., Anwar, Y & Riyanto (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal Pembelajaran Biologi, 5(1), 56-73.
- Isrok'atun & Rosmala, Amelia. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Pt Bumi Aksara
- Jaya, M.P. (2022). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMKN 1 Praya Tengah*. Jurnal Paedagogi, 9(1), 180-202.

- Karini,N.W, Agung ,A.A.G & Cintra Wibawa,I.M (2020).*Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa.* Indonesian Journal Of Educational Research And Review, 3(1),86
- Margono.(2007). *Metode Penelitian* . Jakarta :Rineka Cipta
- Oktavia. Shilphy A .(2020). *Modell-Model Pembelajaran* , Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Priansa, Donni Juni .(2017). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran Inovatif,Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Siswa.* Bandung : Cv Pustaka Setia
- Shoimin,Aris .(2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam kurikulum 2023.* Jakarta : AR-Ruzz Media
- Arifin,Z. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jingsaw Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Plus Maniruk Arifin Nw Praya.* Zainul. Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam, 1, 72-79
- Slavin Robert E .(2015). *Cooperative Learning : Teori, Rise, Dan Praktifk* Bandung : Nusa Media
- Suherman,Erman .(2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer.* Bandung :JICA UPI
- Rahayuni,N,L., Abadi,I.B.G.S., & Wiarta,I,W. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matemtika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.* Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia, 2(1), 1-10.
- Sumatri, Mohamad Syarif. (2015).*Strategi Pembelajaran : Teori Dan Pratik Di Tingkat Pendidikan Dasar* . Jakarta :PT Rajagrafindo Persada
- Diah Evita Rani (2022). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.* Jurnal Basicedu, 6(4), 6068-6077.
- Handayani,S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto.*Irsyaduna : Jurnal Studi Kemahasiswaan, 2(2), 100-107
- Susanto, Ahmad .(2013). *Teori Beljar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Jakarta :PT Fajar Interpratama Mandiri
- Setiawan,Z., &Lastya, H.A (2021) *Penerapan TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli.* Jurnal Edukasi Elektro, 5(2), 131-137
- Fahrurrozi,A., Fitriani, I.& Wirawan, P. (2024) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024.* Jurnal Ilmuah Profesi Pendidikan, 9(2),

938-949

Herawati,E,L. (2022) *Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran : JPPP, 3(2),117-125