

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
QUESTIONS CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATERI BANGUN RUANG KELAS VII SMP PLUS AL-
AMANA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
INDAH NUR HARIATI
NIM : 20310016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
QUESTIONS CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATERI BANGUN RUANG KELAS VII SMP PLUS AL-
AMANA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Untuk memenuhi syarat satu persyatom

Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

INDAH NUR HARIATI

NIM: 20310016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUESTIONS CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VII SMP PLUS AL-AMANAH TAHUN PELAJARAN 2023/2024 disusun oleh:

Nama : Indah Nur Hariati
NIM : 20310016
Program Studi : Pendidikan Matematika

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro, 29 Juli 2024

Pembimbing I



Novi Mavasari, M.Pd
NIDN: 0708118601

Pembimbing II



Anis Umi Khoirotnnisa', M.Pd
NIDN: 0715079001

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUESTIONS CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VII SMP PLUS AL-AMANAH TAHUN PELAJARAN 2023/2024 disusun oleh:

Nama : Indah Nur Hariati
NIM : 20310016
Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa, tanggal 06 Agustus 2024

Bojonegoro, 06 Agustus 2024

Ketua,



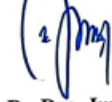
Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd
NIDN. 0716118301

Sekretaris,



Dr. Puput Suriyah, M.Pd
NIDN. 0725079001

Penguji I



Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN.0014016501

Penguji II



Ari-Indriani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706098702

Mengesahkan:

Rektor,



Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN 0014016501

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu sesungguhnya janji ALLAH adalah benar”

(Qs. Ar-Ruum:60)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi jangan mudsh menyerah”

(Joko Widodo)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya dan jangan biarkan impianmu dijajah oleh pendapat orang lain”

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi inidengan penuh kerendahan hatidan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis meyampaikan terimakasih kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua saya Bapak Harioko dan Alm.Ibu Watini dan gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, Ayah yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moril maupun materil yang tidak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang di berikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga rahmat ALLAH SWT selalu mengiringi kehidupannya menjadi barokah, senantiasa diberikan kesehatan dan panjang umur.
2. Bapak Ibu dosen Prodi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah membimbing dan mendukung penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi.
3. Ibu dosen Pembimbing Ibu Novi Maya Sari, M.Pd. dan Ibu Anis Umi Khoirotunnisa',M.Pd. yang telah membimbing dan mendukung pengengerjaan skripsi penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Sahabat baikku Karina Bella Safira, SE. Yang selalu kebersamai serta membantu dalam kerumitan penyusunan skripsi penulis. Terimakasih sudah

menjadi teman yang baik, yang selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat di saat penulis tidak percaya akah dirinya sendiri dan sempat hilang arah sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini supaya dapat wisuda tepat waktu.

5. Untuk seseorang yang mempunyai inisial MS telah kebersamai penulis di saat penulis membutuhkan uluran tangan ketika pengerjaan skripsi ini dan terimakasih atas dukungan penuh agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teruntuk Alm. Reni Nur Aini sepupu penulis terima kasih sudah banyak mengsupport penulis dalam hal apa pun, skripsi ini penulis tulis juga untuk Alm agar dapat mengenang semua kebaikan beliau selama masih sehat di dunia.
7. Wijati lestari, cahya Ayu Sekar Wangi, dan rina sari yang selalu mengulurkan tangan disaat penulis mengalami kesulitan dalam pengerjaan skripsi ini, tanpa kalian penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya tulis ini dengan cepat.
8. Teman sebimbangan tanpa kalian penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya tulis ini dengan cepat.
9. Teman-teman seangkatan tahun 2020 pendidikan matematika yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan.

meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu disaat kendala "*people come and go*" selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah Nur Hariati
NIM : 20310005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjujung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUESTIONS CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VII SMP PLUS AL-AMANAH TAHUN PELAJARAN 2023/2024

merupakan hasil karya saya sendiri dan semua informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 29 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Indah Nur Hariati
NIM: 20310016

ABSTRAK

Hariati, Indah Nur. (2024).” Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Questions Card* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Plus Al-Amanah Tahun Pelajaran 2023/2024. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Novi Mayasari, M.Pd., Pembimbing II Anis Umi Khoirotunnisa’, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), *Questions Card*, Hasil Belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang. Sehingga, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VII di SMP Plus Al-Amanah Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *Quasi Eksperimental*. Populasinya seluruh kelas VII di SMP Plus Al-Amanah Dander Bojonegoro. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling non probabilty sampling. Untuk kelas eksperimen terdapat pada kelompok VII-B dan kelompok kontrol pada kelas VII-C. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Uji instrument yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Uji prasyarat UTS semester Genap yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Perhitungan uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu pihak. Dari hasil perhitungan uji hipotesis nilai $t_{obs} > t_{tabel}$ atau $1,731 > 1,673$ pada taraf signifikan 5%, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VII di SMP Plus Al-Amanah Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

ABSTRACT

Hariati, Indah Nur. (2024). The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model Assisted by Questions Cards on Learning Outcomes in the Material of Spatial Buildings of Class VII of SMP Plus Al-Amanah in the 2023/2024 Academic Year. Thesis. Mathematics Education Study Program. Faculty of Education and Natural Sciences. IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Novi Mayasari, M.Pd., Supervisor II Anis Umi Khoirotunnisa', M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Questions Card, Learning Outcomes.*

The aim of this study was to find out if there is any influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the help of Question Card media on students' learning outcomes on space building materials. Thus, to find out if there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the help of media question cards on the students' learning outcomes on the building materials of the 7th grade room in SMP Plus Al-Amanah, Dander District, Bojonegoro Regency. This type of study uses the Quasi Experimental quantitative method. The population is the entire class VII at Al-Amanah Dander Bojonegoro Plus Junior High School. The sampling technique uses the non probability sampling technique. Experiment classes are in group VII-B and control group in class VII-C. Data collection techniques use tests. The test instruments used are tests of validity, reliability, degree of difficulty and differentiability. UTS prerequisite tests for the Even semester are normality test, homogeneity test, and balance test. The hypothesis test calculation used is a one-party t-test. From the results of the hypothesis test calculation, the value of t_{obs} is t_{table} or 1.731 1.673 at a significant level of 5%, which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the help of Question Card media on the students' learning outcomes on the building materials of class VII in SMP Plus Al-Amanah, Dander District, Bojonegoro Regency. Thus, it can be said that there is a significant difference in influence on student learning outcomes, effective in improving student learning outcomes compared to direct learning.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Questions Card* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII Smp Plus Al-Amanah Tahun Pelajaran 2023/2024” dengan baik dan lancar.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan cahaya kehidupan bagi umatnya yakni agama islam dan semoga kita mendapatkan syafa’atnya. Serta kekasih Allah yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan dan terang benerang.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Dra. Junarti, S.Pd., M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk pencarian data.
2. Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd. selaku dekan FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
3. Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd. selaku kaprodi FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
4. Dosen pembimbing Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd. dan Anis Umi Khoirotunnisa’, S.Pd., M.Pd. yang sudah bersedia dengan ketelatenan,

kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa, pemberi motivasi dan semangat tiada henti.

5. Kedua orang tua tercinta (Bapak Harioko dan Ibu Almh. Ibu Watini) yang telah memberikan *support system* terbaik (membimbing, mendidik dan mendo'akan) dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Keluarga besar SMP Plus Al-Amanah Dander Bojonegoro yang telah bersedia memberikan tempat penelitian dan tiada henti memberikan dukungan.
7. Teman-teman perjuangan dari Pendidikan Matematika tahun 2020 yang telah memberikan dorongan, do'a serta bantuan selama penyusunan skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan selama ini kepada saya.

Tidak ada kata yang patut penulis sampaikan selain ucapan do'a dan terima kasih. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik dalam hal ini sangat bermanfaat untuk membenahi kekurangan dalam penulisan selanjutnya.

Demikian karya yang dapat penulis buat, kurang lebihnya penulis mengucapkan mohon maaf. Semoga karya ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional.....	11
BAB II.....	14
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	14
A. Kajian Pustaka.....	14
B. Kerangka Teoritis.....	15
C. Kerangka Berpikir.....	46
D. Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III.....	50

METODE PENELITIAN.....	50
A. Pendekatan Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	54
D. Data dan Sumber Data Penelitian	56
E. Variabel Penelitian	57
F. Teknik Analisis Data.....	58
G. Teknik Validasi Data.....	66
BAB IV	74
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
B. Pembahasan.....	83
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	90
DAFTAR RUJUKAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Tengah Semester.....	2
Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	14
Tabel 3. 3Jumlah Peserta Didik di Kelas VII	54
Tabel 3. 5 Penilaian Validator Ahli.....	67
Tabel 3. 6 Hasil Uji Realiabilitas Butir Soal	69
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal	70
Tabel 3. 8 Hasil Soal Uji Coba Tingkat Kesukaraan.....	70
Tabel 3. 9 Kriteria Uji Beda Pembeda Butir Soal	72
Tabel 3. 10 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	72
Tabel 4. 1Data Awal Nilai UTS Semester Genap.....	75
Tabel 4. 2Data Hasil Tes soal	76
Tabel 4. 3Hasil Uji Normalitas UTS Semester Genap	77
Tabel 4. 4Hasil Uji Homogenitas UTS Semester Genap	78
Tabel 4. 5Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4. 6Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Postest.....	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir..... 48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Kisi-Kisi Instrumen	97
Lampiran 1. 2 Tes Kemampuan siswa	99
Lampiran 1. 3 Tes Kemampuan Siswa	102
Lampiran 1. 4 Validasi Soal Posttest Dosen I	109
Lampiran 1. 5 Validasi Soal Posttest Dosen II	112
Lampiran 1. 6 Validasi Soal Posttest Dosen III	115
Lampiran 1. 7 Validasi Ahli Media	118
Lampiran 1. 8 Absensi Kelas Uji Coba	120
Lampiran 1. 10 Uji Coba Soal Relibilitas VIII-B	121
Lampiran 1. 11 Uji Coba Tingkat Keseukaran Kelas VIII-B	123
Lampiran 1. 12 Uji Coba Daya Beda Kelas VIII-B	125
Lampiran 1. 13 Nilai UTS Kelompok kontrol VII-B	127
Lampiran 1. 14 Uji Normalitas Kelas Kontrol	129
Lampiran 1. 15 Nilai UTS Kelompok Eksperimen VII-B	131
Lampiran 1. 16 Uji Normalitas Kelompo Eksperimen VII-B	133
Lampiran 1. 17 Uji Homogenitas Nilai UTS	135
Lampiran 1. 18 Uji Keseimbangan Nilai UTS	138
Lampiran 1. 19 Nilai Posttest Kelompok Kontrol VII-C	140
Lampiran 1. 20 Hasil Uji Normalitas Posttest Kelompok kontrol	142
Lampiran 1. 21 Nilai Posttest Kelompok Eksperiment VII-B	144
Lampiran 1. 22 Hasil Uji Normalitas Posttest Kelompok eksperimen VII-B	146
Lampiran 1. 23 Hasil Uji Homogenitas Posttest	148
Lampiran 1. 24 TABEL KERJA UNTUK MENGHITUNG χ^2_{obs}	150
Lampiran 1. 25 Hasil uji Hipotesis Posttest	151
Lampiran 1. 26 Tabel Nilai Kritik Uji Liliefors	155
Lampiran 1. 27 Tabel Nila Chi Kuadrat	156
Lampiran 1. 28 Tabel Nilai Distribusi t	157
Lampiran 1. 29 Surat Pencarian Data	158
Lampiran 1. 30 Surat Selesai Penelitian	159
Lampiran 1. 31 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	160
Lampiran 1. 32 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I	161
Lampiran 1. 33 kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II	162
Lampiran 1. 34 Dokumentasi	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran memegang peran penting dalam membentuk mutu Pendidikan. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi, kekuatan spiritual keagamaan, dan pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, bangsa dan Masyarakat negara (Nurmilah, 2023).

Dunia Pendidikan senantiasa menghadapi tantangan dalam menyelenggarakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan menghasilkan lulusan yang mempunyai pengetahuan unggul (Maryoto, 2018).

Pendidikan memerlukan sistem nilai yang dapat mengubah dan memperbaiki segala permasalahan yang ada saat ini. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mewujudkan tujuan Pendidikan Indonesia yaitu meningkatkan suasana kegiatan belajar mengajar yang positif sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka sendiri. Pendidikan berkontribusi besar terhadap kemajuan masa depan suatu bangsa (Paramitha dkk., 2023).

Matematika menjadi landasan berpikir matematika sehingga memegang peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, keterampilan matematika perlu dikembangkan pada anak sejak dini.

Namun, hasil pembelajaran matematika di berbagai sekolah ternyata tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan. Banyak siswa yang masih menganggap matematika sebagai mata Pelajaran yang sulit, dan motivasi siswa dalam belajar matematika masih rendah (Maryoto, 2018).

Menurut Khoirotunnisa' (2017) matematika masih dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan kompleks bagi banyak siswa. Kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika sering kali muncul karena metode pengajaran yang kurang kontekstual. Para pengajar cenderung menyampaikan materi secara teoretis, mengacu pada buku teks, tanpa mengintegrasikan contoh-contoh praktis dari kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan pembelajaran yang terlalu abstrak ini membuat siswa kesulitan menghubungkan teori matematika dengan aplikasinya dalam dunia nyata. Akibatnya, matematika terkesan sebagai subjek yang terpisah dari realitas, sehingga menimbulkan kecemasan dan kesulitan bagi siswa dalam memahami dan menguasai materinya.

Fakta menunjukkan banyak guru di Indonesia mengalami kesulitan mengajarkan matematika kepada siswanya, karena belajar dari seorang guru sangatlah membosankan. Akibatnya minat siswa terhadap matematika menurun di bidang Pendidikan, kejadian seperti ini merupakan permasalahan besar yang perlu segera diatasi (Pradana, 2021).

Tabel 1. 1

Nilai Ulangan Tengah Semester

Kelas	Nilai UTS
VII-B	72,17
VII-C	72,90

Sumber: Data diolah dsari nilai UTS Siswa

Hal ini terlihat bahwa kedua kelas yang berjumlah 59 siswa masih mendapatkan nilai yang sudah mencapai KKM dan sisanya masih mendapatkan nilai bawah KKM. Dimana mata pelajaran nilai KKM matematika yang telah ditentukan disekolah tersebut yakni 70. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata keduanya hanya memiliki selisih 0,79% dalam hasil nilai UTS.

Permasalahan pendidikan selalu timbul seiring dengan perkembangan dan peningkatan kemampuan siswa, keadaan dan kondisi lingkungan, kemampuan guru dalam menghadapi pembelajaran, pengaruh informasi budaya dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang tidak membosankan dan siswa dapat memahami secara utuh dan bermakna (Sudarsih, 2021).

Menurut (Permata & Nugraha, 2020) Model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan ini melibatkan penggunaan berbagai fasilitas yang relevan oleh guru untuk menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau tutorial, serta untuk menentukan perangkat pembelajaran seperti buku, film, komputer, dan kurikulum. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting, karena penggunaan yang kurang tepat dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik, kurangnya pemahaman terhadap materi, dan membuat proses pembelajaran

menjadi monoton yang akhirnya mengurangi motivasi belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menyesuaikan model pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan peserta didik lebih aktif dalam menerima materi.

Menurut Eggen dan Kuchak dalam penelitian Gunarta (2019) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan setiap individu dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivis. Model pembelajaran kooperatif ini didasarkan pada gagasan bahwa konsep-konsep sulit lebih mudah ditemukan dan dipahami ketika siswa mendiskusikannya dengan teman-teman dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif dapat dikatakan sebagai strategi pembelajaran kelompok dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif mempunyai enam Langkah atau fase utama yaitu: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, membagi siswa ke dalam kelompok belajar, membimbing kelompok belajar dan kerja, serta mengevaluasi dan memberikan penghargaan. Berdasarkan Langkah-langkah tersebut maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams game Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (Gunarta, 2019).

Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam konsep strategi pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Adanya peserta dalam kelompok
2. Adanya aturan kelompok
3. Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok
4. Adanya tujuan yang harus dicapai

Maka dari itu pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu Pendidikan adalah dengan memperbaiki cara dan metode pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran khususnya pada materi Pelajaran matematika adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksudkan adalah pembelajaran dalam segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan dan memudahkan belajar siswa. Untuk saat ini, media pembelajaran hadir dalam berbagai jenis, format, dan fitur. Pendidik dituntut kreatif dalam menyiapkan model pembelajaran yang diperlukan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Mayasari dkk., 2017).

Tujuan utama menerapkan model pembelajaran kooperatif adalah untuk memungkinkan peserta didik belajar secara kelompok dengan cara saling menghargai pendapat satu sama lain dan memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk berkontribusi. Model ini melibatkan kelompok-kelompok kecil yang beragam, di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan akademik dan tugas-tugas, sambil mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Menurut Cooper dan Heinich (Handayani, 2023).

Tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah memungkinkan peserta didik belajar secara bersama-sama dalam kelompok dengan menghargai pendapat satu sama lain dan memberikan kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk berkontribusi. Pendekatan ini berbeda dengan pendekatan kelompok tradisional yang cenderung kompetitif, di mana keberhasilan individu sering kali bergantung pada keberhasilan orang lain. Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat berbagai model yang dapat diterapkan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif *Teams game Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif.

Damiati & Apriyanto (2017) mengatakan “model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda”. Point-point penting yang menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menarik karena diakhiri dengan game (permainan) atau turnamen. Dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan tercipta kondisi bagi siswa untuk memperoleh keterampilan dan kebiasaan yang diperlukan untuk kerja sama dalam tim, berkolaborasi, dan berpartisipasi melalui tournament akademik.

Model pembelajaran yang digunakan merupakan model pembelajaran *Temas Games Tournament* (TGT) yang menyenangkan karena siswa belajar secara berkelompok dan melakukan permainan serta turnamen sehingga merangsang semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi

pembelajaran. Keunggulan *Temas Games Tournament* (TGT) adalah siswa dapat memperoleh pemahaman materi pelajaran yang lebih mendalam. Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media *Question Card* yang memuat simbol, huruf, dan gambar yang dapat menyampaikan informasi dan pesan dari materi pelajaran, dapat digunakan untuk merangsang minat siswa dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat di dalamnya menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Question Card* dalam pembelajaran siswa diajak bermain untuk menghindari kebosanan (Putri et dkk., 2022).

Penting untuk melakukan penelitian mendalam tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa. Studi ini perlu mengevaluasi efektivitas integrasi media *Question Card* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan pencapaian akademik siswa secara signifikan, sambil mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kolaboratif. Di era pendidikan digital, evaluasi jangka panjang diperlukan untuk memahami dampaknya terhadap perkembangan keterampilan kognitif dan kepercayaan diri siswa, serta untuk mendukung praktik pembelajaran berbasis bukti di kelas.

Pernyataan ini di dukung dengan penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Arizka & Khairuna (2022) mengenai *The effect of the team games tournament learning model assisted by question card media on student learning outcomes* yang dilakukan oleh guru biologi kelas XI IPA SMAN 21

Medan menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibantu dengan media kartu soal, hasilnya dihasilkan berbeda dari penelitian sebelumnya dalam hal itu hasil belajar siswa meningkat. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbantu melalui media kartu pertanyaan dicontohkan secara spesifik pelajaran biologi tentang sistem reproduksi manusia. Ketika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan kartu soal media diterapkan pada proses pembelajaran di Kelas XI IPA 2, siswa lebih terlibat dan senang. Selain itu, pembelajarannya pun tidak sulit memahami.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya maka peneliti berasumsi untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Questions Card terhadap hasil belajar pada materi bangun ruang kelas VII SMP Plus Al-Amanah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* TGT menyemangati siswa belajar dalam kelompok tanpa membedakan status. Siswa terlibat dalam interaksi terus-menerus untuk memahami konsepnya, bahkan memungkinkan mereka yang memilikinya kecerdasan di bawah rata-rata untuk memahami materi yang ditawarkan. Pembelajaran yang terjadi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* TGT, yang mencakup permainan dan kegiatan turnamen, menginspirasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan antusias serta menciptakan lingkungan yang sehat semangat kompetitif, kejujuran, dan keterlibatan selama proses pembelajaran. sedangkan di kelas Kelas XI IPA 1 (kontrol) diberikan kepada

siswa pasif dan tidak semangat belajar; hanya siswa dengan kemampuan rata-rata mengajukan pertanyaan ketika mereka tidak memahami materi. Ada perbedaan yang cukup dalam pembelajaran kegiatan. Menerapkan Turnamen Permainan Tim *Team Games Tournament* (TGT) model pembelajaran telah menunjukkan hal itu siswa cenderung lebih aktif dan serius ketika sedang belajar. Sebaliknya saat melamar pembelajaran tradisional, siswa biasanya lebih banyak pasif. Lingkungan baru memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VII di SMP Plus Al-Amanah Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro ?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VII di SMP Plus Al-Amanah Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Dari penulisan proposal ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi yang mendalam terkait segala hal yang berhubungan dengan hasil belajar siswa SMP Plus Al-Amanah Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. Penelitian ini mengandung beberapa manfaat yaitu:

- Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat dengan mudah dan mandiri melakukan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran dengan bantuan media *Questions Card*.
- b. Siswa dapat terus menerus menggunakan dan mempelajari materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
- c. Memotivasi siswa dalam belajar matematika menyenangkan karena menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat mereka bersemangat dalam belajar matematika.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran dapat digunakan tidak hanya sebagai model pembelajaran tetapi juga dapat di gunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang berpusan pada siswa dan guru sebagai fasilitator.

3. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan sekolah dalam proses pembelajaran matematika.

b. Dapat digunakan sebagai media informasi dan membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah.

- Manfaat Teoritis

1. Bagi Peneliti

Penerapan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Question Card* sebagai sarana pembelajaran dan sumber untuk pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh serta menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang teknologi pendidikan (*Education Technology*) sebagai calon pendidik.

2. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Questions Card*.

E. Definisi Operasional

1. Model Penelitian *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan melibatkan pembentukan kelompok di kelas yang terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Setiap kelompok akan diwakili oleh satu anggota untuk bersaing dalam permainan akademik. Sebelumnya, anggota kelompok diberi tantangan yang setara dalam hal kemampuan, serta kelompok yang meraih nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan sebagai pengakuan atas prestasi mereka.

2. Media *Question Card*

Question Cards atau kartu soal merupakan media visual berupa kertas sebanyak lembar. Kartu ini berisi beberapa pertanyaan terkait dengan apa yang Anda ajarkan. *Question Cards* adalah suatu perlombaan dimana kelompok siswa menjawab pertanyaan dalam bentuk kartu. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siswa harus menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan untuk mendapatkan poin.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Setiap guru memiliki tujuan akhir yang ingin dicapai, termasuk meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelumnya. Bloom mengategorikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

4. Bangun Ruang

Merupakan struktur geometris yang memiliki kapasitas internal atau volume. Struktur ini dikarakterisasi oleh tiga dimensi, yang sering dikenal sebagai bentuk 3D. Dimensi-dimensi ini mencakup panjang, lebar, dan tinggi. Karakter tiga dimensi ini membuat bangun ruang menjadi entitas yang nyata dan dapat dimanipulasi secara fisik. Sifat ini memungkinkan bangun ruang untuk disentuh, dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain, dan disusun dalam berbagai konfigurasi. Dengan kata lain, bangun ruang adalah bentuk geometris yang memiliki ruang internal, dapat diukur dalam tiga arah berbeda, dan memiliki sifat fisik

yang memungkinkannya untuk diinteraksi secara langsung dalam dunia nyata.