

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PENCAPAIAN AKADEMIK SISWA
DALAM MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI



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

Oleh:

HAVIZ RIZXY

21310013

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

2025

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PENCAPAIAN AKADEMIK SISWA
DALAM MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI

Diajukan kepada IKIP PGRI Bojonegoro untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:

HAVIZ RIZXY

21310013

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Dalam Materi Aritmatika Sosial disusun oleh:

Nama : Haviz Rizxy

NIM : 21310013

Program Studi : Pendidikan Matematika

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

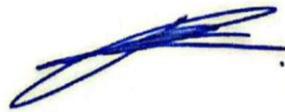
Bojonegoro, 10 Juli 2025

Pembimbing I



Boedy Irhadtanto, S.T., M.Pd
NIDN. 0705077303

Pembimbing II



Muh. Rinov Cuhanazriansyah, S.T., M.Pd.T.
NIDN. 0715119105

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Dalam Materi Aritmatika Sosial disusun oleh:

Nama : Haviz Rizxy

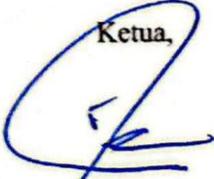
NIM : 21310013

Program Studi : Pendidikan Matematika

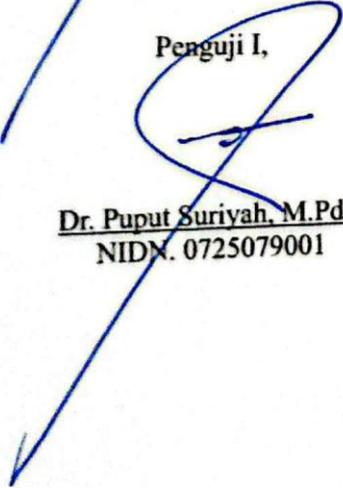
Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 24 Juli 2025

Bojonegoro, 30 Juli 2025

Ketua,


Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN. 0725079001

Penguji I,


Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN. 0725079001

Sekretaris,


Novi Mayasari, M.Pd.
NIDN. 0708118601

Penguji II,


Novi Mayasari, M.Pd.
NIDN. 0708118601

Rektor,

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

MOTTO

“Jadikan pengalaman sebagai pelajaran untuk menjadi lebih baik, Dan tanamkan kejujuran sebagai kunci kesuksesan”

Pesene Ibuk

“Terlambat bukan bearti gagal, cepat bukan bearti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang penting karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata Proses yang kamu anggap rumit”

“Mencoba Belum Tentu Berhasil, Menyerah Sudah Dipastikan Gagal”

Gus Haviz

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunianya sehingga diberikan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi ini dengan penuh kekurangan. Dengan ini saya mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kepada kedua orang tua saya Bapak M. Arifin dan Ibunda tercinta ibu Purwati terimakasih atas jerih payah yang selalu kalian usahakan untuk Jagoan kecilmu ini. Kepada kakak-kakakku Ariefal dan Ali F yang selalu memberikan dukungan, doa dan memberikan semua perhatiannya. Terimakasih untuk dukungan selama ini yang diberikan kasih sayang yang tak pernah henti baik moral maupun materiil. Semoga Allah SWT selalu melimpah rahmatnya kepada kalian, panjang umur, sehat selalu dan diberikan keselamatan dunia akhirat.
2. Dosen pembimbing bapak Boedy Irhadtanto, S.T., M.Pd. dan bapak Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, S.T., M.Pd.T. yang telah sabar dan ikhlas memberikan bimbingan dan menularkan ilmunya kepada saya selama menyusun Skripsi.
3. Diri saya sendiri yang sudah bertahan sampai detik ini. Terimakasih sudah mampu melewati semua perjalanan rintangan hidup selama ini.
4. Seluruh teman-teman Pendidikan Matematika 2021 yang selalu memberikan dukungan arahan dan mensupport satu sama lain, Sehingga dapat lulus bersama. Terima kasih 4 tahun ini sudah memberikan kenangan indah canda dan tawa kita lalui bersama. Semoga kita dapat berjumpa dikemudian hari.
5. Almameterku tercinta IKIP PGRI BOJONEGORO, tempatku menempuh studi dan menimba ilmu.
6. Serta pihak-pihak lain yang telah membantu dan memotivasi demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haviz Rizxy

NIM : 21310013

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

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

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PENCAPAIAN AKADEMIK SISWA DALAM MATERI ARITMATIKA SOSIAL

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik 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, 18 Juli 2025



Haviz Rizxy
NIM. 21310013

ABSTRAK

Rizxy, Haviz. 2025. Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Dalam Materi Aritmatika Sosial. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (1) Boedy Irhadanto, S.T., M.Pd., Pembimbing (2) Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, S.T., M.Pd.T.

Kata kunci: Team Games Tournament, Aritmatika Sosial, Pencapaian Akademik

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT terhadap pencapaian akademik siswa dalam materi Aritmatika Sosial, menganalisis dampak penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pencapaian akademik siswa, menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran materi aritmatika sosial di Mts Mujahidin Sambong. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan aktivitas belajar dalam tim dengan kompetisi melalui turnamen, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana satu kelompok siswa diberikan tes sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas VII yang dipilih secara total sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan model TGT dipengaruhi oleh keaktifan siswa, suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, pengelompokan acak, serta peran guru sebagai fasilitator, yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan kolaboratif. Model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap pencapaian akademik siswa pada materi Aritmatika Sosial, ditunjukkan oleh hasil uji Paired Sample t-Test ($t_{hitung} = -19,790 < -t_{tabel} = -2,021$) yang menolak H_0 . Rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,18 menjadi 76,18, sehingga TGT terbukti berdampak positif terhadap hasil belajar. Implementasi model TGT pada pembelajaran Aritmatika Sosial berlangsung efektif melalui tahap presentasi, kerja kelompok, turnamen, dan penghargaan. Siswa tampak antusias, aktif berdiskusi, dan bersemangat, sehingga partisipasi meningkat.

ABSTRACT

Rizxy, Haviz. 2025. *The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Academic Achievement in Social Arithmetic Material*. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor (1): Boedy Irhadtanto, S.T., M.Pd. Advisor (2): Muhammad Rinov Cuhazriansyah, S.T., M.Pd.T.

Keywords: *Team Games Tournament, Social Arithmetic, Academic Achievement*

This research is motivated by the low learning outcomes and lack of student engagement during the learning process. The purpose of this study is to identify the factors influencing the success of implementing the TGT learning model on students' academic achievement in social arithmetic material, to analyze the impact of the TGT cooperative learning model on academic achievement, and to examine its implementation in teaching social arithmetic at MTs Mujahidin Sambong.

TGT is a cooperative learning strategy that combines teamwork with tournament-style competitions, aiming to enhance students' motivation and engagement. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method in the form of a One Group Pretest-Posttest Design, where one group of students is given a test before and after the implementation of the TGT model. The research subjects consisted of 22 seventh-grade students selected through total sampling. The instrument used was a multiple-choice test to measure students' learning outcomes. Data were analyzed using the paired sample t-test to determine the difference between pretest and posttest scores.

The results showed that the success of the TGT model was influenced by student activeness, a fun and competitive learning atmosphere, random group formation, and the teacher's role as a facilitator, all of which contributed to a conducive and collaborative learning environment. The TGT model had a significant effect on students' academic achievement in social arithmetic, as indicated by the paired sample t-test results ($-t_{count} = -19.790 < -t_{table} = -2.021$), leading to the rejection of H_0 . The average student score increased from 58.18 to 76.18, demonstrating a positive impact of the TGT model on learning outcomes. The implementation of the TGT model was carried out effectively through four stages: class presentation, team work, tournament, and awarding. Students appeared enthusiastic, actively engaged in discussions, and highly motivated, resulting in increased participation.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'aalamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga terselesainya karya sederhana yang berupa skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi agung baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan yang baik bagi umatnya yakni agama islam dan semoga kita semua diakui umat beliau diyaumul qiyamah dan mendapat syafaatnya dalam ber-Tholabul ilmi.

Skripsi ini diharapkan dapat diterima sebagai kelengkapan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Jenjang Strata 1 Program Studi Pendidikan Matematika. Banyak teman memberikan dukungan, bantuan, petunjuk dan saran selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Akibatnya, kami mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat pada kesempatan ini:

1. Dr. Junarti, M. Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Dr. Puput Suriyah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Novi Mayasari, M. Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika
4. Boedy Irhadanto, S.T., M.Pd., selaku dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, arahan, serta motivasi yang luar biasa.
5. Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, S.T., M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, arahan, serta motivasi yang luar biasa.
6. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang telah membantu membimbing dan melayani kami selama mengikuti pendidikan di IKIP PGRI Bojonegoro.
7. Bapak Nanang Qosim, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MTs. Mujahidin yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di MTs. Mujahidin Sambong
8. Guru dan Staf TU MTs. Mujahidin Sambong dan seluruh siswa kelas VII yang telah membantu dalam proses pengambilan data

9. Orang tua dan keluarga tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan dan memberi semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro yang selalu memberi dukungan dan semangat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan penuh kesadaran diri, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembimbing dan penguji. Peneliti berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro.

Bojonegoro, 10 Juli 2025



Haviz Rizxy

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Fungsional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Teoritis.....	10
1. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) 10	
2. Aritmatika Sosial.....	20

3. Media Pembelajaran Roda Putar	14
4. Pencapaian Akademik siswa	16
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Pendekatan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisis Data	28
F. Validasi Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR RUJUKAN.....	68
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Validitas.....	29
Tabel 3. 2 Kriteria Validitas.....	34
Tabel 3. 3 Indeks Tingkat Kesukaran	36
Tabel 4. 1 Angket Pengaruh keberhasilan dan evaluasi proses pembelajaran....	37
Tabel 4. 2 Angket evaluasi pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap Perkembangan akademik dan siswa.....	38
Tabel 4. 3 Angket Roda putar	38
Tabel 4. 4 Angket implementasi pembelajaran kooperatif Tipe TGT	38
Tabel 4. 5 Pengaruh keberhasilan dan Evaluasi proses pembelajaran	39
Tabel 4. 6 Angket Evaluasi pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap Perkembangan Akademik dan Sosial Siswa	40
Tabel 4. 7 Angket Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	40
Tabel 4. 8 Angket Media Roda Putar	41
Tabel 4. 9 Rata-rata Nilai Uji Validitas Aiken's V	50
Tabel 4. 10 Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 4. 11 Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Liliefors data Pretest dan Posttest	53
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas.....	53
Tabel 4. 14 Statistik Deskriptif Uji Paired Samples Test	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	24
Gambar 3. 1 <i>Desain One Group Pretest-Posttest Design</i>	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil <i>pretest posttest</i>	73
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	74
Lampiran 3 Kisi-kisi instrumen soal	77
Lampiran 4 Soal <i>Pretest</i>	80
Lampiran 5 Perskoran <i>Pretest</i>	87
Lampiran 6 Soal <i>Posttest</i>	91
Lampiran 7 Perskoran <i>Posttest</i>	98
Lampiran 8 Validasi Instrumen Soal	102
Lampiran 9 Validasi Angket Pengaruh Keberhasilan dan Evaluasi Proses Pembelajaran.....	104
Lampiran 10 Angket Evaluasi Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Perkembangan Akademik dan Sosial Siswa.....	106
Lampiran 11 Angket Media Roda Putar	108
Lampiran 12 Angket Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	110
Lampiran 13 Validasi Media Roda Putar	112
Lampiran 14 Hasil Uji Validasi Isi Instrumen Tes	114
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Instrumen tes.....	115
Lampiran 16 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	116
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas Angket Pengaruh Keberhasilan dan Evaluasi Proses Pembelajaran.....	117
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas Angket Evaluasi Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Perkembangan Akademik dan Sosial Siswa.....	118
Lampiran 19 Hasil Uji Validitas Angket Media Roda Putar	119
Lampiran 20 Hasil Uji Validitas Angket Impementasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	120

Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas pretest	121
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas posttest.....	122
Lampiran 23 Hasil Uji Homogenitas	123
Lampiran 24 Hasil Uji Hipotesis.....	124
Lampiran 25 Hasil Uji Angket Pengaruh Keberhasilan dan Evaluasi Proses Pembelajaran.....	126
Lampiran 26 Hasil Uji Angket Evaluasi Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Perkembangan Akademik dan Sosial Siswa	127
Lampiran 27 Hasil Uji Angket Media Roda Putar	128
Lampiran 28 Hasil Uji Angket Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	129
Lampiran 29 Jawaban Siswa	130
Lampiran 30 Surat pengambilan data.....	135
Lampiran 31 Surat Pengambilan Data.....	136
Lampiran 32 Surat selesai melakukan penelitian	137
Lampiran 33 Surat selesai melakukan penelitian.....	138
Lampiran 34 Surat Selesai bimbingan Dosen pembimbing 1	139
Lampiran 35 Surat Selesai bimbingan Dosen pembimbing 2	140
Lampiran 36 Dokumentasi	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era globalisasi memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan yang baik dapat menghasilkan individu yang memiliki pengetahuan luas, keterampilan yang mumpuni, serta sikap yang sesuai dengan tuntutan zaman (Solehan, S., 2022). Pendidikan itu sendiri merupakan sebuah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membentuk generasi yang cerdas, terampil, dan berperilaku baik (Pendidikan, K., 2003).

Keberhasilan suatu sistem pendidikan sangat bergantung pada kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru. Sebagai pengajar, guru bertanggung jawab penuh terhadap efektivitas proses pembelajaran, dan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga memberikan teladan yang baik serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Madjid, A., 2019). Dengan adanya metode pembelajaran yang tepat maka pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Selain mengajarkan konsep abstrak, matematika juga membekali keterampilan praktis yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan perhitungan angka (Rahmawati, N. K., & Kusuma, A. P., 2019). Meskipun demikian, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari matematika bahkan menganggapnya sebagai

pelajaran yang sulit dan menakutkan (Fauzi, A., & Masrupah, S., 2024). Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Model pembelajaran TGT merupakan pendekatan yang mengorganisir siswa ke dalam tim kecil untuk bekerja sama, berkompetisi, dan belajar melalui permainan. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang menggabungkan permainan dan turnamen, siswa lebih terlibat dalam proses belajar sekaligus memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan (Fauzi, A., & Masrupah, S., 2024).

Salah satu materi yang sangat relevan untuk diajarkan dengan metode ini adalah aritmatika sosial. Materi ini berhubungan dengan perhitungan keuangan dalam kehidupan sehari-hari, seperti transaksi jual beli dan pengelolaan uang. Aritmatika sosial adalah materi yang mempelajari cara-cara perhitungan keuangan yang berkaitan dengan aspek sosial, terutama dalam penggunaan uang. Meskipun materi ini penting dalam kehidupan sehari-hari, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahaminya (Daniatun, R., dkk., 2022). Oleh karena itu, model pembelajaran TGT diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi ini dengan cara yang lebih

menyenangkan dan aktif. Oleh karena itu, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Hasil belajar merupakan indikator untuk menilai sejauh mana siswa telah memahami materi yang dipelajari. Berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi dan kecerdasan, serta faktor eksternal, seperti kualitas pengajaran dan dukungan dari lingkungan sekitar (Rahmawati, N. K., & Kusuma, A. P., 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan bagaimana penerapan model pembelajaran yang tepat seperti TGT yang dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa, khususnya dalam materi aritmatika sosial.

Menurut hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Mujahidin Sambong, ditemukan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada guru dan minimnya penggunaan metode yang bervariasi menyebabkan siswa tidak berpartisipasi secara optimal. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, seperti model *Team Games Tournament* (TGT) yang memberikan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Penelitian ini memberikan sumbangan baru di bidang pendidikan dengan mengusulkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial. Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui elemen permainan dan turnamen, yang diharapkan dapat membantu

mereka mengatasi kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji faktor lainnya yang dapat mempengaruhi capaian belajar, seperti motivasi siswa, yang akan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang cara meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tengah era globalisasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Pencapaian Akademik Siswa dalam Materi Aritmatika Sosial" untuk menganalisis bagaimana penerapan model ini dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa, khususnya dalam materi aritmatika sosial di MTs Mujahidin Sambong”.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT terhadap pencapaian akademik siswa dalam materi Aritmatika Sosial?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pencapaian akademik siswa?
3. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pengajaran materi aritmatika sosial?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT terhadap pencapaian akademik siswa dalam materi Aritmatika Sosial.

2. Menganalisis dampak penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pencapaian akademik siswa.
3. Menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran materi aritmatika sosial.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan penelitian di bidang pendidikan dan memberikan kontribusi teoritis dalam merancang strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), khususnya pada materi aritmatika sosial.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran ke depannya.

b. Bagi siswa

Dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi dalam merumuskan kebijakan penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang keberhasilan dan tantangan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat menjadi sumber inspirasi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif atau pengaruh model lainnya terhadap hasil belajar matematika siswa.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti lain yang berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif atau pengaruh model lainnya terhadap hasil belajar matematika siswa.

E. Definisi Fungsional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode belajar yang mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kecil beranggotakan empat hingga enam orang. Pembentukan kelompok ini dilakukan dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan, latar belakang, dan jenis kelamin untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung interaksi efektif antar siswa.

2. Pencapaian Akademik Siswa

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi pemahaman materi, keterampilan praktis, serta perubahan dalam sikap dan perilaku. Secara operasional, hasil belajar dapat dilihat dari tiga aspek:

- a) Aspek Kognitif: Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi, yang bisa diukur melalui tes atau ujian.
- b) Aspek Afektif: Perubahan sikap dan nilai peserta didik terhadap materi yang diajarkan, seperti motivasi atau perilaku yang muncul selama pembelajaran.
- c) Aspek Psikomotor: Kemampuan praktis yang menunjukkan keterampilan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan secara langsung

3. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah penerapan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aspek sosial dan ekonomi. praktis, aritmatika sosial Secara mencakup:

- a) Perhitungan Persentase: Menghitung perubahan dalam harga, diskon, atau jumlah lainnya.
- b) Rata-rata: Menghitung nilai rata-rata, median, atau modus dalam data sosial dan ekonomi.
- c) Proporsi dan Skala: Membagi jumlah atau sumber daya secara proporsional keuntungan dan kerugian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Diangkat dari latar belakang dan pokok permasalahan tertentu, maka kajian pustaka ini memusatkan penelitian ini tentang “Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Dalam Materi Aritmatika Sosial”. Untuk menghindari kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, penulis memberikan gambaran beberapa karya atau penelitian yang relevan, antara lain:

Tabel 2. 1 Data Perbandingan Kerelevanan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Tahun	Lokasi	Desain Penelitian	Uji Statistik	Perbedaan	Persamaan
1.	Mariyatie	2022	SMPN 1 Katingan Tengah	<i>Quasi Eksperimen</i> (3 kelompok)	Statistik Deskriptif, Uji Rata-rata Satu Pihak	Ada kelompok kontrol, memakai media tambahan '3 in 1', bukan spesifik Aritmatika sosial.	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>
2.	Jayanti Noor Purbo Rukmi	2020	SMA Negeri 5 Madiun	<i>Quasi Eksperimen</i> (2 kelompok)	Statistik Deskriptif, Independent Samples t-Test	Mata pelajaran biologi, jenjang SMA, materi sistem	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .

No.	Penelitian	Tahun	Lokasi	Desain Penelitian	Uji Statistik	Perbedaan	Persamaan
						koordinasi, ada kelompok kontrol.	
3.	Hafizah	2018	MA NW Peseng	<i>Quasi Eksperimen</i> (2 kelompok)	Statistik Deskriptif, Uji t	Materi barisan dan deret Aritmatika, lokasi MA, ada kelompok kontrol.	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .
4.	Moh. Algifari Iskandar	2025	SMPN 3 Bolaang	<i>Quasi Eksperimen</i> (2 kelompok)	Statistik Deskriptif, Uji t	Sama-sama Aritmatika sosial, tetapi lokasi SMP lain, ada kelompok kontrol.	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .
5.	Sri Hariyani	2019	SMP PGRI 01 Singosari	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Statistik Deskriptif (Persentase Aktivitas)	Bukan <i>pretest-posttest</i> , lebih pada peningkatan aktivitas guru & siswa antar siklus (PTK).	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .

B. Kerangka Teoritis

1. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a) Pengertian Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan kegiatan belajar yang dirancang agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, menarik, mudah dipahami, dan terstruktur dengan baik. Tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, di mana siswa diharapkan dapat berperan aktif, berpikir kritis, serta mengembangkan kekompakan dan kerja sama dalam tim atau kelompok selama pelaksanaan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan interaksi antar anggota kelompok. Secara keseluruhan, penerapan model TGT melibatkan sistem turnamen akademik, di mana kelompok siswa saling bersaing untuk meraih nilai tertinggi dan menjadi kelompok pemenang.

b) Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru mengenalkan materi dengan memberikan penjelasan langsung dan memimpin diskusi kelas. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan dorongan semangat kepada siswa. Selama proses pembelajaran, siswa diharapkan untuk fokus dan memahami materi yang

diajarkan oleh guru. Hal ini dikarenakan pemahaman dapat memudahkan siswa untuk berpartisipasi lebih efektif dalam kegiatan kelompok baik dalam permainan maupun turnamen.

2) Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan dari beberapa siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan Bersama. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 anggota dengan komposisi yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun jenis kelamin. Keberagaman dalam kelompok diharapkan dapat mendorong siswa untuk saling membantu, dengan siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi mendukung teman-teman yang memiliki kemampuan lebih rendah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* bersifat dinamis dan dapat memperbesar minat belajar mereka

3) Permainan

Permainan terdiri dari serangkaian pertanyaan yang relevan dan dirancang untuk mengukur pengetahuan siswa yang diperoleh melalui presentasi di kelas dan kerja tim. Setiap kelompok akan menerima sejumlah soal, dan skor akan diberikan kepada setiap kelompok setelah mereka berhasil menyelesaikan setiap soal yang diberikan.

4) **Pertandingan**

Pertandingan adalah suatu bentuk permainan yang memiliki aturan tertentu yang harus dipatuhi selama pelaksanaannya. Pertandingan ini dilakukan setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan lembar kegiatan. Tim yang memperoleh nilai tertinggi dalam turnamen akan dinyatakan sebagai tim terbaik, berdasarkan skor yang diperoleh setiap kelompok sepanjang permainan.

5) **Penghargaan Kelompok**

Penghargaan untuk kelompok akan diberikan saat guru mengumumkan kelompok yang berhasil meraih kemenangan. Selanjutnya, setiap kelompok akan menerima hadiah jika rata-rata skor yang diperoleh memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

c) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

a. Keunggulan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

- 1) Model *Team Games Tournament TGT* tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi untuk menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong peserta didik dengan kemampuan akademis lebih rendah untuk aktif berpartisipasi dan memiliki peran penting dalam kelompok.

- 2) Penerapan model pembelajaran ini akan mengembangkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok.
- 3) Dengan model pembelajaran ini, peserta didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menawarkan penghargaan kepada peserta didik atau kelompok yang mencapai hasil terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran karena adanya elemen permainan berupa turnamen yang melibatkan mereka secara aktif.

b. Kelemahan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

- 1) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* membutuhkan waktu yang relatif panjang untuk dilaksanakan.
- 2) Ketergantungan pada kompetisi yang dapat memberikan tekanan pada siswa dengan kemampuan rendah atau kurang percaya diri.
- 3) Model ini berpotensi menimbulkan ketidakmerataan partisipasi dalam kelompok, di mana hanya sebagian siswa yang aktif berperan, sementara yang lain kurang terlibat.
- 4) Ada kemungkinan terjadinya kegaduhan di kelas jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan efektif selama permainan berlangsung.

Meskipun penjelasan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan, seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) harus mampu

memperhatikan kondisi peserta didik di dalam kelas. Selain itu, pendidik juga perlu menciptakan suasana kelas yang santai agar peserta didik dapat menjawab dengan tepat.

2. Media Pembelajaran Roda Putar

a. Pengertian Media Pembelajaran Roda Putar

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pendidikan karena mempengaruhi sejauh mana materi dapat disampaikan dengan efektif kepada peserta didik. Sebagai sarana pendukung bagi guru, media pembelajaran membantu mempercepat penyampaian informasi. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi, mempermudah pemahaman materi oleh siswa, serta menarik perhatian mereka agar lebih fokus dalam mengikuti pelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah roda putar. Media permainan roda putar terdapat jarum petunjuk dan petak berwarna yang berurutan, dengan setiap petak berisi soal yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Soal-soal tersebut dikelompokkan berdasarkan warna yang ada pada papan roda.

Media roda putar ini adalah alat permainan berbentuk bundar yang dapat bergerak dan berputar, dengan papan yang mengkategorikan masalah yang akan dibahas oleh peserta didik dalam permainan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Langkah-langkah dalam menggunakan Media Roda Putar

Adapun langkah-langkah dalam memainkan media permainan roda putar ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan permainan roda putar.
- 2) Perwakilan kelompok maju ke depan untuk memainkan media pembelajaran roda putar.
- 3) Putar roda hingga roda diam dan petunjuk pada media roda putar menunjukkan warna yang tertera pada media roda putar.
- 4) Peserta didik mengambil kartu soal sesuai dengan warna kategori pada petunjuk media roda putar
- 5) Peserta didik mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapat bersama anggota kelompoknya masing-masing.
- 6) Perwakilan kelompok maju dan menjelaskan hasil diskusi.
- 7) Guru mencocokkan jawaban peserta didik dengan jawaban yang ada.
- 8) Guru memberikan skor kepada kelompok yang dapat menjawab atau menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada roda putar tersebut.

c. Kelebihan Media Pembelajaran Roda Putar

Seperti media pembelajaran yang lain, media pembelajaran roda putar juga memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar.
- 2) Membuat peserta didik antusias terhadap pembelajaran.
- 3) Membuat peserta didik aktif berdiskusi mengemukakan.
- 4) Dapat memicu minat dan perhatian peserta didik dalam menyelesaikan masalah bersama kelompoknya.

- 5) Peserta didik lebih aktif berdiskusi mengemukakan pendapatnya, berfikir kritis, dan saling membantu satu sama lain dengan teman kelompok.

3. Pencapaian Akademik siswa

a. Definisi Pencapaian Akademik Siswa

Salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hal ini terjadi sebagai akibat dari pengaruh pengalaman dan kegiatan belajar siswa dikelas. Mengutip Adri Nasution (2000) hasil belajar adalah ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut berdasarkan teori Taksonomi Bloom mencakup berbagai ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Enam komponen domain atau ranah kognitif yang menyangkut dengan hasil belajar intelektual, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif yang mencakup perilaku yang terdiri dari lima kategori yaitu penerimaan, respon atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar, ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Pada dasarnya, hasil belajar mengacu pada perubahan yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh materi yang dipelajari siswa selama proses belajarnya. Menurut Dakhi (2020), hasil belajar siswa adalah prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil