

Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 11 Mataram

Febria Hadiningrum^{1*}, Baidowi², Syahrul Azmi²

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

febriahadi.n14@gmail.com

Diterima: 03-06-2026; Direvisi: 01-07-2026; Dipublikasi: 07-09-2026

Abstract

This study was motivated by students' low mathematics learning outcomes and the need for a learning model that can improve students' activeness and understanding. The purpose of this study was to describe the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the mathematics learning outcomes of grade VIII students at SMPN 11 Mataram on the topic of linear equations and linear inequalities in one variable in the 2025/2026 academic year. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a posttest-only non-equivalent control group design. The population of this study consisted of all grade VIII students at SMPN 11 Mataram, while the sample was selected using cluster random sampling, namely class VIII A as the experimental class and class VIII B as the control class. The research instruments included lesson plans, observation sheets, and learning outcome tests. The results showed that the average posttest score of the experimental class was higher than that of the control class. The t-test showed a significant difference with $t_{count} = 3.289$, and the effect size value was $d = 0.949$, which is categorized as large. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: cooperative model; Teams Games Tournament (TGT); mathematics learning outcomes; junior high school students; quantitative research

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa serta perlunya penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variable tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *posttest-only non-equivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram, sedangkan sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi modul ajar, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan nilai $t_{hitung} = 3,289$, dan uji *effect size* memperoleh nilai $d = 0,949$ yang termasuk kategori besar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: model kooperatif; *Teams Games Tournament* (TGT); hasil belajar matematika; siswa SMP; penelitian kuantitatif

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Setyowati (2019), matematika menjadi bidang studi yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik. Selain itu, berdasarkan tujuan pembelajaran matematika menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, penalaran, dan representasi matematis siswa. Hafriani (2021) menjelaskan bahwa kemampuan-kemampuan tersebut sangat diperlukan agar peserta didik mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika perlu dirancang secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Cornelius dalam Abdurrahman (2019), terdapat lima alasan penting mengapa matematika perlu dipelajari, yaitu sebagai sarana berpikir logis, alat pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sarana memahami hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana mengembangkan kreativitas, serta sarana meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Namun, pada kenyataannya hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Siregar (2024) menyatakan bahwa faktor internal meliputi kondisi fisiologis dan psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, lingkungan sekolah, dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Menurut Magdalena (2018), pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru sebagai penyampai informasi, sedangkan siswa cenderung pasif menerima materi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, sebagian besar siswa memiliki anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data hasil UTS matematika siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika perlu diperbaiki agar siswa lebih aktif dan mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Rendahnya hasil belajar matematika tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dalam belajar. Menurut Rusman (2018), pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang menuntut siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan bersama. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama dan bertanggung jawab. Setiawati et al. (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan aktivitas, tanggung jawab, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, partisipasi aktif dalam diskusi kelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan ide-ide matematis sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam (Azmi et al., 2021). Sejalan dengan itu, Kurniati et al. (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kreativitas dan kerja sama siswa, sedangkan Elisa et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memanfaatkan kelompok-kelompok kecil agar siswa saling membantu dalam memaksimalkan proses belajar. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Slavin (2016) menjelaskan bahwa TGT dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sintak pembelajaran TGT meliputi *class presentation*, yaitu penyampaian materi oleh guru kepada seluruh siswa. *Teams* yaitu pembentukan kelompok heterogen, *Games* yaitu kegiatan permainan untuk melatih pemahaman materi, *Tournament* yaitu pertandingan antar wakil kelompok dengan kemampuan setara, dan *team recognition* yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik. Menurut Sulisto dan Haryanti (2022), model TGT menggunakan kuis dan sistem skor kemajuan individu di mana siswa berkompetisi sebagai wakil kelompoknya dengan siswa lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Selain itu, Setiawati, Safira, dan Kartika (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengkomunikasikan ide-ide matematika. Evi dkk. (2017) juga menegaskan bahwa model TGT mampu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, meningkatkan tanggung jawab belajar, serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian Ramadhani dan Indrawati (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT melalui media pembelajaran ULTPYGO mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian Sumandya dan Saraswandewi (2023) juga

menemukan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan QuizWhizzer efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi turunan. Selain itu, penelitian Mardiana, Sadri, dan Azmi (2025) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau pre-eksperimen, menggunakan bantuan media tertentu, dan diterapkan pada materi yang berbeda. Selain itu, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel di SMPN 11 Mataram belum pernah dilakukan. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut menggunakan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) agar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa dapat diketahui secara lebih objektif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel dengan menggunakan desain *posttest-only non-equivalent control group design* pada siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram. Penelitian ini juga menyesuaikan penerapan model TGT dengan karakteristik siswa SMP yang cenderung menyukai pembelajaran variatif, interaktif, dan mengandung unsur permainan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. Penelitian ini penting dilakukan karena diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* (eksperimen semu) dan desain *posttest-only non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas VIII A yang berjumlah 24 siswa, sedangkan kelas kontrol adalah kelas VIII B yang juga berjumlah 24 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa

penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa penerapan model konvensional, kemudian kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa. Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 di SMP Negeri 11 Mataram. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Mataram yang berjumlah 99 siswa, tersebar dalam 4 kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, dengan pertimbangan hasil uji homogenitas pada populasi dan persentase ketuntasan hasil Ujian Tengah Semester Genap kelas VII Tahun Pelajaran 2024/2025, sehingga terpilih kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes berupa soal uraian untuk mengukur hasil belajar matematika siswa pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel. Instrumen penelitian meliputi modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan soal *posttest*. Penelitian ini berfokus pada perbandingan hasil belajar akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Penentuan sampel juga dilakukan dengan mempertimbangkan kesamaan kemampuan awal siswa berdasarkan data nilai UTS. Oleh karena itu, penggunaan *posttest* dalam penelitian ini dianggap cukup untuk merepresentasikan pengaruh perlakuan yang diberikan. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi menggunakan indeks Aiken oleh ahli Pendidikan Matematika Universitas Mataram.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial yang diawali dengan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji F sebagai prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dan uji *effect size*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol memiliki perbedaan hasil belajar. Data penelitian berupa hasil belajar aspek kognitif yang diperoleh melalui *posttest*. Sebelum pelaksanaan *posttest*, instrumen yang digunakan divalidasi melalui validitas isi (*expert judgment*) oleh dua validator. Hasil validasi menunjukkan seluruh instrumen berada pada kategori sangat valid, yaitu: lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (V Aiken = 0,83), instrumen *posttest* (V Aiken = 0,85), modul ajar kelas eksperimen (V Aiken = 0,85), modul ajar kelas kontrol (V Aiken = 0,85) dan LKPD (V Aiken = 0,85).

Tabel 1. Data Hasil *Posttest*

Data Statistik	Kelas	
	Eksperimen (VIII A)	Kontrol (VIII B)
Nilai tertinggi	100	93,75
Nilai terendah	62,5	50
Rata-rata	83,33	72,66
Median	81,25	71,88
Modus	81,25	62,5
Varians	100,77	152,22
St. Daviasi	10,04	12,34

Pada Tabel 1, terlihat bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata lebih tinggi dan ketuntasan klasikal lebih besar dibanding kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,66. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah 62,5, sementara pada kelas kontrol nilai tertinggi 93,75 dan nilai terendah 50. Perbedaan ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, sehingga penerapan TGT memberikan capaian akademik yang lebih tinggi pada materi yang diteliti.

3.2 Analisis Statistik Inferensial

1. Hasil Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest*

Kelas	Uji <i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Eksperimen	0,166	24	0,088
Kontrol	0,170	24	0,072

Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,088 dan kelas kontrol sebesar 0,072. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05, sehingga data dari kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

2. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest*

Kelas	Uji F	
	<i>F_{hitung}</i>	<i>F_{tabel}</i>
Eksperimen	1,261	4,052
Kontrol		

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 1,261$ lebih kecil daripada $F_{tabel} = 4,052$. Hal ini menunjukkan bahwa varians data kedua kelas homogen atau memiliki sebaran yang relatif sama. Dengan demikian, data memenuhi syarat homogenitas untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik.

3. Hasil Uji Hipotesis

H_0 menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model TGT dan siswa yang diajar dengan model konvensional, sedangkan H_a menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model TGT dan siswa yang diajar dengan model konvensional.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Nilai *Posttest*

Kelas	Uji-t	
	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	3,289	1,678
Kontrol		

Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,289$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,678$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

4. Hasil Uji *Effect Size*

Tabel 5. Hasil Uji *Effect Size* Nilai *Posttest*

Kelas	<i>Cohen's d</i>	
	<i>D</i>	kategori
Eksperimen	0,949	Besar
Kontrol		

Hasil uji *effect size* menunjukkan bahwa nilai *effect size* sebesar 0,949 termasuk dalam kategori besar. Artinya, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa tergolong kuat secara praktis. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model TGT tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

3.3 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,33 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,66,

serta hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} = 3,289$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,678$. Selain itu, nilai *effect size* sebesar 0,949 berada pada kategori besar, yang berarti pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika tergolong kuat.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena pembelajaran TGT menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui tahapan *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, saling membantu, dan berkompetisi secara sehat untuk memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya. Situasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menumbuhkan motivasi, dan mendorong siswa untuk lebih serius memahami materi. Keterlibatan aktif seperti ini sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang menekankan pemahaman konsep, penalaran, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Selain meningkatkan motivasi, model TGT juga membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna. Dalam kelompok heterogen, siswa yang sudah memahami materi dapat membantu temannya yang masih mengalami kesulitan, sehingga terjadi interaksi belajar yang saling menguatkan. Proses diskusi tersebut membuat siswa lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan kembali ide matematis dengan bahasa mereka sendiri. Kondisi ini sangat penting dalam pembelajaran matematika karena materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel menuntut ketelitian, kemampuan bernalar, dan pemahaman konsep yang tidak cukup hanya dengan mendengar penjelasan guru.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berperan besar dalam pencapaian hasil belajar. Kegiatan *games* dan *tournament* menjadikan pembelajaran lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Adanya penghargaan kelompok membuat siswa terdorong untuk lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap kontribusinya masing-masing. Dengan demikian, TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membangun sikap kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar matematika.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Ramadhani dan Indrawati (2020) menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan ketuntasan belajar matematika siswa secara signifikan. Sumandya dan Saraswandewi (2023) juga menunjukkan bahwa TGT berbantuan media digital mampu meningkatkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Penelitian Mardiana, Sadri, dan Azmi (2025) pun menegaskan bahwa TGT mampu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik. Kesamaan hasil ini memperkuat bahwa model TGT efektif diterapkan dalam

pembelajaran matematika, terutama pada materi yang membutuhkan interaksi dan latihan bertahap.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, hasil belajar siswa lebih rendah karena pembelajaran lebih didominasi oleh penjelasan guru dan siswa cenderung pasif. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang terlibat secara mental maupun sosial dalam proses belajar. Akibatnya, pemahaman konsep menjadi kurang mendalam dan siswa lebih mudah mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar matematika.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 11 Mataram pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, serta nilai *effect size* yang berada pada kategori besar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar matematika siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu melalui doa, dukungan dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Kepada Koordinator dan Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Mataram, guru matematika di SMPN 11 Mataram dan rekan-rekan seperjuangan yang terlibat dalam penelitian ini.

6. REKOMENDASI

Rekomendasi dan saran dari penelitian ini yakni: Guru disarankan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, semangat belajar, kerja sama, dan persaingan sehat bagi siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model TGT pada materi atau jenjang yang berbeda serta menyempurnakan kekurangan penelitian agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

7. REFERENSI

- Abdurrahman, M. (2019). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azmi, S., Hayati, L., Hapiipi, H., & Triutami, T. W. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2249>

- Elisa, S., Hikmah, N., Turmuzi, M., & Arjudin. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Think Talk Write (TTW) terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Griya*, 1(4), 695-702. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i4.108>
- Evi, Anwar, K., Hunaepi, & Ida, R. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal UNDIKMA*, 3(1), 18-26. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v3i1.1338>
- Hafriani. (2021). Mengembangkan kemampuan dasar matematika siswa berdasarkan NCTM melalui tugas terstruktur dengan menggunakan ICT (Developing the basic abilities of mathematics students based on NCTM through structured tasks using ICT). *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 22(1), 63-80. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v22i1.7974>
- Kurniati, N., Patmi, S., & Turmuzi, M. (2016). Penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe cooperative script pada perkuliahan program linier untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar mahasiswa semester IV program studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Pijar MIPA*, 11(2), 100-104. <https://doi.org/10.29303/jpm.v11i2.110>
- Magdalena, M. (2018). Kesenjangan pendekatan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar Pancasila di Program Studi Teknik Akademi Maritima. *Jurnal Warta*, 2(2), 58-71. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i58.389>
- Mardiana, W., Sadri, S., & Azmi, S. (2025). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VII K SMPN 6 Mataram tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 257-266. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3085>
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: NCTM.
- Ramadhani, W. P., & Indrawati, A. G. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan media pembelajaran ULTPYGO untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *JIPMat*, 5(2), 211-230. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.5480>
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawati, D., Safira, D., & Kartika, Y. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(1), 51-58. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v4i1.1990>
- Setiawati, N., Prayitno, S., & Subarinah, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa SMP. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 2(2), 131-140. <https://doi.org/10.29303/jm.v2i2.1671>
- Setyowati, L. (2019). Implementasi pembelajaran matematika dengan menggunakan bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 2581-0812, 9-18. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/573>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215-226. <https://doi.org/10.65311/jitk.v2i2.791>
- Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (Cooperative learning model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

- Sumandya, I. W., & Saraswandewi, K. G. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizwhizzer terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 1–6.
<https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i1.59520>