

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN STRATEGI TUGAS DAN PAKSA TERHADAP HASIL BELAJAR

Winarti¹⁾, Ahmad Kholiqul Amin²⁾, Ali Noeruddin³⁾

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro
email: winarti3079@gmail.com

²Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro
email: ahmad.kholiq@ikippgribojonegoro.ac.id

³Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro
email: ali.ikip.pgri.bojonegoro@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether there is a significant positive effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with task and force strategies on student mathematics learning outcomes in class VIII SMP Negeri 1 Ngasem Bojonegoro. The population in this study were all class VIII. The research sample used was class VIII C as the control class and class VIII E as the experimental class using cluster random sampling technique. Data collection techniques used are test techniques, documentation techniques and interview techniques. This type of research is an experimental research design with a quasi experimental design. Sampling was using cluster random sampling where class VIII C was the control class and Class VIII E was the experimental class. The average value of the experimental class was 77.0938 and the control class had an average value of 67.375. Analysis of t test data obtained results t count = 4.6942 with a significance level of 5% obtained t table = 2.2971 so that the value of t count > t table and tcount DK then H₀ is rejected, which means that there is a significant positive effect of Teams games Tournmanet (TGT) learning model with strategy assignment and force to the results of student mathematics learning in class VIII SMP Negeri 1 Ngasem, Bojonegoro Regency.

Keyword: Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Task Strategy and Coercion.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan strategi tugas dan paksa terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem Bojonegoro. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII. Sampel penelitian yang digunakan adalah kelas VIII C sebagai kelas kontrol dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, teknik dokumentasi dan teknik wawancara. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian quasi eksperimental design. Pengambilan sampel secara cluster random sampling dimana kelas VIII C sebagai kelas control dan Kelas VIII E sebagai kelas Eksperimen. Nilai rata-rata kelas eksperimen 77,0938 dan kelaas control denagn nilai rata-rata 67,375. Analisis data uji t diperoleh hasil $t_{hitung} = 4,6942$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,2971$ sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $t_{hitung} \in DK$ maka H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran Teams games Tournmanet (TGT) dengan strategi tugas dan paksa terhadap hasil belajara matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem Kabupaten Bojonegoro.

Kata kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament (TGT), Strategi Tugas dan Paksa.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik, bahkan sejak dibangku kanak-kanak mereka sudah dikenalkan dengan ilmu matematika meskipun hanya berupa pengenalan angka-angka. Matematika juga dapat menjadikan siswa berpikir secara logis, sistematis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Suparni (dalam Yanti, dkk, 2018:139-140) bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa sejak dibangku sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa berpikir secara logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif, serta dapat memperoleh, mengelola, memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup dengan keadaan yang selalu berubah.

Tujuan mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar siswa mampu :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah;
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematik;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah;

Effendi (dalam Ramadhan, dkk 2014:73).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa SMP Negeri 1 Ngasem mereka merasa pelajaran matematika merupakan yang sulit dan termasuk pelajaran yang tidak mereka sukai. Proses pembelajarannya pun masih menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan didepan mereka hanya mendengarkan yang membuat jenuh dan bosan selama pelajaran. Ketika guru memberikan tugas yang mengerjakan hanya beberapa siswa, sedangkan yang lainnya menunggu jawaban dari temannya. Banyak siswa yang berpikir bahwa jika tugas tidak dikumpulkan tidak perlu dikerjakan.

Proses pembelajaran yang kurang menarik juga menjadikan siswa malas dalam mempelajari matematika. Salah satu penyebab siswa merasa bosan dalam proses belajar adalah guru masih cenderung menggunakan metode konvensional atau cenderung yang membuat siswa cepat merasa bosan selama proses belajar (Janah dan Leonard, 2018:491). Hal inilah yang menjadikan siswa malas mempelajari pelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Rusman (2014:224) model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan

aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *games* dan *reinforcement* (Shoimin 2014:203). Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran berkelompok yang dirangkai dengan game akademik dimana setiap kelompoknya terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.

Menurut Shoimin (2014:203) pada model pembelajarn *TGT* termuat lima komponen utama yaitu :

1. Penyajian kelas
2. Kelompok (*teams*)
3. *Games*
4. *Turnament*
5. *Team recognize* (penghargaan kelompok).

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Ada beberapa kelemahan pada model pembelajaran *TGT* yaitu :

1. Dibutuhkan waktu yang sedikit lama untuk memahami pembelajaran tim.
2. Penilaian yang didasarkan kelompok kerja belum bisa mengukur prestasi setiap individu.
3. siswa masih cenderung bergantung pada anggota kelompoknya memiliki kemampuan lebih.

Untuk itu diperlukan sebuah modifikasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa. Strategi tugas dan paksa pertama kali digagas oleh Leonard (2018). Strategi tugas dan paksa membuat siswa lebih disiplin dan bertanggung jawab dengan tugas yang sudah diberikan. Meskipun siswa awalnya mengerjakan tugas dengan terpaksa jika dilatih secara terus menerus akan membuat siswa menjadi terbiasa. Hal ini juga akan membuat siswa tidak bergantung

pada teman dan tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

Langkah-langkah yang digunakan pada model pembelajaran *TGT* dengan strategi tugas dan paksa yaitu:

1. Penyajian kelas: Guru menyapaikan tujuan pembelajaran, motivasi serta menyapaikan materi pelajaran. Sebelum penyampaian materi guru memberikan tugas membaca kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.
2. Kontrak kerja: Guru dan peserta didik membuat kesepakatan jika ada siswa yang tidak mengerjakan tugas harus diberi hukuman, dimana hukuman tersebut sudah disepakati bersama.
3. Pemberian tugas : Guru memberikan tugas individu berupa soal 1-2 yang harus dikerjakan dalam waktu 5 menit.
4. Pembentukan kelompok : Guru membagi peserta didik menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
5. Pemberian tugas : Guru memberikan tugas kelompok untuk dikerjakan selama 10 menit.
6. Turnamen : Tiap anggota kelompok masing-masing menempati meja turnamen yang telah dibentuk guru sesuai dengan kemampuan yang sama untuk melaksanakan game akademik, dimana setiap meja turnamen sudah terdapat soal yang akan dikerjakan.
7. Pemberian reward: Reward diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi. Pemberian reward ini untuk memotivasi siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
8. Pemberian tugas : Guru memberikan tugas individu untuk dikumpulkan dipertemuan selanjutnya.

Pembelajaran matematika masih menjadi momok dan masih menjadi masalah besalah besar yang harus diatasi, hal ini

dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai ujian nasional matematika tahun ajaran 2018/2019 masih tergolong rendah yaitu 45,14 terlebih pada indikator soal menentukan panjang busur lingkaran rata-rata siswa yang menjawab benar hanya 34,68% dari 248 siswa yang mengikuti Ujian Nasional.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah suatu yang diperoleh setelah melakukan suatu proses atau aktivitas yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2009:44). Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan suatu potensi yang dimiliki baik secara fisik maupun mental (Mardianto, 2014:45). Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari proses belajar dalam waktu tertentu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor, Jihad dan Haris (Ramadhan,dkk, 2017:74). Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku (Sudjana, 2009:3). Dari pendapat beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku setelah melakukan proses belajar pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa diharapkan siswa menjadi lebih bertanggung jawab, disiplin serta lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Untuk itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Strategi Tugas dan Paksa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Lingkaran Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngasem Kabupaten Bojonegoro Tahun Ajaran 2019/2020”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, dan desain penelitian *quasi eksperimental design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ngasem Bojonegoro. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem Bojonegoro Tahun Ajaran 2019/2020. Sampel penelitiannya yaitu kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa yang diambil dengan teknik sampling *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Pada teknik tes pengambilan data dilakukan dengan memberikan soal uraian kepada siswa kelas kontrol dan eksperimen yang nantinya data tersebut yang digunakan untuk uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t. Hasil teknik wawancara digunakan untuk mengetahui latar belakang masalah dilapangan. Sedangkan hasil dari teknik dokumentasi berupa nilai UAS matematika dari kedua kelas sampel akan dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji keseimbangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

1. Data hasil belajar matematika kelas Kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional
Berdasarkan hasil belajar matematika siswa yang dikelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 67,375; maksimum 81; minimum 50; modus 65 dan standart deviasi 9,4724.
2. Data hasil belajar matematika kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) dengan strategi tugas dan paksa

Berdasarkan data hasil belajar matematika kelas eksperimen yang diajardengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan strategi tugas dan paksa diperoleh nilai rata-rata 77,0938; maksimum 91; minimum 61; modus 70 dan standart deviasi 6,8879.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Metode yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah metode *Lilliefors*. Berdasarkan tabel hasil analisis uji normalitas data nilai tes hasil belajar dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan banyaknya sampel dari kedua kelas $n_1 = n_2 = 32$ dengan daerah kritis $DK = \{L|L > 0.1566\}$, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen atau tidak. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Bartlett*. Berdasarkan tabel 3 hasil analisis data nilai

tes hasil belajar matematika dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan sampel $k = 2$ diperoleh hasil $\chi^2_{hitung} = 3.0491$ dan $\chi^2_{tabel} = 3.841$. Dengan daerah kritis $DK = \{\chi^2 | \chi^2 > \chi_{\alpha:k-1}\}$ yang berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel homogen.

Uji Hipotesis

Rumus yang digunakan untuk uji hipotesis adalah rumus uji *t*. Berdasarkan tabel 4 hasil analisis hipotesis data nilai tes hasil belajar dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan daerah kritis yang digunakan $DK = \{t|t < -2.2971 \text{ atau } t > 2.2971\}$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.6942$, maka $t_{hitung} \in DK$. Berdasarkan keputusan uji tersebut, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngasem Kabupaten Bojonegoro Tahun Ajaran 2019/2020.

Tabel 1 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan Uji	Data Berdistribusi
Kontrol	0,0751	0,1566	H_0 diterima	Berdistribusi Normal
Eksperimen	0,0553	0,1566	H_0 diterima	Berdistribusi Normal

Tabel 2 Hasil Analisis Uji Homogenitas Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan uji	Kesimpulan
Kontrol	3.0491	3.841	H_0 Diterima	Sampel Homogen
Eksperimen				

Tabel 3 Hasil Analisis uji Hipotesis Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan uji	Kesimpulan
Kontrol	4.6942	2.2971	H_0 Diterima	Ada Perbedaan
Eksperimen				

Pembahasan

Uji hipotesis data nilai tes diuji dengan rumus uji t (*separated Varians*), dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, daerah kritis $DK = \{t | t < -2.2971 \text{ atau } t > 2.2971\}$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.6942$ yang berarti bahwa $t_{hitung} \in DK$. Sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngasem Kabupate Bojonegoro Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil analisis data nilai tes hasil belajar diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 67.375 dan kelas eksperimen 77.0938. Nilai rata-rata dari kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini karena penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa di kelas eksperimen memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran yang menarik dan dapat berinteraksi secara lebih luas, pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berlomba-lomba dalam menjawab soal-soal yang diberikan dengan suasana hati yang riang gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individu (Damayanti dan Apriyanto, 2017:243). Selain itu siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas tepat waktu yang membuat siswa menjadi disiplin. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar dan Leonard (2019:10) bahwa penugasan dapat meningkatkan kemampuan individu siswa, dan paksaan membuat siswa menjadi lebih disiplin saat diberikan tugas oleh guru.

Berbeda dengan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran secara konvensional pada saat guru mengajukan pertanyaan, siswa yang mengerti saja menjawab hasil jawaban dari pertanyaan dan siswa lainnya hanya membantu. Hal ini membuat siswa kurang memiliki rasa percaya diri untuk bertanya pada saat proses pembelajaran karena mereka beranggapan bahwa teman lain dapat membantunya saat mengalami kesulitan menjawab pertanyaan (Yunus, dkk 2017:62).

Dalam pembelajaran penerapan model, metode dan strategi pembelajaran memang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini tidak menekankan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa adalah model pembelajaran yang terbaik. Namun pengembangan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa diharapkan dapat membangun kecerdasan peserta didik dengan menanamkan karakter disiplin dan bertanggung jawab untuk peserta didik (Wahyuningtyas dan Wahid, 2019:573). Dengan begitu hasil belajar siswa dapat meningkat.

Keunggulan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adanya game atau turnamen akademik dalam suatu proses pembelajaran dimana setiap siswa mewakili kelompoknya dalam turnamen Yudianto, dkk (dalam Hikmah, dkk, 2018:52). Dengan adanya turnamen membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamdu, dkk (dalam Hikmah, 2018:52) peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memungkinkan memungkinkan dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi. Selain itu pemberian

tugas dalam proses pembelajaran dirasa sangat efektif. Maka dari itu pemberian tugas dengan sedikit paksaan sangat penting, agar siswa tidak menunda-nunda pekerjaan yang menjadikan siswa lebih disiplin dan bertanggung jawab. Orang Indonesia mempunyai karakter yang berbeda-beda ada yang diberi tugas dengan paksaan dan hukuman mereka baru mengerjakannya (Leonard dalam Wahyuningtyas dan Wahid, 2019:567).

Pemberian tugas dan resitasi dilakukan dengan memaksa siswa belajar agar merangsang untuk siswa lebih aktif dalam belajar, serta dapat menumbuhkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru sehingga terbinanya tanggung jawab dan disiplin Widodo, dkk (dalam Iskandar dan Leonard, 2016:10). Dengan ditanamkannya kedisiplinan siswa dikelas eksperimen membuat siswa tidak menunda-nunda tugas yang diberikan dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa yaitu:

1. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab.
2. Semua peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
3. Membuat peserta didik tidak menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang diberikan.
4. Kerja kelompok akan lebih solid.
5. Tiap kelompok bersungguh-sungguh mempelajari materi pelajaran karena mereka akan mendapatkan reward.

(Jannah dan Leonard, 2018:498)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

(*TGT*) dengan strategi tugas dan paksa adalah 77.0938 dengan standar deviasi 6.8879, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 67.375 dengan standar deviasi 9.4724. Hasil uji t yang telah dilakukan dengan melihat nilai hasil $t_{hitung} = 4.6942$ dan $t_{tabel} = 2.2971$, maka yang dihasilkan adalah $t_{tabel} > t_{hitung}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem Kabupaten Bojonegoro Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan simpulan pada penelitian ini, terdapat beberapa saran dari peneliti, agar dapat dijadikan bahan masukan yaitu:

1. Siswa hendaknya bisa menjadi lebih bertanggung jawab, disiplin serta menciptakan suasana pembelajaran baru yang menyenangkan.
2. Guru hendaknya lebih termotivasi untuk mengembangkan model pembelajaran pada pembelajaran matematika agar siswa tidak merasa bosan.
3. Guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan strategi tugas dan paksa sebagai alternatif dalam proses pembelajaran matematika.
4. Pihak sekolah hendaknya mendorong guru menciptakan proses pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5, 46-56.
- Iskandar, A. P., & Leonard, L. (2019). Modifikasi Model Pembelajaran Tipe Numbered Heads Together (NHT) Dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa. *Jurnal Mercumatika*, 4, 1-13.
- Jannah, S. R., & Leonard. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Strategi Tugas dan Paksa. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat*, (pp. 491-501). Jakarta.
- kemendikbud. (n.d.). Retrieved Desember 23, 2020, from https://hasilun.puspendik.kemendikbud.go.id/#2019!smp!daya_serap!05&14&0074!T&03&T&T&1&unbk!1!&
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ramadhan, L. M., Bey, A., & Ikman. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-A SMP-TQ MUADZ BIN JABAL KENDARI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5, 71-84.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoinim, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, S., & Saputra, W. (2019). Modifikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Pembelajaran Tugas dan Paksa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2, pp. 565-574.
- Yanti, W., Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Sempoa Botol pada Siswa Kelas IV SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6, 139-154.

