

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 PONTIANAK**

SKRIPSI

**OLEH
HASBI PERDINAN
F1041211028**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 13
PONTIANAK**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Pendidikan Matematika

Program Studi Pendidikan Matematika dan IPA

OLEH

HASBI PERDINAN

NIM F1041211028



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

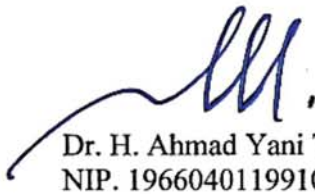
2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 PONTIANAK


Hasbi Perdinan
NIM F1041211028

Disetujui

Pembimbing I


Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Pembimbing II


Dora Fitriawan, M.Pd.
NIP. 198905112019031009

Disahkan

Dekan,


Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

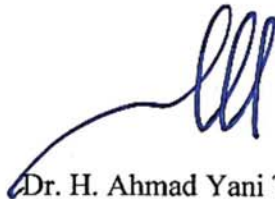
Lulus tanggal: 11 Maret 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 PONTIANAK

Hasbi Perdinan
NIM F1041211028

Disetujui

Pembimbing I



Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Pembimbing II



Dona Fitriawan, M.Pd.
NIP. 198905112019031009

Penguji I



Dr. H. Sugiatno, M.Pd.
NIP. 196006061985031008

Penguji II



Drs. H. Edy Yusmin, M.Pd.
NIP. 196011301987031003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan MIPA
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP. 196703191991012001

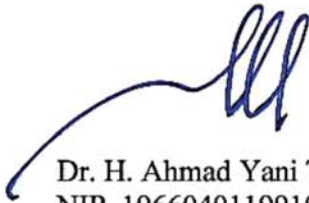
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 PONTIANAK

Hasbi Perdinan

NIM F1041211028


Disetujui

Pembimbing I



Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Pembimbing II



Dora Fitriawan, M.Pd.
NIP. 198905112019031009

Penguji I



Dr. H. Sugiatno, M.Pd.
NIP. 196006061985031008

Penguji II



Drs. H. Edy Yusmin, M.Pd.
NIP. 196011301987031003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



Drs. Ade Mirza, M.Pd.
NIP. 196510281989031003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama: Hasbi Perdinan

NIM: F1041211028

Jurusan/Prodi: Pendidikan Matematika dan IPA / Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 11 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,

Ttd



Hasbi Perdinan

NIM F1041211028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen nonequivalent control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, VII H dan VII K, masing-masing berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi dengan instrumen berupa *pre-test*, *post-test*, dan lembar observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen mencapai 76,45, sedangkan kelas kontrol hanya 63,55. Uji Independent T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,00, yang berarti $0,00 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Uji *effect size* sebesar 0,94 termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model TGT terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 13 Pontianak.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Matematika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 13 Pontianak” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam juga senantiasa terarah tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari kegelapan menuju cahaya terang benderang.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, maupun motivasi dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura dan Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan nasehat, arahan, saran, motivasi, serta telah meluangkan waktunya dalam membimbing untuk penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Bapak Drs. Ade Mirza, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Bapak Dona Fitriawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan maupun arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan yang telah memberikan ilmu pengetahuan sampai ke tahapan penyusunan skripsi ini.
6. Jajaran Staf akademik FKIP Untan yang telah membantu dan memperlancar proses administrasi.
7. Dra. Hj. Harpiani, M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Pontianak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Bapak Ady Sunarya, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 13 Pontianak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, bimbingan serta memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua, saudara, serta keluarga yang tak pernah lupa senantiasa memberikan doa dan dukungan.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2021 FKIP Untan yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang turut membantu, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga bantuan, dukungan, bimbingan serta doa yang diberikan selama ini mendapat balasan dari Allah SWT.

Pontianak, Maret 2025

Hasbi Perdinan
NIM F1041211028

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8
1. Variabel Penelitian	8
2. Pembatasan Masalah	10
3. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Model Pembelajaran Kooperatif	13
2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	18
3. Model Pembelajaran Konvensional.....	25
4. Hasil Belajar	27
5. Materi Relasi	30
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel	38

1. Populasi	38
2. Sampel	39
C. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Tes	41
2. Observasi	41
3. Dokumentasi.....	42
D. Instrumen Penelitian	42
1. Instrumen Pengumpulan Data	42
2. Pengujian Instrumen.....	44
E. Analisis Data	45
1. Uji Normalitas	45
2. Uji Homogenitas.....	45
3. Uji Hipotesis.....	46
4. <i>Effect Size</i>	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	49
1. Tahap Persiapan	49
2. Tahap Pelaksanaan	53
B. Hasil dan Analisis Data	54
1. Analisis Deskriptif.....	54
2. Pengujian Hipotesis	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	32
Tabel 3. 1 Populasi Siswa Kelas VIII	39
Tabel 3. 2 Interpretasi Effect Size.....	47
Tabel 4. 1 Uji Homogenitas	49
Tabel 4. 2 Uji Validitas Pre-Test dan Post-Test.....	51
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas	52
Tabel 4. 4 Tabel Statistics	54
Tabel 4. 5 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen	56
Tabel 4. 6 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol	58
Tabel 4. 8 Hasil Post-Test Kelas Kontrol	59
Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....	59
Tabel 4. 10 Uji Homogenitas	61
Tabel 4. 11 Uji Mann-Whitney U	62
Tabel 4. 12 Uji Independent Sample T-Test	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prosedur Team Games Tournament.....	22
Gambar 2. 2 Contoh Relasi	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	80
Lampiran 2. LKPD Kelas Kontrol	93
Lampiran 3. Modul Ajar Kelas Eksperimen	100
Lampiran 4. LKPD Kelas Eksperimen	117
Lampiran 5. Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	121
Lampiran 6. Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol	122
Lampiran 7. Nilai Ulangan Kelas VIII H dan VIII K	123
Lampiran 8. Lembar Observasi.....	124
Lampiran 9. Lembar Soal.....	130
Lampiran 10. Lembar Kisi-Kisi	132
Lampiran 11. Dokumentasi	136
Lampiran 12. Hasil Lembar Observasi	139
Lampiran 13. Lembar Validasi	145
Lampiran 14. Surat Review Artikel	175
Lampiran 15. Surat Pra-Riset.....	176
Lampiran 16. Surat Riset.....	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan aspek krusial dalam mengevaluasi keberhasilan proses pendidikan. Leonard & Kusumaningsih (2021) mengungkapkan bahwa hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku manusia yang terjadi karena pengalaman, yang diperoleh melalui pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta didukung oleh latihan yang dilandasi niat dan tujuan tertentu. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Suhendri (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, di mana terjadi perubahan positif pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Khusus dalam pembelajaran matematika, Solihah (2016) menegaskan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga mereka mampu berpikir secara kritis, logis, dan terstruktur. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya menunjukkan penguasaan materi, tetapi juga perubahan positif dalam perilaku dan kemampuan berpikir siswa.

Programme for International Students Assessment (PISA) merupakan studi internasional yang dilakukan oleh *Organization for Economic Co-Operation and Development (OECD)*. Studi ini dilakukan untuk mengukur kemampuan literasi dasar siswa berusia 15 tahun dalam bidang membaca, matematika, dan sains. Pada subjek kemampuan matematika, yang menjadi topik utama pada PISA 2022, skor rata-rata Indonesia turun 13 poin menjadi 366, dari skor di

edisi sebelumnya yang sebesar 379. Angka ini pun terpaut 106 poin dari skor rata-rata global. Menurut OECD, di bidang matematika, sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum dalam hasil belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam menghadapi situasi yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah matematis. Kondisi ini mencerminkan rendahnya pemahaman konsep dan penerapan matematika, yang berpengaruh pada pencapaian hasil belajar mereka.

Masalah tersebut juga ditemui oleh peneliti saat melaksanakan *pra-riiset* di SMP Negeri 13 Pontianak, di mana hasil ulangan harian matematika pada materi relasi di kelas VIII H dan VIII K menunjukkan pencapaian yang jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75,00. Berdasarkan temuan tersebut, kelas VIII H memperoleh rata-rata nilai ulangan harian sebesar 50,32, sedangkan kelas VIII K memiliki rata-rata nilai yang lebih rendah, yaitu 45,65. Faktor-faktor yang telah disampaikan dapat dijadikan petunjuk bahwa siswa masih belum mampu untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan beberapa literatur yang telah peneliti temukan, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Cahyaningsih (2017) menemukan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui kerja sama tim dan kompetisi yang sehat. Fauzi & Masrupah (2024) juga mengungkapkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan interaksi

aktif antar siswa serta memotivasi mereka untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Hasanah (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis interaksi sosial, seperti TGT, tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga membuat siswa lebih aktif dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti TGT, berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang optimal.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah-masalah yang telah disampaikan sebelumnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Alasan peneliti memilih model TGT daripada model konvensional lainnya adalah karena model ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa melalui kerja sama dan kompetisi, tetapi juga mendorong interaksi aktif yang memperdalam pemahaman konsep. Dalam konteks ini, siswa belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan, sehingga mereka dapat mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan saling berbagi pengetahuan dan strategi dalam tim, siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih baik, seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar matematika yang lebih optimal.

Dalam konteks penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), penelitian yang telah dilaksanakan oleh Sulistiani (2023)

mengemukakan bahwa penerapan model TGT pada siswa kelas 5 SDN 1 Bodor berhasil meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Penelitian oleh Wulandari Basuki (2022) juga menegaskan bahwa model TGT dapat diterapkan secara efektif dalam berbagai setting pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Selanjutnya, Cipta, dkk (2023) dalam penelitiannya mengidentifikasi bahwa model TGT merupakan solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar di kelas VI SD Al-Azhar Bekasi. Meskipun demikian, setiap penelitian memiliki perbedaan dalam metode implementasi dan pengukurannya.

Selain itu, penelitian oleh Firdaus (2024) menunjukkan bahwa model TGT memberikan dampak positif pada siswa kelas VII SMP dalam meningkatkan hasil belajar matematika mereka. Maghfirah dkk (2023) mengungkapkan bahwa penerapan model TGT di kelas IV berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi yang dianggap sulit oleh siswa. Rohayati, dkk (2024) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Studi-studi tersebut menunjukkan keberhasilan model TGT dalam konteks yang berbeda-beda, namun ada variasi dalam pendekatan dan fokus setiap penelitian. Penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan sebelumnya karena fokus pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Pontianak, dengan materi khusus pada relasi, yang belum banyak dibahas dalam literatur terdahulu secara spesifik.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil

belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Pontianak. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengukur sejauh mana model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar matematika siswa. Model TGT dinilai penting karena mengombinasikan unsur permainan dan kompetisi yang mampu mendorong semangat belajar siswa, serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menemukan model pembelajaran yang inovatif dan adaptif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era modern, di mana model tradisional sering kali kurang mampu memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Melalui model TGT, diharapkan siswa tidak hanya mencapai hasil belajar yang lebih baik tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menjadi referensi bagi pendidik serta pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti variasi kemampuan awal siswa dan dinamika kelompok, model TGT diharapkan dapat diimplementasikan secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, baik di SMP Negeri 13 Pontianak maupun di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Berdasarkan tujuan-tujuan yang telah disampaikan sebelumnya dan untuk mengetahui pengaruh dari model ini, peneliti menggunakan judul untuk

penelitian ini yaitu “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 13 Pontianak**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika yang berpengaruh, khususnya dalam konteks penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kuat bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru-guru matematika di SMP Negeri 13 Pontianak maupun di sekolah-sekolah lainnya dalam memilih metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan guru-guru dapat mempertimbangkan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII. Selain itu, pembelajaran dengan model ini dapat melatih kemampuan kerjasama, komunikasi, dan berpikir kritis siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sahir (2022), variabel penelitian merupakan faktor yang telah dipilih oleh peneliti untuk diselidiki guna mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian tersebut. Variabel penelitian mencakup semua hal yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari guna memperoleh informasi yang dapat dijadikan dasar untuk membuat kesimpulan (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, variabel penelitian dapat dianggap sebagai aspek-aspek yang berkaitan dengan variasi objek yang telah ditetapkan oleh peneliti

untuk dianalisis sehingga dapat dihasilkan suatu kesimpulan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menetapkan empat jenis variabel yang akan diteliti, yaitu:

a. Variabel Bebas

Sugiyono (2019), variabel bebas atau variabel independen merupakan faktor yang dianggap sebagai penyebab atau pengaruh terhadap variabel terikat atau variabel dependent. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas kontrol.

b. Variabel Terikat

Variabel yang bergantung atau variabel yang terikat merupakan variabel yang timbul sebagai hasil dari keberadaan variabel yang bebas atau variabel yang independent (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Pontianak.

c. Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti (Sugiyono, 2019). Variabel kontrol dalam penelitian ini meliputi guru yang mengajar

sama, waktu pelaksanaan pembelajaran sama, dan durasi pembelajarannya sama.

d. Variabel Eksternal

Variabel ekstra merupakan faktor yang berpotensi memengaruhi hubungan antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) dalam sebuah penelitian, meskipun variabel ini bukan menjadi perhatian utama dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, variabel ekstra mencakup motivasi belajar, gaya belajar, dan kepribadian siswa.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terfokus pada pokok permasalahan yang relevan, diperlukan adanya pembatasan masalah. Dengan adanya pembatasan tersebut, diharapkan hasil penelitian menjadi lebih terarah, sistematis, dan mendalam. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran yang menjadi objek penelitian ini terbatas pada topik relasi untuk siswa kelas VIII. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek dalam matematika atau materi lain di luar topik tersebut.
- b. Penelitian ini difokuskan pada evaluasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- c. Penelitian ini tidak mempertimbangkan atau menganalisis faktor-faktor eksternal lainnya yang berpotensi memengaruhi pemahaman konsep matematika siswa, seperti tingkat motivasi belajar dan kondisi lingkungan belajar di luar kelas.
- d. Penelitian ini terbatas pada pengukuran hasil belajar matematika siswa sebagai variabel terikat, tanpa melibatkan aspek lain dalam pembelajaran matematika, seperti keterampilan pemecahan masalah atau kemampuan penalaran matematis.

3. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari lima anggota, dengan beragam tingkat prestasi akademik (tinggi, sedang, rendah), jenis kelamin (laki-laki, perempuan), dan latar belakang suku/budaya yang berbeda.

b. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan penyampaian materi oleh guru, pembagian kelompok, *games*, turnamen, dan penghargaan bagi kelompok yang berprestasi.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini mengevaluasi hasil belajar melalui *post-test* yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran TGT pada kelas VIII K dan model pembelajaran PBL pada kelas VIII H.

d. Materi Relasi

Relasi dalam matematika merupakan suatu konsep yang menggambarkan hubungan antara dua himpunan, yang dinyatakan dalam bentuk pasangan berurutan, diagram panah, diagram kartesius, atau himpunan pasangan terurut.