

## UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI BANGUN RUANG

M. Lutfi Asikin<sup>1</sup> \*, Dian Nataria Oktaviani<sup>1</sup> \*, Muri Pratifina<sup>2</sup> \*, Fachrul Islami<sup>2</sup> \*

<sup>1</sup>Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup>UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal. Jalan Halmahera No. 57, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52121 Indonesia.

\* Korespondensi Penulis. E-mail:Luffyasikin@gmail.com, Telp: +6281578011429

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Matematika materi Bangun Ruang di kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus dan satu pra siklus. Dengan hasil yang di peroleh sebagai berikut: 1) Hasil belajar ranah kognitif semakin membaik setelah dikenai tindakan, dimana rata-rata hasil belajar untuk pra siklus adalah 56,07 untuk nilai ketercapaian KKTP secara klasikal 10,7%. Untuk siklus I memiliki rata-rata 67,67 dengan ketercapaian KKTP secara klasikal 42,85%. Untuk siklus II memiliki rata-rata 75,17 dengan ketercapaian KKTP secara klasikal 75%. 2) Motivasi belajar semakin membaik pada siklus I dan siklus II dibandingkan dengan pra siklus. Dimana pada kegiatan pra siklus untuk skor rata-rata motivasi yang didapat dari angket adalah 59,68 dan untuk skor rata-rata hasil observasi motivasi belajar adalah 42,5. Untuk kegiatan siklus I skor rata-rata motivasi yang didapat dari angket adalah 67,76 dan untuk skor rata-rata hasil observasi motivasi belajar adalah 57,5. Untuk kegiatan siklus II skor rata-rata motivasi yang didapat dari angket adalah 78,66 dan untuk skor rata-rata hasil observasi motivasi belajar adalah 72,5. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas VIIA UPTD SPF SMP 12 Tegal tahun pelajaran 2022/2023 untuk materi bangun Ruang semakin meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Motivasi Belajar, *Teams Games Tournament*, Bangun Ruang.

## EFFORTS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AND MOTIVATION THROUGH LEARNING MODELS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* ON SPACE BUILDING MATERIALS

### Abstract

The purpose of this study was to increase the learning motivation and learning outcomes of students in the Mathematics Subject on Building Spatial Materials in class VII UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal by using the *Team Games Tournament* (TGT) Cooperative Learning Model. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles and one pre-cycle. With the results obtained as follows: 1) Learning outcomes in the cognitive domain are getting better after being subjected to action, where the average learning result for the pre-cycle is 56.07 for the classical KKTP achievement score of 10.7%. For the first cycle, it has an average of 67.67 with a classical KKTP achievement of 42.85%. For cycle II it has an average of 75.17 with a classical KKTP achievement of 75%. 2) Learning motivation is getting better in cycle I and cycle II compared to the pre-cycle. Where in the pre-cycle activities for the average score of motivation obtained from the questionnaire was 59.68 and for the average score of observations of learning motivation was 42.5. For cycle I activities the average score of motivation obtained from the questionnaire was 67,76 and for the average score of observations of learning motivation was 57.5. For cycle II activities the average score of motivation obtained from the questionnaire was 78.66 and for the average score of observations of learning motivation was 72.5.

*This proves that the learning outcomes and learning motivation of students in class VIIA UPTD SPF SMP 12 Tegal in the 2022/2023 academic year for spatial materials is increasing by using the Teams Games Tournament learning model.*

*Keywords: Learning Outcomes, Learning Motivation, Teams Games Tournament, Build Space.*

## 1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi peserta didik. Matematika dapat melatih kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan analitis peserta didik (Sugandi & Surya, 2018). Salah satu materi matematika yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas VII adalah bangun ruang. Bangun ruang merupakan materi yang berkaitan dengan bentuk-bentuk benda tiga dimensi yang ada di sekitar kita (Sudjana & Rivai, 2010).

Namun, dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang, guru masih mengalami beberapa kendala. Salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Peserta didik cenderung merasa bosan, tidak tertarik, dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika (Sari & Surya, 2017). Hal ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik dalam materi bangun ruang (Rahmawati & Surya, 2017).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal ketika proses pembelajaran Matematika dilaksanakan terlihat banyak peserta didik yang tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika sebagian besar peserta didik yang tidak bersemangat dengan menempelkan kepala di atas meja. Banyaknya peserta didik yang tidak mengeluarkan LKS dan buku catatan. Perhatian guru kurang menyeluruh terhadap peserta didik ketika guru menjelaskan materi sehingga peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran dan bosan ketika pembelajaran matematika berlangsung dikelas. Pemilihan Model pembelajaran yang tepat yang dapat memfasilitasi peserta didik penting dilakukan oleh guru.

Peserta didik di UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal mayoritas adalah anak pesisir yang memiliki orang tua berprofesi sebagai nelayan dan ibu karyawan pabrik. Karakter peserta didik daerah pesisir sering mengalami kesulitan dalam belajar karena kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai, kurangnya perhatian dari orang tua dan lingkungan sekolah misalnya minimnya apresiasi dari orang tua peserta didik apresiasi dari guru maupun apresiasi dari sekolah ketika peserta didik mengalami perkembangan maupun prestasi dalam proses pembelajaran. Apresiasi penting untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan apresiasi tidak selalu dengan memberi hadiah. Mereka lebih senang untuk bermain baik dalam aktivitas fisik maupun online. Pemilihan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi mereka untuk belajar sekaligus bermain menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik daerah pesisir.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam materi bangun ruang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerjasama antar anggota tim, persaingan antar tim, dan pemberian penghargaan berdasarkan prestasi tim (Slavin, 2015).

Model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam materi bangun ruang karena model ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik dapat saling membantu dan bertukar informasi dalam timnya, serta merasakan tantangan dan kegembiraan dalam berkompetisi dengan tim lain. Selain itu, model ini juga dapat memberikan pengakuan dan apresiasi bagi peserta didik yang berhasil mencapai target belajar (Thabroni, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Materi Bangun Ruang Kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal Tahun Ajaran 2022/2023".

## 2. METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena dilakukan secara khusus pada Materi Bangun Ruang Kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik melalui model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

### Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

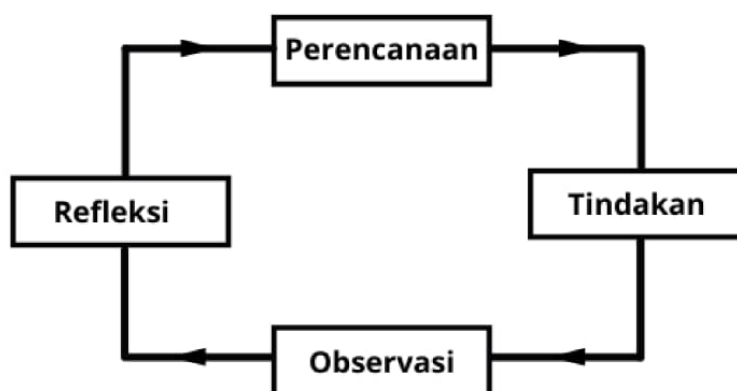
Penelitian bertempat UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal pada kelas VIIA dengan lama penelitian 3 bulan, sejak 13 Maret 2023 sampai dengan 13 Juni 2023.

### Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal Tahun Ajaran 2022/2023 jumlah 29 terdiri dari 13 peserta didik putra dan 16 peserta didik putri.

### Prosedur

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan empat tahapan penelitian sebagaimana daur ulang atau spiral penelitian yang disampaikan Hopkins (1993), di mana keempat tahapan tersebut meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) sebagaimana gambar di bawah ini:



Gambar diatas merupakan desain penelitian alur siklus yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan penelitian. Terdapat dua siklus yang dipakai dalam penelitian, alur pada siklus dimulai dari siklus pertama kemudian menuju ke siklus kedua dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk melakukan kegiatan tersebut, maka sebelumnya peneliti juga melakukan langkah awal sebagai acuan dalam melaksanakan yang disebut dengan pra tindakan atau pra siklus.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer pada penelitian ini didapat dari hasil kolaborasi selama proses pembelajaran berlangsung, seperti hasil pengamatan motivasi belajar peserta didik, hasil tes, daftar nilai, foto kegiatan, dan hasil refleksi kegiatan pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II yang dilakukan peneliti bersama kolaborasi. Data sekunder yaitu data-data yang diperoleh peneliti dari sumber lain dalam hal ini seperti data daftar nama peserta didik.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes, observasi dan angket. Tes berupa tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Observasi dan angket dilakukan pada saat sebelum pembelajaran, saat pembelajaran dan setelah pembelajaran untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik.

### Teknik Analisis Data

Hasil belajar peserta didik diukur menggunakan instrument tes tulis. Data hasil belajar peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas ( $\geq 75$ ) dan belum tuntas ( $< 75$ ). Analisis data ini dibuat perbandingan hasil belajar antar pra siklus, siklus I dan siklus II dalam penelitian ini. Perbandingan yang dilakukan menggunakan tabel dan grafik serta deskripsi.

Hasil motivasi peserta didik diukur dengan menggunakan observasi dan angket. Data observasi dengan mengamati secara langsung dengan rekan sejawat saat kegiatan pembelajaran matematika. Data diambil dari lembar observasi motivasi peserta didik yang berbentuk pemberian angka dengan memberikan kategori sangat baik (dengan nilai 5), baik (dengan nilai 4), cukup baik (dengan nilai 3), kurang baik (dengan nilai 2) dan tidak baik (dengan nilai 1). Data Angket diperoleh dari responden melalui lembar angket pada sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dengan memberikan kategori sangat setuju (dengan nilai 5), setuju (dengan nilai 4), cukup setuju (dengan nilai 3), kurang setuju (dengan nilai 2) dan tidak setuju (dengan nilai 1)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

Hasil yang diperoleh oleh VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal pra siklus

Tabel 1. Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik Pra Siklus

No	Indikator	Hasil
1	Rata-rata	56,07
2	Peserta didik tercapai KKTP	3
3	Peserta didik belum tercapai KKTP	25
4	Persentase Peserta didik tercapai KKTP	10,7%
5	Persentase peserta didik belum tercapai KKTP	89,3%

6	Nilai tertinggi	85
7	Nilai terendah	30

Berdasarkan pada data tabel hasil belajar ranah kognitif pada kegiatan pra siklus ini menyatakan bahwa kemampuan peserta didik pada pelajaran Matematika materi Bangun Ruang perlu ditingkatkan. Hasil belajar ranah kognitif pada kegiatan pra siklus ini belum menunjukkan hasil yang baik dimana masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 75.

Data untuk motivasi belajar peserta didik kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal yang didapat dari angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Motivasi Belajar Kegiatan Pra Siklus

Klasifikasi Motivasi Belajar				
Rentang Skor	Kategori	Jumlah	Persentase	Rata-rata skor angket
$x+SDx$	Tinggi	3	10,71%	59,68
$x-SDx$	Sedang	22	78,57%	
$x<x-SD$	Rendah	3	10,71%	

Berdasarkan data rekapitulasi angket dari motivasi belajar peserta didik memiliki rata-rata skor 59,68 sehingga masuk dalam kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa untuk motivasi peserta baik cukup baik. Dalam pengumpulan data untuk motivasi peneliti juga menggunakan dua orang observer untuk melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk hasil skor observasi motivasi belajar pada kegiatan pra siklus adalah 42,5 yang merupakan masuk kriteria kurang. Untuk itu perlu adanya tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### Deskripsi Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar peserta didik Siklus I didapat dari tindakan kelas pada pertemuan pertama di siklus I. Berikut adalah data hasil belajar peserta didik untuk ranah kognitif:

Tabel 3. Hasil Belajar ranah Kognitif kegiatan Siklus I

No	Indikator	Hasil
1	Rata-rata	67,67
2	Peserta didik tercapai KKTP	12
3	Peserta didik belum tercapai KKTP	16
4	Persentase Peserta didik tercapai KKTP	42,85%

5	Persentase peserta didik belum tercapai KKTP	57,15%
6	Nilai tertinggi	90
7	Nilai terendah	45

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari rata-rata pada saat kegiatan pra siklus ke siklus I, akan tetapi belum tercapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 70% yang menjadi indikator keberhasilan penelitian ini.

### Deskripsi Motivasi Belajar Siklus I

Motivasi belajar peserta didik kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal pada siklus I dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Motivasi Belajar Kegiatan Siklus I

Klasifikasi Motivasi Belajar				
Rentang Skor	Kategori	Jumlah	Persentase	Rata-rata skor angket
$x+SDx$	Tinggi	6	21,42%	67,76
$x-SDxx+SD$	Sedang	21	75 %	
$x<x-SD$	Rendah	1	3,57%	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa motivasi peserta didik meningkat dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik lebih termotivasi di dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan kegiatan atau pembelajaran pra siklus. Untuk data observasi pada kegiatan siklus I mendapat skor rata-rata 57,5 meningkat dibandingkan dengan hasil tindakan pra siklus Hal yang telah dijelaskan diatas dapat mendeskripsikan hasil motivasi belajar peserta didik kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal dalam pembelajaran Matematika pada siklus I menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat lebih baik dibandingkan dengan kegiatan pra siklus.

### Deskripsi Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar peserta didik Siklus II didapat dari tindakan kelas pada pertemuan pertama di siklus I. Berikut adalah data hasil belajar peserta didik untuk ranah kognitif:

Tabel 5. Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Hasil
1	Rata-rata	75,17
2	Peserta didik tercapai KKTP	21

3	Peserta didik belum tercapai KKTP	7
4	Persentase Peserta didik tercapai KKTP	75 %
5	Persentase peserta didik belum tercapai KKTP	25%
6	Nilai tertinggi	95
7	Nilai terendah	40

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari rata-rata pada saat kegiatan siklus I ke siklus II , dengan peserta didik yang mencapai KKTP adalah 75 % hal ini menunjukkan indikator keberhasilan penelitian ini sudah tercapai pada siklus II.

### Deskripsi Motivasi Belajar Siklus II

Motivasi belajar peserta didik kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal pada siklus I dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Motivasi Belajar Kegiatan Siklus II

Klasifikasi Motivasi Belajar				
Rentang Skor	Kategori	Jumlah	Persentase	Rata-rata skor angket
$x+SDx$	Tinggi	4	14,28%	78,66
$x-SDxx+SD$	Sedang	24	85,71 %	
$x<x-SD$	Rendah	0	• %	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa motivasi peserta didik meningkat dibandingkan dengan kondisi siklus I. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik lebih termotivasi di dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan kegiatan atau pembelajaran siklus I. Untuk data observasi pada kegiatan siklus I mendapat skor rata-rata 72,5 meningkat dibandingkan dengan hasil tindakan siklus I.

Hal yang telah dijelaskan diatas dapat mendeskripsikan hasil motivasi belajar peserta didik kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal dalam pembelajaran Matematika pada siklus II menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat lebih baik dibandingkan dengan kegiatan Siklus I.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa motivasi peserta didik meningkat dibandingkan dengan kondisi siklus I. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik lebih termotivasi di dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan kegiatan atau pembelajaran siklus I. Untuk data observasi pada kegiatan siklus I mendapat skor rata-rata 72,5 meningkat dibandingkan dengan hasil tindakan siklus I.

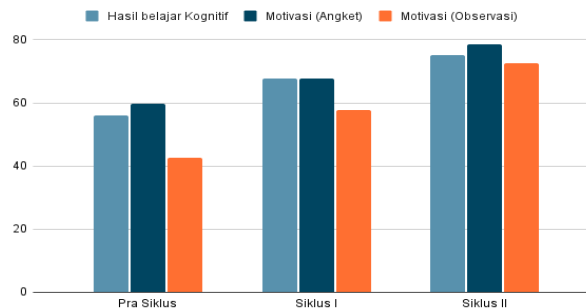
Hal yang telah dijelaskan diatas dapat mendeskripsikan hasil motivasi belajar peserta didik kelas VIIA UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal dalam pembelajaran Matematika



pada siklus II menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat lebih baik dibandingkan dengan kegiatan Siklus I.

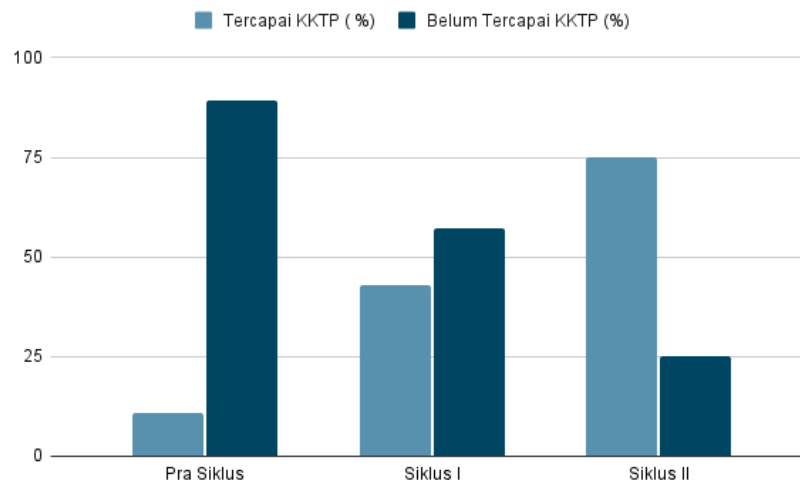
### Hasil Penelitian Antar Siklus

Berikut adalah data hasil penelitian dari pra siklus sampai dengan siklus II terlihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Hasil Rata-rata belajar antar siklus

Dari gambar diagram diatas terlihat bahwa untuk setiap tahap dari mulai pra siklus, siklus I dan siklus II meningkat baik dalam ranah kognitif maupun motivasi peserta didik. Untuk data persentase ketercapaian KKTP untuk setiap tahapnya dapat dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 2. Persentase ketercapaian klasikal ketercapaian KKTP

Dari gambar diagram diatas untuk setiap tahap tindakan yang dilakukan mengalami perubahan untuk persentase klasikal ketercapaian KKTP. Pada Siklus II ketercapaian klasikal KKTP sudah mencapai 75% ini sudah melebihi indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan oleh peneliti yaitu 70% dari jumlah peserta didik di kelas VIIA.

## 4. SIMPULAN

### Simpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan mulai dari siklus I dan siklus II semakin membaik jika dibandingkan dengan pra siklus. Dimana rata-rata hasil belajar untuk pra siklus adalah 56,07 untuk nilai tertinggi 85 dan untuk nilai terendah 30

dengan nilai ketercapaian KKTP secara klasikal 10,7%. Untuk siklus I memiliki rata-rata 67,67 untuk nilai tertinggi 90 dan untuk nilai terendah 45 dengan ketercapaian KKTP secara klasikal 42,85%. Untuk siklus II memiliki rata-rata 75,17 untuk nilai tertinggi 95 dan untuk nilai terendah 40 dengan ketercapaian KKTP secara klasikal 75%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar untuk ranah kognitif peserta didik untuk materi Bangun Ruang di kelas VII A UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal tahun pelajaran 2022/2023 semakin meningkat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament.

2. Motivasi belajar semakin membaik pada siklus I dan siklus II dibandingkan dengan pra siklus. Dimana pada kegiatan pra siklus untuk skor rata-rata motivasi yang didapat dari angket adalah 59,68 dan untuk skor rata-rata hasil observasi motivasi belajar adalah 42,5. Untuk kegiatan siklus I skor rata-rata motivasi yang didapat dari angket adalah 67,76 dan untuk skor rata-rata hasil observasi motivasi belajar adalah 57,5. Untuk kegiatan siklus II skor rata-rata motivasi yang didapat dari angket adalah 78,66 dan untuk skor rata-rata hasil observasi motivasi belajar adalah 72,5. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VII A UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal tahun pelajaran 2022/2023 semakin membaik jika dibandingkan pra siklus.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penerapan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dapat digunakan menjadi dasar bagi peneliti untuk memberikan saran- saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Guru dapat meningkatkan penguasaan materi bangun ruang dengan menggunakan model pembelajaran TGT secara rutin dan konsisten.
  - b. Guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan positif kepada siswa yang berpartisipasi dalam TGT untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.
  - c. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal-soal yang diberikan dalam TGT sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar siswa.
  - d. Guru dapat melibatkan siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran TGT agar siswa lebih aktif dan bertanggung jawab.
  - e. Guru dapat melakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan model pembelajaran TGT dengan memperhatikan faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa, seperti gaya belajar, minat, bakat, kepribadian
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar pada materi bangun ruang dengan berpartisipasi aktif dan antusias dalam model pembelajaran TGT.
  - b. Peserta didik dapat bekerja sama dengan anggota timnya dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dalam TGT dan saling membantu jika ada kesulitan.
  - c. Peserta didik dapat bersikap sportif dan menghargai prestasi tim lain dalam kompetisi yang diadakan dalam TGT.
  - d. Peserta didik dapat memanfaatkan sumber belajar lain yang relevan dengan materi bangun ruang, seperti buku, internet, media, dll.
  - e. Peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Firmansyah, D. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kedungwungu Kecamatan Kedungwungu Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksar
- Hanifa, G. N. (2022). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/78927/>
- Hopkins, D. (1993). *A teacher's guide to classroom research*. Open University Press.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maftuhin. (2019). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode dalam Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Journal of Biology Education*, 3(2), 142-149.
- Rahmawati, R., & Surya, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika* , 10 (1), 1-9.
- Sakdun. (2021). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar menggunakan alat ukur fisika pada siswa kelas X TKRO SMK Negeri 2 Demak. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 10(1). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/jmp/article/view/9426>
- Sari, D. P., & Surya, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika* , 10 (1), 10-18.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning: Theory Research and Practice* . Bandung: Nusa Media.
- Sudjana & Rivai A. (2010). *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugandi A.I., & Surya E. (2018). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Geogebra Di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan . *Jurnal Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika* , 11 (2), 1-9.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumbawati, R., Suryani, N., & Kurniawan, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kedungwungu Kecamatan Kedungwungu Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-10.

- Susanna, S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kedungwungu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1-10.
- Thabroni G. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament). Diakses dari <https://serupa.id/model-pembelajaran-kooperatif-tgt-team-games-tournament/> pada tanggal 26 Mei 2023.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warji, W. (2020). *Taksonomi Bloom: Model Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran*. Pusdiklat Perpusnas. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/160/taksonomi-bloom-model-dalam-merumuskan-tujuan-pembelajaran>
- Wati, S. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kedungwungu Kecamatan Kedungwungu Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Universitas Negeri
- Yulawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2).  
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/download/1183/1020>

#### **PROFIL SINGKAT**

Nama lengkap penulis adalah M. Lutfi Asikin yang lahir pada tanggal 12 Oktober 1992 di Kabupaten Pekalongan. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 untuk pendidikan Matematika di Universitas PGRI Semarang pada tahun 2014 akhir. Penulis juga pernah menyelesaikan pendidikan S1 program studi pendidikan Sekolah Dasar di Universitas Terbuka pada tahun 2022. Untuk pekerjaan penulis yaitu guru dimana pernah mengajar di jenjang sekolah SMK, SMP maupun SD. Penulis juga pernah mengajar di lembaga bimbingan belajar. Untuk sekarang penulis tengah menyelesaikan Program profesi guru di Universitas Pancasakti Tegal.