

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PERMAINAN EDUKATIF TGT
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMP NEGERI 02 TINAMBUNG**



**Oleh :
SYAIFUDDIN ZAHRI
H0217314**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PERMAINAN EDUKATIF TGT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 02 TINAMBUNG

H0217314

SYAIFUDDIN ZAHRI

Dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Tanggal 27 Juni 2024

PANITIA UJIAN

Ketua Sidang	: Dr. H. Ruslan, M.Pd	(.....)
Sekretaris Sidang	: Amran Yahya, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing 1	: Dr. Herna., M.Pd	(.....)
Pembimbing 2	: Amran Yahya, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji 1	: Murtafiah S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji 2	: Sartika Arifin, S.Pd., M.Pd	(.....)

Majene, 27 Juni 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Ruslan, M.Pd
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syaifuddin Zahri

NIM : H0217314

Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 17 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Syaifuddin Zahri
NIM. H0217314

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syaifuddin Zahri

NIM : H0217314

Program Studi : Pendidikan Matematika

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Universitas Sulawesi Barat **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Model Permainan Edukatif TGT dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 02 Tinambung

beserta instrumen penelitian yang ada. Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Majene, 17 Juni 2024

Yang menyatakan



Syaifuddin Zahri
NIM. H0217314

ABSTRAK

SYAIFUDDIN ZAHRI: Pengaruh Penggunaan Model Permainan Edukatif TGT dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 02 Tinambung. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII yang tidak menggunakan dan yang menggunakan model permainan edukatif TGT dalam pembelajaran matematika serta pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif TGT terhadap motivasi belajar matematika di SMP Negeri 02 Tinambung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan penelitian eksperimen semu. Sampel penelitian diambil dengan teknik *simple random sampling* terdiri atas kelas VIIC sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIIE sebagai kelompok kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui angket. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif menggunakan uji statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial berupa uji hipotesis disertai uji prasyarat analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pembelajaran matematika yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional tidak mampu meningkatkan motivasi belajar matematika secara signifikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung; (2) Pembelajaran matematika yang menggunakan model permainan edukatif TGT mampu meningkatkan motivasi belajar matematika secara signifikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung; dan (3) Ada pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif TGT terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji-t terhadap data nilai motivasi belajar matematika siswa kelompok kontrol dan siswa kelompok eksperimen pada keadaan akhir diperoleh $t_{hitung} = 10,358$ yang lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($10,358 > 2,39$), sehingga H_0 ditolak atau H_a diterima pada taraf signifikansi 0,05 dan $dk = 60$.

Kata kunci: pengaruh, model permainan edukatif TGT, motivasi belajar

ABSTRACT

SYAIFUDDIN ZAHRI: The Effect of Using the TGT Educational Game Model in Mathematics Learning on Students' Learning Motivation at SMP Negeri 02 Tinambung. **Undergraduate Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, University of West Sulawesi, 2024.**

The aim of this research is to determine the mathematics learning motivation of class VII students who do not use and who use the TGT educational game model in mathematics learning as well as the positive influence of using the TGT educational game model on mathematics learning motivation at SMP Negeri 02 Tinambung. The approach used in this research is quantitative with quasi-experimental research. The research sample was taken using a simple random sampling technique consisting of class VIIC as the experimental group and class VIIE as the control group. Research data was collected through questionnaires. This research data was analyzed using quantitative analysis techniques using statistical tests, namely descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis in the form of hypothesis testing accompanied by tests of analytical prerequisites. The results of this research indicate that (1) Mathematics learning that only uses conventional learning models is not able to significantly increase motivation to learn mathematics in class VII students of SMP Negeri 02 Tinambung; (2) Mathematics learning using the TGT educational game model is able to significantly increase motivation to learn mathematics in class VII students of SMP Negeri 02 Tinambung; and (3) There is a positive influence of using the TGT educational game model on the motivation to learn mathematics in class VII students at SMP Negeri 02 Tinambung. This is proven by the results of t-test calculations on data on the mathematics learning motivation scores of control group students and experimental group students. In the final state, it was obtained that $t_{count} = 10.358$ which was greater than the t_{table} value ($10.358 > 2.39$), so that H_0 was rejected or H_a was accepted. at a significance level of 0.05 and $dk = 60$.

Key words: influence, TGT educational game model, learning motivation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan merupakan suatu wahana strategis dalam meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia Indonesia seutuhnya untuk menghadapi tantangan era globalisasi dan informasi dimasa yang akan datang. Sehingga, dalam menyongsong era globalisasi tersebut bangsa Indonesia dituntut untuk dapat menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu cara untuk menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut adalah melalui jalur pendidikan formal. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang patut menjadi perhatian semua pihak karena jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tempat siswa dalam membentuk dan meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran, termasuk materi pelajaran matematika.

Matematika yang diajarkan di SMP merupakan matematika sekolah yang memiliki objek yang abstrak, memiliki pola pikir deduktif dan konsisten, dan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh setiap siswa. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang banyak dan terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri (Suherman, 2019, p. 18). Objek matematika yang bersifat abstrak sangat sulit dicerna oleh anak-anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), dimana siswa di SMP belum mampu berpikir formal karena orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Berbagai upaya telah dilakukan oleh para pakar pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika bagi siswa, namun sampai saat ini belum menunjukkan hasil yang menggembirakan (Hudojo, 2017, p. 12).

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai siswa adalah kepasifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. Mereka cenderung hanya menerima transfer pengetahuan dari guru. Menurut Upu (2018, p. 4), guru

hanya sekedar memberikan informasi pengetahuan semata tanpa melibatkan siswa dalam pencarian pengetahuan selama dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas dan kurang bergairah dalam menerima pelajaran termasuk pelajaran matematika. Sementara menurut Sukiman (2017, p. 23), pengajaran matematika di kelas pada umumnya hanya terpusat pada guru. Model atau metode pembelajaran yang diterapkan guru bersifat monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa menjadi malas, kurang bergairah, dan pasif dalam menerima pelajaran matematika. Menurut Muklis (2018, p. 62), pelajaran matematika dalam pandangan siswa hanyalah mengulangi hal yang sama dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat pendidikan menengah. Metode dan teknik pengajarannya juga kurang menarik, biasanya guru memulai pelajarannya dengan rumus atau membacakan yang telah tertulis di dalam buku ajar, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan bersikap acuh tak acuh dalam mengikuti proses pelajaran matematika. Dari pandangan ini dapat dikatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika yang dicapai siswa dalam pembelajaran matematika di kelas adalah kurang tepatnya dan kurang variatifnya model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Belajar pada hakikatnya adalah proses memperoleh pengetahuan keterampilan atau pemahaman melalui pengalaman, studi, atau pengajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (Ahmad, 2018, p. 126). Sementara menurut Siregar dan Hartini (2019, p. 3), belajar merupakan proses yang diarahkan kepada tujuan perubahan tingkah laku melalui berbagai pengalaman seperti melalui proses melihat dan mengamati sesuatu. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang yaitu komponen tujuan, materi, strategi belajar mengajar, dan evaluasi. Setiap komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Dari keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model atau metode-metode pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Suryosubroto, 2017, p. 98). Oleh

karena itu, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dibutuhkan peran guru dalam memilih model, metode atau strategi dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika guru mampu merancang sistem pembelajaran yang mampu membuat siswa dapat belajar secara efektif, terkhusus pada mata pelajaran Matematika.

Keberhasilan siswa dalam proses belajar matematika tidak hanya ditentukan oleh guru, namun ada faktor lain yang memengaruhinya. Menurut Syah (2018, p. 146) bahwa secara umum ada tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu: 1) Faktor internal atau faktor dari dalam siswa, yakni kondisi atau keadaan jasmani dan rohani siswa (tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat, minat dan motivasi); 2) Faktor eksternal atau faktor dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan sekitar siswa; dan 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan model atau metode pembelajaran yang tepat merupakan komponen yang sangat memengaruhi motivasi belajar pada siswa.

Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan memberikan dampak baik terhadap prestasi belajarnya. Membuat suasana kelas menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi kepada siswa, tetapi guru dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar (Rasnawati, 2021, p. 57).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMP Negeri 02 Tinambung pada tanggal 22 November 2023, ditemukan fakta bahwa model yang digunakan guru dalam mengajar matematika masih tradisional atau konvensional, yaitu guru hanya menerangkan materi pelajaran dan guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat, bahkan banyak diantara siswa khususnya di kelas VII yang kurang semangat ketika belajar matematika. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru matematika yang telah dilakukan di SMP Negeri 02 Tinambung pada tanggal 22 November 2023, maka diketahui bahwa motivasi belajar matematika yang dimiliki siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung masih tergolong rendah. Sedangkan hasil wawancara

awal dengan siswa kelas VII diperoleh informasi bahwa mereka kurang semangat belajar matematika dengan alasan matematika itu sulit dan se membuat mereka jenuh saat pembelajaran, sehingga kebanyakan siswa tidak suka dengan pelajaran matematika. Hal tersebut berdampak pada kurang mampunya siswa dan bahkan tidak mampu mengembangkan pengetahuannya karena mereka terfokus pada apa yang diberikan oleh guru. Ketika siswa tersebut dihadapkan pada permasalahan yang berbeda dengan yang telah dijelaskan oleh guru, mereka akan mengalami kesulitan. Hal tersebut diduga sebagai salah satu penyebab rendahnya motivasi dan prestasi belajar matematika yang dicapai siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

Adanya kondisi seperti yang ditemukan di kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung maka dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif serta menyenangkan bagi siswa untuk membantunya dalam memahami pelajaran. Upaya peningkatan motivasi belajar pada siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan penggunaan model atau metode pembelajaran yang tepat agar siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain didalam kelas agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Guru memiliki peran penting dalam menentukan metode dan model pembelajaran yang sesuai diterapkan dalam kelas. Oleh karenanya, guru dapat memilih permainan edukatif untuk memancing ketertarikan siswa dalam belajar serta cocok digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2019, p. 26), permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktifitas atau kegiatan bermain. Sedangkan permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik dan juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya (Mujib dan Rahmawati, 2019, p. 29). Dengan adanya permainan eduaktif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika maka diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya dalam mempelajari materi matematika di sekolah. Menurut Mujib dan Rahmawati (2020, p. 40), tujuan utama dari permainan eduaktif dalam pembelajaran bukan semata-mata mencari

kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan permainan edukatif maka siswa dapat mendapatkan pengalaman sehingga bisa mengingat materi pelajaran dengan baik. Jika permainan edukatif tersebut dapat diterapkan dengan bijaksana maka dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada diri siswa itu sendiri terhadap mata pelajaran matematika, sehingga pada penelitian ini peneliti mencoba menerapkan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran alternatif.

Dari berbagai model permainan edukatif yang telah dikembangkan oleh para ahli dalam pembelajaran kooperatif maka penulis beranggapan bahwa model *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model permainan edukatif dalam pembelajaran kooperatif yang cukup baik digunakan dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah menengah pertama, terkhusus dalam meminimalisir masalah yang ada di kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar. Model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) ini dipilih karena beberapa alasan, antara lain adalah model ini mudah dipahami dan dilaksanakan, siswa dapat belajar serius tetapi santai, kompetisi dalam turnamen membuat siswa termotivasi untuk unggul, dan terdapat aspek kerja sama dengan anggota kelompok dalam mempelajari informasi dan keterampilan sehingga beban tidak ditanggung sendiri. Menurut Shoimin (2017, p. 208), kelebihan model permainan edukatif TGT antara lain adalah: (1) Tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) Dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik; dan (4) Dapat membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Menurut Sulistiani (2020) dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa penerapan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Soppeng, dimana persentase keaktifan ranah afektif siswa mengalami peningkatan dari 69,63% pada siklus I menjadi 78,31% pada siklus II, rerata persentase keaktifan ranah

psikomotorik siswa meningkat dari 71,81% pada siklus I menjadi 79,63% pada siklus II, dan rerata nilai prestasi belajar IPA siswa meningkat dari 7,5 pada siklus I menjadi 8,2 pada siklus II. Menurut Sukardi (2021) dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa penerapan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada materi thaharah siswa kelas IV SDN 003 Takalala Soppeng, dimana pada tindakan pertama siswa yang tuntas mencapai 53% dengan nilai rata-rata 65,6, pada tindakan kedua siswa yang tuntas mencapai 77% dengan nilai rata rata 72,6 dan pada tindakan ketiga siswa yang tuntas mencapai 95% dengan nilai rata-rata 84,5.

Menurut Amaluddin et al. (2022) dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa dengan menggunakan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris, mengubah sikap belajar siswa dan dapat meningkatkan pola pikir dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan rasa saling kerjasama antar siswa. Menurut Nurhaedah et al. (2022) dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model permainan edukatif *Team Games Tournament* terhadap kerjasama siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dengan nilai probabilitas $0,028 < 0,05$. Fauziyah dan Anugraheni (2020) dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model permainan edukatif *Teams Games Tournament* dengan nilai $t_{hitung} 60,208 > t_{tabel} 1,698$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nurhayati et al. (2022) dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa model permainan edukatif *Teams Games Tournament* secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto dengan nilai Z_{hitung} sebesar $9,08 > Z_{tabel}$ sebesar 1,64. Dengan demikian, hasil penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) ini dapat digunakan dan disesuaikan dengan materi ajar dan sangat menyenangkan karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. Siswa harus siap dan berusaha untuk bisa memenangkan kompetisi dalam turnamen dengan memainkan game akademik (menjawab pertanyaan dari guru) dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka penulis menganggap bahwa sangat penting melakukan penelitian di SMP Negeri 02 Tinambung Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar melalui pendekatan penelitian eksperimen semu untuk menguji coba penerapan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa. Karena itu, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Model Permainan Edukatif TGT dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 02 Tinambung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar matematika di kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung masih tradisional atau konvensional yang berpusat pada guru.
2. Siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.
3. Siswa masih pasif saat pelajaran, mereka hanya mendengarkan tanpa bertanya, dan mereka kurang nyaman dalam belajar matematika dan akhirnya cepat jenuh.
4. Guru dalam pembelajaran matematika jarang menggunakan permainan edukatif yang lebih menarik bagi siswa yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dalam kelas.
5. Model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran alternatif belum pernah diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar penelitian terfokus pada masalah yang akan diteliti maka perlu diadakan pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Motivasi belajar matematika yang dimiliki siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung sebelum dan setelah penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika.
- b. Pengaruh penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan maka fokus masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

- a. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung yang tidak menggunakan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika?
- b. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung yang menggunakan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika?
- c. Apakah ada pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung yang tidak menggunakan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung yang menggunakan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika.
3. Untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna atau bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis atau akademis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika sebagai salah satu usaha agar pembelajaran matematika lebih menarik bagi siswa guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika pada siswa tingkat sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar melalui penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) guna membantu siswa dalam menguasai materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat diperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Siswa dapat menemukan dan memahami konsep matematika, terampil menyelesaikan soal dan lebih mendalami materi pelajaran matematika yang diberikan, peserta didik lebih aktif belajar, bersikap positif, dan bertanggung jawab, memiliki keterampilan sosial, serta senang belajar matematika.
- b. Bagi pendidik/guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi pendidik/guru, khususnya bagi guru yang mengajar di SMP Negeri 02 Tinambung tentang perlunya penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan dan keberhasilan pembelajaran dapat tercapai. Diharapkan nantinya pendidik dapat

mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian diharapkan menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan dan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMP Negeri 02 Tinambung.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi bagi para peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Permainan Edukatif *Teams-Games-Tournaments*

a. Permainan Edukatif

Menurut Marhijanto (2017, p. 99), permainan adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Edukatif menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah bersifat mendidik. Dengan demikian, permainan edukatif merupakan permainan yang memberikan informasi, memberikan kesenangan yang dilakukan dengan menggunakan alat atau pun tanpa alat sehingga permainan ini dapat meninggalkan kesan di hati siswa dan memiliki nilai-nilai yang mengarahkan proses mendidik anak secara positif.

Mujib dan Rahmawati (2019, p. 26) mengemukakan bahwa istilah permainan menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Sedangkan edukatif menurut Wahab (2020, p. 97) artinya segala ucapan, sikap dan perbuatan guru, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat luas, hendaknya mengandung nilai pendidikan atau bersifat mendidik. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan.

Mujib dan Rahmawati (2020, p. 38) mengemukakan bahwa permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat menyingkirkan stress, serta menghilangkan energi negatif dan keseriusan dalam proses pembelajaran. Disamping itu, juga dapat mengajak peserta didik untuk terlibat aktif, mampu meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan secara tidak langsung, dan yang lebih penting yaitu memfokuskan siswa untuk meraih makna belajar melalui pengalaman.

Menurut Ismail (2019, p. 112), permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan

kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Menurut Mujib dan Rahmawati (2019, p. 29), permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta bagian dari permainan itu sendiri. Sedangkan menurut Ariyanti (2014), permainan edukatif adalah jenis permainan yang mengandung nilai pendidikan yang berfungsi untuk merangsang daya imajinasi anak dalam proses perkembangan kognitif dan memberikan stimulasi yang dapat meningkatkan aspek perkembangan dalam proses tumbuh kembang anak yang dinilai dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi dan kemandirian.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mendidik serta memberikan manfaat untuk meningkatkan proses berpikir, berbahasa dan dapat memberi rangsangan atau respon positif terhadap indra pemainnya. Dalam proses belajar siswa harus lebih mengedepankan belajar artinya bermain untuk belajar bukan bermain untuk mainan. Belajar sambil bermain dapat dilakukan secara efektif karena siswa lebih menyukai bermain sambil belajar dibandingkan belajar serius dan menegangkan.

Menurut Rolina (2018, p. 5) bahwa pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan. Proses komunikasi harus diciptakan melalui kegiatan interaksi antara guru dengan siswa guru mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif dan berkualitas, oleh karena itu media atau alat pembelajaran berperan penting, yang berupa alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan bernilai edukatif.

Menurut Triharso (2020, p. 10) bahwa bermain banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak, diantaranya adalah:

- 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.
- 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
- 3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak.
- 4) Bermain melatih penglihatan dan pendengar.
- 5) Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.
- 6) Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.

7) Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Dengan demikian, kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif jika permainan tersebut memiliki nilai guna, efektifitas dan efisien yang mengarahkan pada proses mendidik siswa secara positif. Selain itu permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan diri. Karena dalam kegiatan belajar yang kurang melibatkan siswa akan menurunkan semangat siswa dalam mengikuti setiap materi pelajaran, dan ini merupakan persoalan bagi seorang guru yang harus dicari solusinya. Meskipun demikian, prosedur pembelajaran matematika tidak semudah memahami teori. Seorang guru diharapkan mencari jalan yang berbeda-beda guna memecahkan sebuah persoalan yang memiliki kaitan terhadap proses pembelajaran.

b. *Teams-Games-Tournaments* (TGT)

Menurut Slavin (2017, p. 166), model permainan edukatif *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dikembangkan oleh Devid De Vries dan Keith Edwards dan model ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Tim kerja dalam model permainan edukatif ini sama seperti dalam model *Student Team-Achievement Divisions* (STAD), tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Siswa yang berprestasi rendah bermain dengan siswa yang juga berprestasi rendah dan yang berprestasi tinggi bermain dengan siswa yang juga berprestasi tinggi sehingga keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.

Model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model permainan edukatif dalam pembelajaran kooperatif. Menurut LI dan Lam (2013, p. 33), pembelajaran kooperatif adalah strategi instruksional yang difokuskan pada instruktur yang berpusat pada peserta didik, di mana sekelompok kecil peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan pembelajaran semua anggota kelompok. Siswa berinteraksi satu sama lain dalam kelompok yang sama

guna memperoleh dan mempraktikkan unsur-unsur materi pelajaran untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau mencapai suatu tujuan. Menurut Huda (2018, p. 116), penerapan model permainan edukatif TGT mirip dengan model STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka permainan edukatif TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD menggunakan kuis maka dalam permainan edukatif TGT menggunakan istilah *game* akademik. Teknik pelaksanaannya mirip dengan STAD, di mana setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi sehingga masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*. Dalam permainan edukatif TGT, setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. Dengan permainan edukatif TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara maka kompetisi dalam permainan edukatif TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.

Menurut Rusman (2017, p. 224), permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Pada prinsipnya, soal sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor pada kelompoknya. Menurut Slavin (2017, p. 166-167), pembelajaran dengan model permainan edukatif TGT terdiri dari 5 (lima) langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Slavin menjabarkan kelima langkah tahapan tersebut sebagai berikut:

1) Tahap penyajian kelas (*class presentation*)

Materi dalam permainan edukatif *Teams-Games-Tournaments* (TGT) pertama-tama diperkenalkan melalui presentasi di dalam kelas oleh guru. Para siswa diminta memberi perhatian secara penuh terhadap presentasi kelas agar mampu mengerjakan kuis-kuis yang akan diberikan.

2) Tahap belajar dalam kelompok (*teams*)

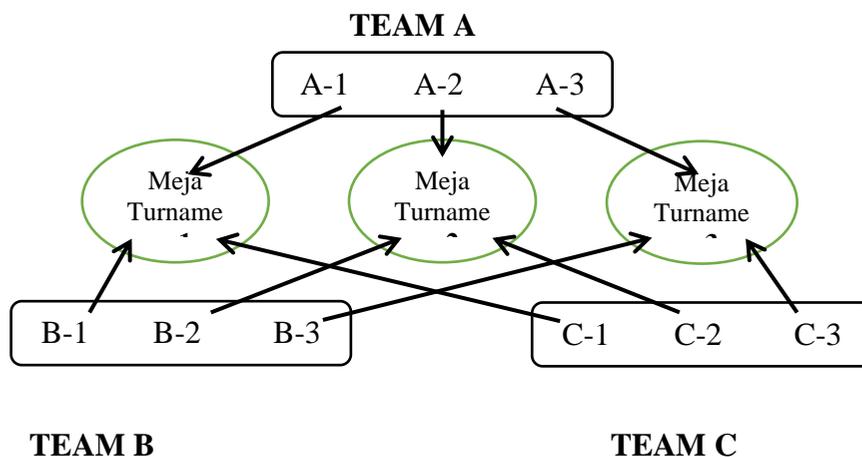
Setelah guru menyampaikan materinya melalui presentasi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Tim ini berfungsi untuk memastikan bahwa semua anggota timnya benar-benar belajar.

3) Tahap permainan (*games*)

Game-nya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Tahap pertandingan (*tournament*)

Turnamen adalah sebuah kompetisi dalam bidang olahraga, permainan, atau kegiatan lainnya dimana peserta bersaing untuk memperebutkan gelar atau hadiah tertentu. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen seperti yang diperlihatkan pada gambar 1 yang mengilustrasikan hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen heterogen.



Gambar 2.1. Penempatan Siswa pada Meja Turnamen

5) Tahap penghargaan kelompok (*team recognition*)

Tim akan mendapatkan penghargaan (rekognisi tim) berupa sertifikat atau penghargaan yang lain jika skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim.

Menurut Rusman (2017, p. 225), model permainan edukatif *Teams-Games-Tournaments* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;
- 2) *Games tournament*; dan
- 3) Penghargaan kelompok.

Kelebihan model permainan edukatif *Teams-Games-Tournaments* (TGT) menurut Shoimin (2017, p. 208) adalah:

- 1) Model permainan edukatif TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Model permainan edukatif TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model permainan edukatif TGT dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran dengan menggunakan model permainan edukatif TGT ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Model permainan edukatif TGT dapat membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Kelemahan atau kekurangan model permainan edukatif *Teams-Games-Tournaments* (TGT) menurut Shoimin (2017, p. 208) adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model permainan edukatif TGT.
- 3) Guru harus mempersiapkan model permainan edukatif TGT ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

Dari kelebihan dan kelemahan model permainan edukatif TGT yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari model permainan edukatif TGT dapat membuat siswa lebih semangat dan aktif serta terjadi pembelajaran yang interaktif karena semua siswa terlibat dalam permainan. Di sisi lain, kelemahan dari model permainan edukatif TGT memerlukan waktu yang lama dalam kegiatan pembelajaran dan harus disiapkan sebaik mungkin sehingga guru dituntut untuk lebih aktif.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, menurut James O. Whittaker dalam Ahmad (2018, p. 126) bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (*Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*). Sedangkan menurut Siregar dan Hartini (2019, p. 3), belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Hamalik (2017, p. 27) mengemukakan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Menurut Sanjaya (2017, p. 107), belajar adalah proses berfikir. Belajar berfikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Biggs dalam Syah (2018, p. 68) mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif;

rumusan institusional; rumusan kualitatif. Dalam rumusan-rumusan ini, kata-kata seperti perubahan dan tingkah laku tak lagi disebut secara eksplisit mengingat kedua istilah ini sudah menjadi kebenaran umum yang diketahui semua orang yang terlibat dalam proses pendidikan. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai peserta didik. Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan peserta didik atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan peserta didik telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dengan proses mengajar. Ukurannya ialah, semakin baik mutu mengajar yang dilakukan guru maka akan semakin baik pula mutu perolehan peserta didik yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai. Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman dengan cara menafsirkan dunia di sekeliling peserta didik, belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi peserta didik.

Menurut Cronbach dalam Ahmad (2018, p. 126) bahwa "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Dengan demikian belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat indranya. Sedangkan menurut Howard L. Kingsley dalam Ahmad (2018, p. 126) bahwa "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*" (belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan). Sementara menurut Ahmad (2018, p. 128), belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktifitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Kitapun hidup menurut hidup dan bekerja menurut apa yang telah dipelajari. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu, belajar berlangsung secara

aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Suprijono (2019, p. 13) bahwa pembelajaran berdasarkan makna klasikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Sedangkan menurut Rusman (2017, p. 1) kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik. Prilaku guru adalah mengajar dan prilaku peserta didik adalah belajar. Prilaku mengajar dan prilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Menurut Surya dalam artikel *Berbagi Ilmu* (2016) bahwa keefektifan pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut. (1) Berhasil menghantar siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang ditetapkan, (2) Memberikan pengalaman belajar yang efektif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, dan (3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

b. Pembelajaran Matematika

Johnson dan Rising dalam Nuraeni (2020, p. 21) mengemukakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, dan pembuktian yang logis. Matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat. Menurut Suherman (2019, p. 53) bahwa pada hakekatnya berpikir matematika dilandasi oleh kesepakatan-kesepakatan yang disebut aksioma. Aksioma yang bersifat umum dapat diturunkan hingga memperoleh sifat-sifat khusus. Walaupun matematika itu menggunakan penalaran deduktif, proses kreatif juga terjadi yang kadang-kadang menggunakan penalaran induktif, intuisi bahkan dengan coba-coba. Namun pada akhirnya penemuan dari proses kreatif tersebut harus diorganisasi dengan pembuktian secara deduktif. Teorema-teorema yang diperoleh secara deduktif itu kemudian dipergunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah termasuk dalam kehidupan nyata.

Menurut Sadiq sebagaimana dikutip Nugraha (2018, p. 324), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dalam pendidikan formal. Sadiq menegaskan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang memberikan kontribusi signifikan baik bagi peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun

kehidupan sehari-hari. Menurut Siregar dan Surya (2017, p. 46) bahwa matematika merupakan salah satu yang mendasari perkembangan kemajuan sains dan teknologi, sehingga matematika dipandang sebagai ilmu yang terstruktur dan terpadu, ilmu tentang pola dan hubungan, dan ilmu tentang cara berfikir untuk memenuhi dunia sekitar.

Menurut Candrayani dan Rijal (2016, p. 202), pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan yang baik terhadap matematika. Menurut Donovan (2016, p. 3) bahwa pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Dalam matematika setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian akan saling terkait dengan materi yang lain, karena menjadi dasar berhitung dalam konsep lain.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran matematika merupakan proses atau cara mempelajari matematika yang berkenaan dengan ide-ide, stuktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logik. Pembelajaran matematika merupakan cara mempelajari matematika yang berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Kerja matematika terdiri dari observasi, menebak dan merasa, menguji hipotesis, mencari analogi, akhirnya merumuskan teorema-teorema yang dimulai dari asumsi-asumsi dan unsur-unsur yang tidak didefinisikan.

Menurut Dienes dalam Hudojo (2017, p. 39), belajar matematika melibatkan suatu struktur hierarki dari suatu konsep-konsep tingkat lebih tinggi yang dibentuk atas dasar apa yang telah terbentuk sebelumnya. Jadi, asumsi ini berarti bahwa konsep-konsep matematika tingkat yang lebih tinggi tidak mungkin dapat dipahami bila prasyarat yang mendahului konsep-konsep itu belum dipelajari.

Matematika sebagai suatu pengetahuan yang tersusun, disajikan kepada siswa dengan cara yang dapat membawa siswa ke belajar yang lebih bermakna. Jika matematika dipelajari dengan hafalan maka siswa akan menjumpai kesulitan sebab hasil yang diperoleh belum siap pakai untuk menyelesaikan masalah bahkan juga dalam situasi-situasi yang mirip dengan bahan yang dipelajari itu. Hudojo (2017, p.

40) menjelaskan bahwa matematika bukanlah pelajaran yang disajikan dalam bentuk final, siswa diwajibkan melaksanakan beberapa aktivitas mental sebelum pelajaran itu diterima ke dalam struktur kognitifnya. Aktivitas tersebut merupakan suatu dorongan bagi siswa jika dapat bekerja sendiri. Karena itu, belajar haruslah aktif dan tidak sekedar pasif menerima apa yang diberikan. Jika siswa aktif melibatkan dirinya di dalam menemukan suatu prinsip dasar maka siswa tersebut akan mengerti konsep lebih baik, ingat lebih lama dan akan mampu menggunakan konsep tersebut pada konteks yang lain.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa belajar matematika merupakan proses yang sengaja dilakukan untuk mendapatkan hasil baru dengan memanipulasi simbol-simbol dalam struktur matematika sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Belajar matematika bukan hanya belajar untuk menguasai materi matematika, tetapi siswa harus pula terlebih dahulu menguasai materi prasyarat bagi matematika yang sedang dan yang akan dipelajari.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Rukmianto (2019, p. 154), motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu demi tercapinya suatu tujuan. Retnowati (2017, p. 27) mengemukakan bahwa motivasi dalam kamus umum bahasa Indonesia adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang baik itu secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan atau perbuatan guna mencapai tujuan tertentu.

Menurut Wingkel (2017, p. 151), motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Sedangkan menurut Prawira (2018, p. 319) bahwa motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu termasuk didalamnya kegiatan belajar.

Menurut Sumadi Suryabrata dalam Djaali (2019, p. 101), motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan

aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Menurut Gerungan (2018, p. 144), motivasi dapat dibedakan menjadi 3 macam motivasi, yaitu:

- 1) Motivasi biogenetis, yaitu motivasi yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya.
- 2) Motivasi sosiogenetis, yaitu motivasi yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada.
- 3) Motivasi teologis, yang dalam motivasi ini manusia sebagai makhluk yang berketuhanan sehingga ada interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya, misalnya keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk merealisasikan norma-norma sesuai agamanya.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hanafiah (2020, p. 26) bahwa motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan belajar dapat dicapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi tentu sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar. Jadi motivasi belajar adalah kekuatan, daya pendorong atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan tingkah laku, baik segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Motivasi belajar menurut Wahab (2020, p. 134) merupakan faktor psikis. Perannya yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, perasaan dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak dalam diri individu untuk melakukan sesuatu dan mencapai suatu tujuan untuk mencapai prestasi. Uno (2017, p. 23) mendefinisikan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Menurut Wina Sanjaya sebagaimana dikutip Emda (2018, p. 172) bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan

kerena kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan kurangnya motivasi belajar dalam diri siswa sehingga ia tidak berusaha mengarahkan segala kemampuannya. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat dalam diri siswa dimana ada suatu dorongan untuk melakukan kegiatan belajar.

Dari penjelasan beberapa tokoh dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri setiap peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Seseorang akan berhasil dalam belajar apabila didakam dirinya terdapat dorongan untuk belajar. Dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Dalam hal ini motivasi mencakup dua hal, yaitu: (1) mengetahui apa yang akan dipelajari, dan (2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Siregar (2018, p. 50) mengemukakan bahwa terdapat dua jenis motivasi dalam teori motivasi belajar, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya pemberian pujian, pemberian nilai sampai pada pemberian hadiah, dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional.

Selain itu, menurut Arden N. Frandsen sesuai yang dikutip Siregar (2018, p. 51), motivasi dibedakan menjadi motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Motivasi yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar diantaranya:

- 1) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan kegiatan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting. Misalnya: orang tua, saudara, guru, teman, dan sebagainya.
- 4) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain.

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah anak memulai dan meneruskan kegiatan belajar berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar itu sendiri. Bentuk motivasi belajar ekstrinsik antara lain adalah:

- 1) Belajar demi memenuhi kewajiban.
- 2) Menghindari hukuman.
- 3) Memperoleh hadiah material yang telah dijanjikan oleh orang tua.
- 4) Meningkatkan gengsi dari orang lain.
- 5) Memperoleh pujian dari orang lain.
- 6) Tuntutan jabatan yang diinginkan.

Motivasi belajar intrinsik dapat ditingkatkan menjadi motivasi berprestasi, yakni daya penggerak dalam diri siswa untuk mencapai taraf prestasi belajar setinggi mungkin, demi penghargaan untuk diri sendiri. Menurut Sardiman (2017, p. 89) bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian, tingkah laku yang dilakukan seseorang disebabkan oleh kemauan sendiri bukan dorongan dari luar. Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan atau rangsangan dari luar. Tujuan yang diinginkan dari tingkah laku yang digerakkan oleh motivasi ekstrinsik terletak di luar tingkah laku tersebut.

B. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2019, p. 36), paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis dan teknik analisis statistik yang akan digunakan. Kerangka pikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir dibuat untuk mempermudah mengetahui hubungan antar variabel.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai siswa adalah kepasifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas yang disebabkan

guru hanya sekedar memberikan informasi pengetahuan semata tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pencarian pengetahuan, guru kurang kreatif dan tepat dalam memilih dan menggunakan model ataupun metode pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang bergairah dalam menyerap pelajaran matematika. Dengan demikian, salah satu penyebab rendahnya motivasi dan prestasi belajar matematika yang dicapai siswa dalam pembelajaran matematika di kelas adalah kurang tepatnya dan kurang variatifnya model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Oleh karena itu, khususnya para guru dan semua yang terkait di dalamnya diharapkan dapat menemukan dan memberikan solusi untuk mengeliminasi persoalan tersebut. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika guru mampu merancang sistem pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara efektif, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Keberhasilan siswa dalam proses belajar matematika tidak hanya ditentukan oleh guru, namun ada faktor lain yang memengaruhinya. Salah satu komponen yang sangat memengaruhi motivasi dan prestasi belajar pada siswa adalah pemilihan dan penggunaan model atau metode pembelajaran yang tepat. Motivasi memiliki peran yang sangat penting guna meningkatkan prestasi belajar matematika siswa itu sendiri. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan memberikan dampak baik terhadap prestasi belajarnya. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa dan prestasi belajar siswa pun akan semakin meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang ada seperti yang ditemukan di kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung maka dibutuhkan suatu strategi pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa untuk membantunya dalam memahami pelajaran, khususnya mata pelajaran matematika agar prestasi belajarnya memuaskan. Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siswa tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, dibutuhkan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model atau metode pembelajaran

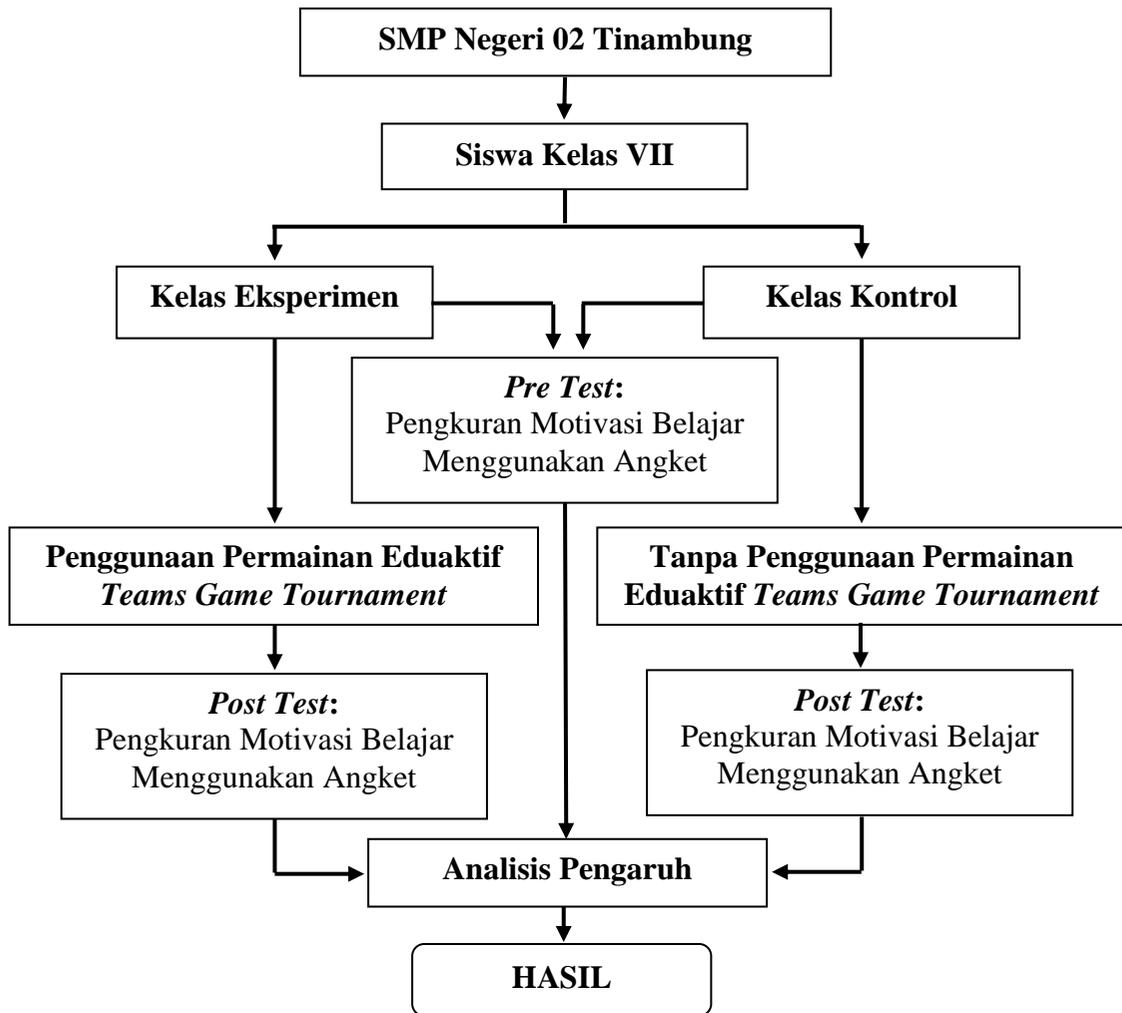
yang tepat supaya siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain, sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Guru dalam mengajarkan matematika kepada siswa perlu memperhatikan dan harus melakukan pengenalan dan menumbuhkan rasa senang siswa terhadap matematika itu sendiri. Guru harus dapat memilih permainan edukatif yang cocok untuk menyampaikan materi pelajaran matematika agar dalam proses pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi matematika yang disampaikan dapat diterima siswa secara optimal. Dengan adanya permainan edukatif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika maka diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya. Melalui permainan edukatif dalam pembelajaran matematika maka siswa dapat memperoleh pengalaman sehingga bisa mengingat materi pelajaran matematika dengan baik. Jika permainan edukatif tersebut dapat dimanfaatkan dengan bijaksana dalam pembelajaran matematika maka akan menumbuhkan semangat dan motivasi belajar matematika pada diri siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa itu sendiri.

Dari banyaknya model permainan edukatif yang telah dikembangkan oleh para ahli maka model *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model permainan edukatif dalam pembelajaran kooperatif yang cukup tepat digunakan dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah menengah pertama, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

Model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang memandang siswa, guru, dan seluruh komponen sekolah sebagai teman satu sama lain yang dapat saling membantu untuk terlaksananya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan model permainan edukatif TGT ini, guru mengajak seluruh siswa untuk menelaah suatu materi pelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dan kemudian guru mengecek kembali tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui *games tournaments*. Penerapan model permainan edukatif TGT ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada sebagaimana dikemukakan pada bagian latar belakang masalah dan berdasar pada kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya maka dasar pemikiran yang menjadi landasan dalam memilih judul penelitian ini dapat disusun dalam kerangka pikir sebagaimana diperlihatkan pada gambar 2 berikut:



Gambar 2.2. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Menurut Soehartono (2020, p. 26), hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Sementara Sugiyono (2019, p. 70) mengemukakan bahwa hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap

rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Sedangkan menurut Arikunto (2019, p. 110), hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian merupakan pernyataan singkat yang disimpulkan dari landasan teori dan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, dimana jawaban itu masih bersifat lemah, dan perlu dilakukan pengujian secara empiris untuk menerima atau menolaknya. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang dapat diajukan adalah “Ada pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

Adapun hipotesis statistiknya dalam bentuk kalimat dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H₀ : Tidak ada pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.
- H_a : Ada pengaruh positif penggunaan model permainan edukatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Tinambung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2018). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Amaluddin, Setiadi, M. A., & Sufiana, A. (2022). *Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 14-20.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi XIX). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti. (2014). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Anak*. <http://ejournal.unsrat.ac.id>
- Candrayani, R. R. & Rijal, M. R. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Operasi Perkalian Pecahan Melalui Metode Resitasi*. *Ibtida'I*, 3(2), 202. <http://ejournal.uny.ac.id>
- Darmadi, H. (2021). *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djaali. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Donavan, D. A. (2016). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (U-Math) Untuk Siswa Kelas 2 Di SDN 1 Bolonganyar*. [Skripsi]. Yogyakarta: Program Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. <http://ejournal.uny.ac.id>
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fauziyah, N. E. H. & Anugraheni, I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>
- Gerungan. (2018). *Psikologi Sosial*. Bandung: Erisco.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, N. (2020). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- 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*. 46 *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1).
- Huda, M. (2018). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hudojo, H. (2017). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press IKIP Malang.
- Irviana, I. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD*. *Joernal of EST*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. 2(1), 56-70.

- Ismail, A. (2019). *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- LI, M. P. & Lam, B. H. (2013). *Cooperative Learning*. The Hong Kong Institute of Education. <https://www.eduhk.hk/aiclass/Theories/cooperativelarning/coursewriting>.
- Margono, S. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marhijanto, B. (2017). *Kamus Langkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang.
- Mujib, F. & Rahmawati, N. (2019). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar* (Edisi Revisi IX). Yogyakarta: DIVA Press.
- Mujib, F. & Rahmawati, N. (2020). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran* (Edisi Revisi IX). Yogyakarta: DIVA Press.
- Muklis. (2018). *Pengajaran Matematika untuk SMP/MTs*. Klaten: Intan Pariwara.
- Nugraha, N. (2018). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bentuk Aljabar pada Siswa SMP Kelas VII*. *Journal On Education*, 1(2), 324.
- Nuraeni, A. (2020). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Student Teams Achievement Division*. [Skripsi tidak terbit]. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Nurhaedah, Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa*. *PINISI Journal of Education*, 2(5), 290-305.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Prawira, P. A. (2018). *Psikologi Pendidikan Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. (2020). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasnawati. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai*. [Skripsi tidak terbit]. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Retnowati. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah*. [Skripsi]. Jakarta: IAIN Metro Jakarta. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1808/>.
- Riduwan. (2020). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan*. Bandung: Alfabeta.
- Rolina, N. (2018). *Alat Permainan Edukatif Usia Sekolah*. Yogyakarta: Ombak IKAPI.

- Rukmianto, I. (2019). *Psikologi Pekerjaan Sosial dan Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, N. & Surya, E. (2017). *Penggunaan Mathmagic Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*. Kreano, 8(1), 46-52.
- Siregar, E. & Hartini, N. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, E. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin, R. E. (2017). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soehartono, I. (2020). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D (Edisi Revisi XXV)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2019). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukardi, R. (2021). *Penerapan Model Permainan Eduktif Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Thaharah Siswa Kelas IV SDN 003 Takalala Soppeng*. [Skripsi tidak terbit]. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sukiman. (2017). *Berbagai Pengalaman Mengajar Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulistiani. (2020). *Penerapan Model Permainan Eduktif Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Soppeng*. [Skripsi tidak terbit]. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sunyoto, D. (2020). *Konsep Dasar Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: CAPS.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Surya. (2016). *Cara Mengukur dan Mengetahui Efektivitas Pembelajaran*. <https://www.rijal09.com/2016/12/cara-mengukur-dan-mengetahui-efektivitas-pembelajaran.html>.
- Suryosubroto, B. (2017). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. (2018). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tanzeh, A. & Suyitno. (2021). *Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya: ElKaf.
- Triharso, A. (2020). *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Upu, H. (2018). *Mensinergikan Pendidikan Matematika dengan Bidang Lain*. Makassar: Pustaka Ramadhan.
- Wahab, R. (2020). *Psikologi Belajar* (Edisi Revisi VII). Palembang: Grafika Telindo Prees.
- Warjuni. (2018). *Penerapan Mind Map Pada Materi Hewan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMAN 9 Sendawar Kabupaten Kutai Barat*. 46 Jurnal Pembelajaran Biologi, 5(1).
- Wingkel, W.S. (2017). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Yudianto, W.D. dkk. (2014). *Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Journal of Mechanical Engineering Education. 1(2).
- Yusri. (2020). *Statistika Sosial: Aplikasi dan Interpretasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yusuf, M. (2021). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

RIWAYAT HIDUP



SYAIFUDDIN ZAHRI, lahir di Bala pada tanggal 18 Februari 2000, merupakan anak ke dua dari dua bersaudara, buah kasih dari pasangan Alm. IBRAHIM dan HAPIAH. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SDN Limbongtea pada tahun 2005 dan lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun 2011 di SMP Negeri 1 Papalang dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri Labuang dengan mengambil jurusan Teknik Sepeda Motor (TSM) dan lulus pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di jenjang Universitas pada tahun 2017 untuk program Sarjana (S1) di Universitas Sulawesi Barat dan mengambil jurusan Pendidikan Matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan usaha dan disertai do'a dalam menjalani aktivitas akademik di Universitas Sulawesi Barat, penulis akhirnya berhasil menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Permainan Edukatif TGT Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 02 Tinambung”**.