

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME*
TOURNAMENT DAN *SELF CONFIDENCE* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1
KARANGDADAP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

PUTRI FEBRIYANTI

NIM. 2619120

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME*
TOURNAMENT DAN *SELF CONFIDENCE* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1
KARANGDADAP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Febriyanti

NIM : 2619120

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*
dan *Self Confidence* Terhadap Hasil Belajar Matematika
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini, saya buat sebenar-benarnya.

Pekalongan, 19 September 2023

Penulis,



Putri Febriyanti

NIM.2619120

Dr. Hj. Sopiah, M.Ag.

Ds. Kauman, RT 06 RW 03

Kec. Wiradesa

Kab. Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdri. Putri Febriyanti

Kepada

Yth. Dekan FTIK

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

di -

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : PUTRI FEBRIYANTI
NIM : 2619120
Jurusan : TADRIS MATEMATIKA
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN *SELF CONFIDENCE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KARANGDADAP

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 4 Oktober 2023

Pembimbing,



Dr. Hj. Sopiah, M. Ag.

NIP. 19710707 200003 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan
Website: ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : **PUTRI FEBRIYANTI**
NIM : **2619120**
Program Studi : **TADRIS MATEMATIKA**
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN *SELF CONFIDENCE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KARANGDADAP**

Telah diujikan pada hari kamis tanggal 2 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Hj. Ely Mufidah, S.Ag., M.S.I.
NIP. 198004222003122002

Penguji II

Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd.
NIP.199106062020121013

Pekalongan, 13 November 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	—	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal dan vokal rangkap. Dan berikut adalah transliterasinya.

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
أ = a		أ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أَوْ = au	أُو = ū

3. Ta Marbûtah

Ta marbûtah yang hidup dilambangkan dengan (t).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ ditulis *raudah al-atfāl*

Ta marbûtah yang mati dilambangkan dengan (h).

Contoh:

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ ditulis *al-madīnah al-fāḍilah*

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا ditulis *rabbānā*

الْحَجَّجِ ditulis *al-ḥajj*

5. Penulisan Alif Lam

Kata sandang yang dilambangkan dengan huruf ال ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qomariah*. Kata

sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ ditulis *al-syamsu*

الزَّلْزَلَةُ ditulis *al-zalزالah*

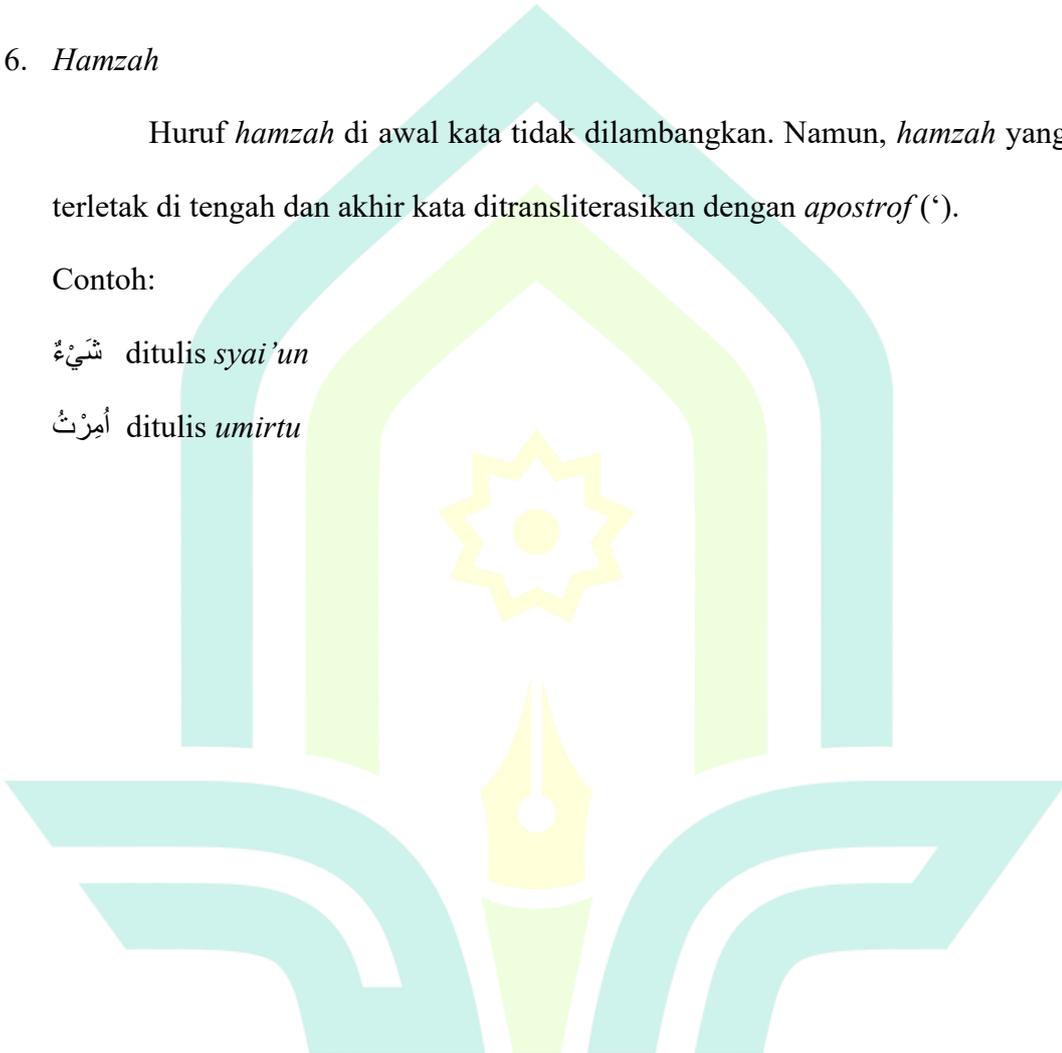
6. *Hamzah*

Huruf *hamzah* di awal kata tidak dilambangkan. Namun, *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata ditransliterasikan dengan *apostrof* (').

Contoh:

شَيْءٌ ditulis *syai'un*

أَمْرٌ ditulis *umirtu*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi dukungan dan perhatian serta selalu memberikan doa yang terbaik untuk putrinya dalam pendidikan.
2. Almamater Program Studi Tadris Matematika angkatan 2019 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.



MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS: Al-Baqarah Ayat 286)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah Ayat 6)



ABSTRAK

Putri Febriyanti. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Dan Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Karangdadap.* Skripsi. Pekalongan: UIN K.H. Abdurrahman Wahid.

Kata Kunci : *Teams Game Tournament, Self Confidence, Hasil Belajar*

Penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap yang disebabkan oleh banyak hal, diantaranya adalah model pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat serta kurangnya *self confidence* siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa; (2) Menganalisis pengaruh *self confidence* terhadap hasil belajar matematika; (3) Menganalisis pengaruh antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan *Self Confidence* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Teknik penumpulan data menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Karangdadap dengan populasi penelitian kelas VIII yang berjumlah 160 siswa dan sampel penelitian yang digunakan berjumlah 32 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap sebesar 53,7%; (2) *Self Confidence* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap sebesar 49,4%; (3) Model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Self Confidence* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap sebesar 52%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Self Confidence* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap” dapat terselesaikan dengan baik. Dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir, penulis menemui banyak tantangan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan orang lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Dr. Hj. Sopiah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

7. Sri Widiyati, S.Pd., M.Si. selaku kepala SMP Negeri 1 Karangdadap dan Ibu Deny Pratiwi, S.Pd. selaku guru matematika kelas VIII yang bersedia membantu penulis selama penelitian di SMP Negeri 1 Karangdadap.
8. Keluarga penulis, terutama Ayah, Ibu dan Kakak yang tidak pernah lelah mendoakan, menyemangati dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Tidak ada sesuatu yang dapat penulis berikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini kecuali ucapan terima kasih dan doa yang tulus. Semoga ilmu yang telah diberikan menjadi bermanfaat. Dan semoga skripsi ini menjadi sebuah ladang kemanfaatan bagi pembaca maupun bagi penulis untuk melanjutkan cita-cita selanjutnya. Aamiin.

Pekalongan, 19 September 2023

Penulis,

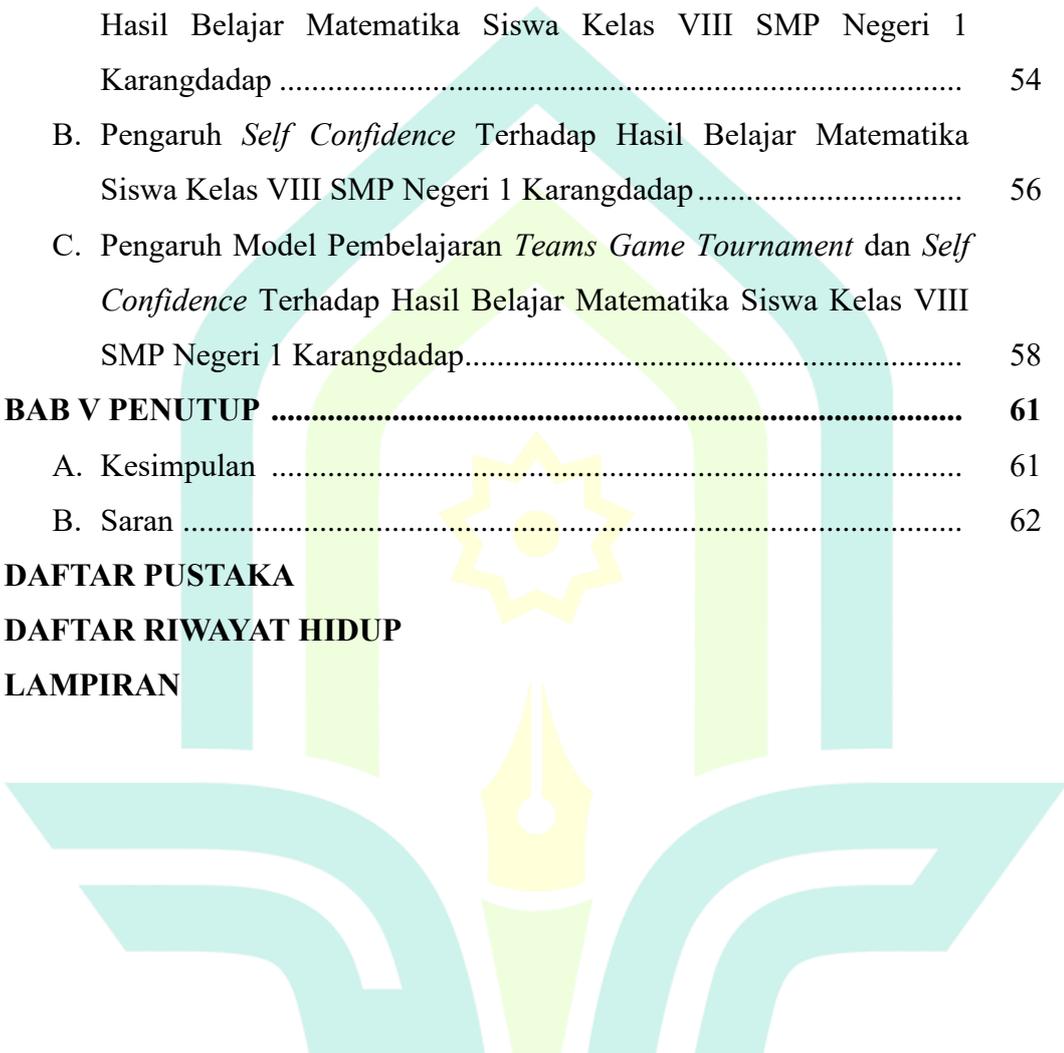


Putri Febriyanti
NIM.2619120

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN LITERASI.....	v
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
B. Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Jenis	28
B. Tempat dan Waktu	28
C. Variabel	29
D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian	32

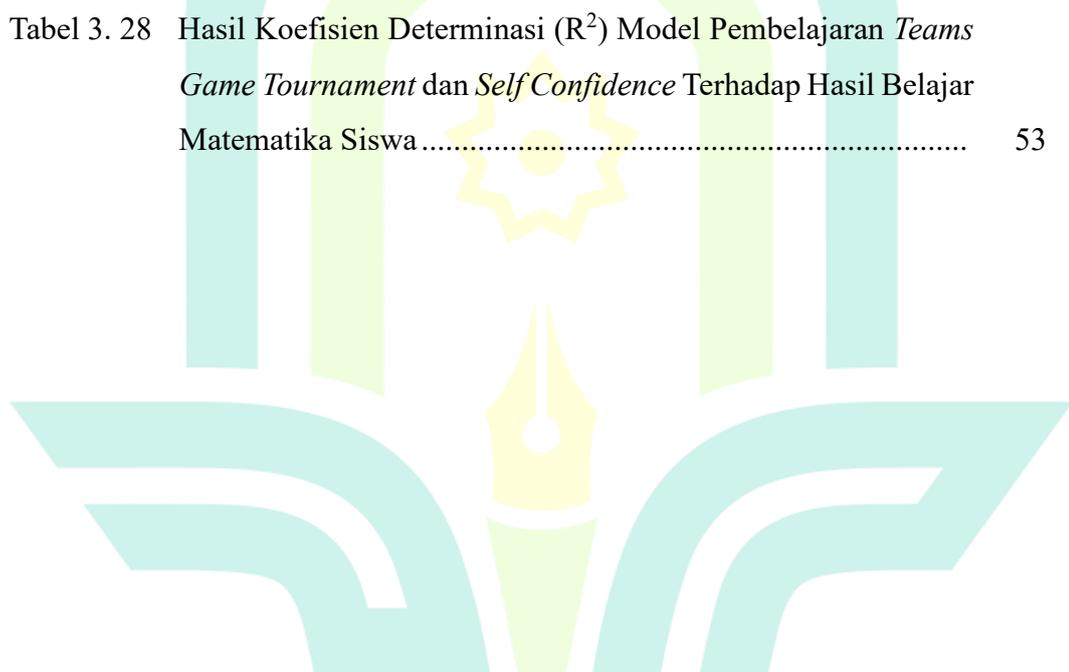
G. Uji Instrumen	34
H. Teknik Analisis data	39
1. Uji Asumsi Klasik	39
2. Uji Hipotesis	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap	54
B. Pengaruh <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.....	56
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> dan <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.....	58
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap	30
Tabel 3. 2	Data Skor Skala Likert	31
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	33
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Angket <i>Self Confidence</i> Matematika Siswa Uji Coba Sebelum Penelitian	33
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Angket <i>Self Confidence</i> Matematika Siswa Setelah Penelitian	33
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Materi Relasi Dan Fungsi	34
Tabel 3. 7	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Teams Game Tournament</i> Uji Coba Sebelum Penelitian.....	35
Tabel 3. 8	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Teams Game Tournament</i> Setelah Penelitian.....	35
Tabel 3. 9	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Self Confidence</i> Uji Coba Sebelum Penelitian	36
Tabel 3. 10	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Self Confidence</i> Setelah Penelitian.....	37
Tabel 3. 11	Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Hasil Belajar.....	37
Tabel 3. 12	Kriteria Reliabilitas	38
Tabel 3. 13	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	38
Tabel 3. 14	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel <i>Self Confidence</i>	39
Tabel 3. 15	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	39
Tabel 3. 16	Hasil Uji Normalitas	40
Tabel 3. 17	Hasil Uji Linieritas Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar	41
Tabel 3. 18	Hasil Uji Linieritas <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar...	42
Tabel 3. 19	Hasil Uji Heteroskedastisitas	43
Tabel 3. 20	Hasil Uji Multikolinieritas	44

Tabel 3. 21	Hasil Uji Autokorelasi.....	45
Tabel 3. 22	Hasil Uji Parsial (Uji t) Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	46
Tabel 3. 23	Hasil Uji Determinasi (R^2) Variabel Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar	47
Tabel 3. 24	Hasil Uji Parsial (Uji t) Pengaruh <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	48
Tabel 3. 25	Hasil Uji Determinasi (R^2) Variabel <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	50
Tabel 3. 26	Hasil Analisis Regresi Berganda	51
Tabel 3. 27	Hasil Uji Simultan (Uji F) Variabel Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> dan <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa	52
Tabel 3. 28	Hasil Koefisien Determinasi (R^2) Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> dan <i>Self Confidence</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	53



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Uji Ahli/ Pakar
- Lampiran 4 : Modul Ajar
- Lampiran 5 : Perangkat TGT
- Lampiran 6 : Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Materi Relasi Dan Fungsi
- Lampiran 7 : Soal Hasil Belajar
- Lampiran 8 : Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*
- Lampiran 9 : Angket *Self Confidence*
- Lampiran 10 : Jawaban Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*
- Lampiran 11 : Jawaban Angket *Self Confidence*
- Lampiran 12 : Skor Hasil Belajar Matematika Siswa
- Lampiran 13 : Hasil Uji Validitas Angket *Teams Game Tournament (TGT)*
- Lampiran 14 : Hasil Uji Validitas *Self Confidence*
- Lampiran 15 : Hasil Uji Validitas Instrumen Soal
- Lampiran 16 : Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sekarang tidak hanya bergantung pada kemajuan lembaga pendidikan, namun melalui kualitas tenaga pendidik juga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Hal itu mampu menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien dan kreatif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar dianggap berhasil jika komunikasi antara guru dengan siswa efektif.¹ Berlandaskan hasil uji *The Programme for Internationale Student Assessment (PISA)* 2018, Indonesia menerima rerata skor 379 dalam bidang matematika dengan rerata skor OECD sebesar 487. Hasil tersebut membawa Indonesia menjadi urutan ke-72 dari 78 negara. Nilai PISA yang rendah memperlihatkan kemampuan matematis siswa masih sangat minim.² Tinggi rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi beberapa faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut salah satunya seperti model pembelajaran guru yang kurang menarik bagi siswa.³

¹ Titin Sundari, Andik Purwanto dan Eko Risdianto, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu", (Bengkulu: *Jurnal Pembelajaran Fisika*, No. 1, Agustus, I, 2017), hlm. 107.

² Isna Amaliya dan Irfai Fathurohman, "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar", (Makassar: *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, No. 5, April, I, 2022), hlm. 45-56.

³ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", (Karawang: *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2019), hlm. 659.

Hasil belajar yang rendah ditemukan di SMP Negeri 1 Karangdadap. Berdasarkan observasi peneliti dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika tersebut, didapatkan hasil bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan melalui hasil ulangan harian matematika siswa kelas VIII masih banyak yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Selain itu, pembelajaran matematika banyak menemui permasalahan seperti rasa mudah bosan dan kehilangan konsentrasi saat pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini mempengaruhi hasil belajar.⁴

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Reski Novianti dkk, berbagai upaya telah dilakukan oleh guru dengan mencoba menggunakan metode pembelajaran alternatif lain seperti latihan tugas dan diskusi. Namun pada kenyataannya, siswa masih belum aktif dan tidak mandiri, hanya mengandalkan guru sebagai pusat informasi, sehingga nilai siswa masih rendah. Perlunya guru untuk memahami karakteristik siswa dan mencari alternatif agar siswa termotivasi untuk lebih aktif dan mandiri terhadap kegiatan pembelajaran.⁵ Berdasarkan permasalahan tersebut, melalui pendekatan yang berorientasi pada siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif merupakan upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Di antara yang dapat ditempuh untuk

⁴ Guru Matematika SMP Negeri 1 Karangdadap, Wawancara Pribadi, Karangdadap, 3 Maret 2023.

⁵ Reski Novianti, dkk, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika", (Makassar: *Journal Pendidikan Matematika*, No. 6, November, I, 2021), hlm. 2.

meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memberi siswa kesempatan untuk berkomunikasi dan belajar bersama siswa dari berbagai latar belakang.⁶ Tujuan adanya pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) ialah guna memperoleh hasil belajar yang tinggi untuk siswa. Dengan adanya model pembelajaran ini, diharapkan siswa giat belajar di kelas tanpa memandang perbedaan status dan juga menggunakan peran siswa sebagai tutor sebaya.⁷

Alasan mengapa peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini dikarenakan di dalam TGT ini terdapat kegiatan turnamen atau pertandingan yang mengharuskan siswa untuk berkompetisi dengan siswa lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa diharapkan dapat mengikuti pelajaran secara aktif. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan siswa lebih minat untuk belajar matematika serta mampu memahami konsep-konsep matematika dengan mudah serta mendapatkan hasil yang memuaskan.

Selain faktor eksternal berupa model pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar, hasil belajar matematika juga dipengaruhi

⁶ Yeni Maryani dan Tatta Herawati Daulae, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan", (Padangsidempuan: *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, No. 2, V, 2017), hlm. 131

⁷ Nurhaty Purnama Sari, Sahika Della, Fenny Agustina. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam", (Batam: *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, No. 1, April, IX, 2022), hlm. 2.

oleh faktor internal berupa *self confidence* atau kepercayaan diri.⁸ Menurut *Trends In International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang dikutip dalam jurnal karya Purwasih menyatakan bahwa *self confidence* siswa Indonesia masih rendah dibawah 30%. *Self confidence* dalam matematika yakni kesanggupan siswa untuk belajar matematika dengan diiringi rasa pantang menyerah serta mampu untuk berpikir kritis.⁹

Dalam pembelajaran matematika *self confidence* memiliki banyak manfaat yang berguna dalam menumbuhkan semangat belajar siswa terutama dalam matematika. Siswa dengan *self confidence* tinggi akan selalu mempunyai jiwa yang tenang dan mampu berpikir jernih dalam situasi yang bagaimanapun serta dalam keadaan apapun.¹⁰ Ketika siswa memiliki *self confidence* atau rasa percaya diri terhadap kemampuannya, maka hasil belajar siswa cenderung akan meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Self Confidence* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap”.

⁸ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”, (Karawang: *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2019), hlm. 659.

⁹ Purwasih, “Peningkatan Kemampuan Pemceahan Matematis dan *Self Confidence* Siswa MTs di Kota Cimahi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing”, (Bandung: *Jurnal Ilmiah STKIP Siliwangi Bandung*, No. 1, Maret, IX, 2015), hlm. 68.

¹⁰ Meidina dkk, “Manfaat *Self Confidence* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”, (Bandung: *Gunung Djati Conference Series*, April, XII, 2022), hlm. 46.

B. Rumusan Masalah

Menurut penjabaran dari latar belakang tersebut, disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap?
2. Bagaimana pengaruh *Self Confidence* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap?
3. Bagaimana pengaruh antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Self Confidence* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.
2. Untuk menganalisis pengaruh *self confidence* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *self confidence* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Diharapkan hasil riset ini dapat memberi informasi dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Karangdadap.
- b. Diharapkan hasil riset ini akan digunakan sebagai sumber rujukan untuk penelitian berikutnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Diharapkan hasil riset ini mampu memberikan semangat guru untuk menerapkan pendekatan dalam proses pembelajaran yang paling efektif serta mampu membantu guru dalam menemukan solusi permasalahan dalam pembelajaran.
- b. Diharapkan hasil riset ini mampu mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa dengan memperluas pengetahuan mereka.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan isi skripsi ini maka disusun suatu sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini meliputi landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

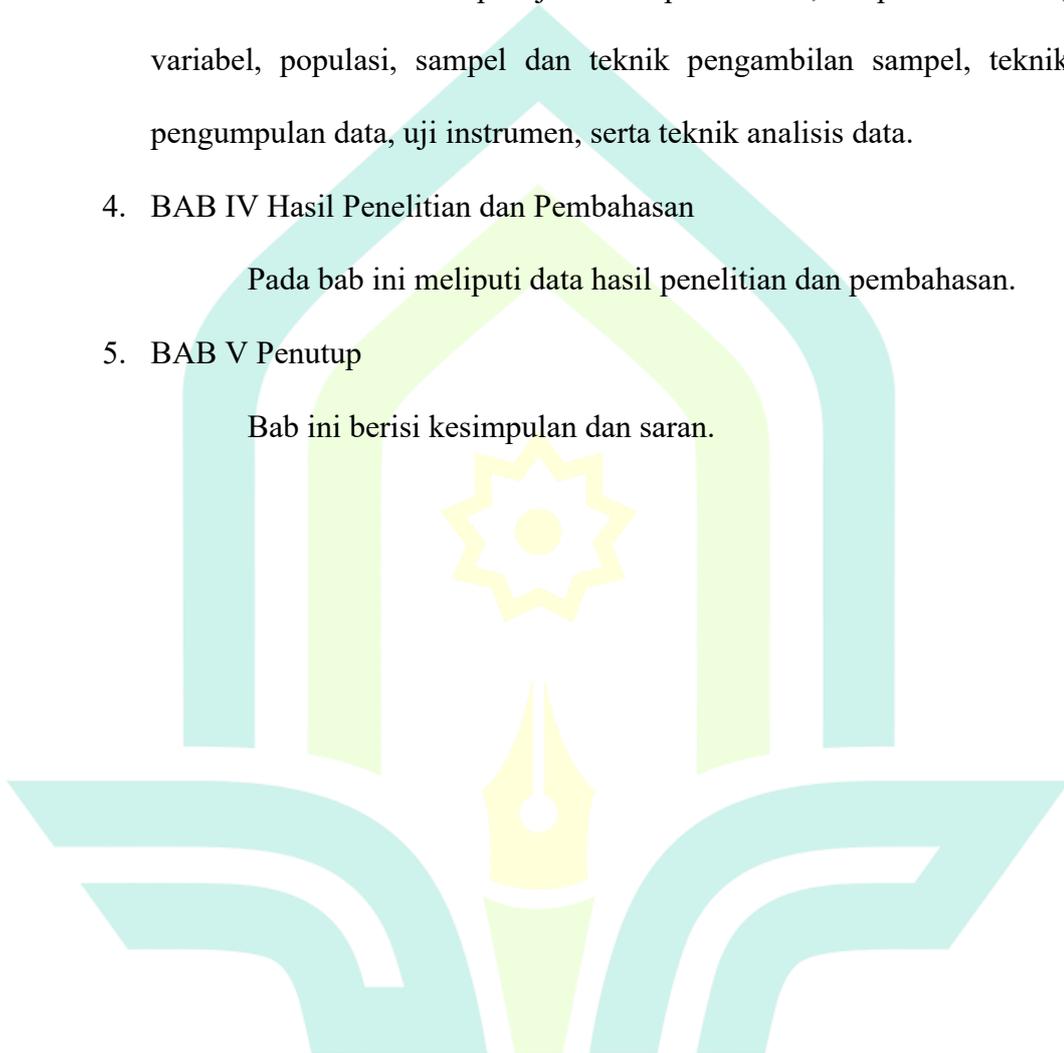
Pada bab ini meliputi jenis dan pendekatan, tempat dan waktu, variabel, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen, serta teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini meliputi data hasil penelitian dan pembahasan.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji parsial (uji t) nilai $t_{hitung}(2,586) > t_{tabel}(2,042)$ dan nilai sig $0,015 < 0,05$ serta berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) berpengaruh sebesar 53,7%. Dengan demikian H_a diterima yang artinya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.
2. *Self confidence* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji parsial (uji t) bahwa nilai $t_{hitung}(2,913) > t_{tabel}(2,042)$ dan nilai sig $0,07 < 0,05$ serta berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) berpengaruh sebesar 49,4%. Dengan demikian H_a diterima yang artinya *self confidence* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.
3. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *self confidence* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji simultan (Uji F) bahwa nilai $F_{hitung}(7,537) > F_{tabel}(3,328)$ dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ serta berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) berpengaruh sebesar 52%. Dengan demikian H_a

diterima yang artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *self confidence* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika, guru hendaknya lebih meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai model, metode atau media pembelajaran agar siswa merasa senang selama mengikuti mata pelajaran matematika salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

2. Bagi Siswa

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat diterapkan untuk menarik minat siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran khususnya matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Akasahtia, Lukman Taufik. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab (Menggelitik PAKEM) Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan*, Riau: Dotplus Publisher.
- Ali, Ismun. 2021. "Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam". Lampung: *Jurnal Mubtadiin*. No. 01. Januari-Juni. VII.
- Amaliya, Isna dan Irfai Fathurohman. 2022. "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar". Makassar: *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. No. 5. April. I.
- Amri, Syaipul. 2018. "Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 6 Kota Bengkulu". Bengkulu: *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. No. 2. Desember. III.
- Delina, Afrilianto dan Rohaeti. 2018. "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan *Self Confidence* Siswa SMP Melalui Pendekatan *Realistic Mathematic Education*". (Cimahi: *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovativ*. No. 1. Mei. III.
- Febriyanti, Nini, 2020, "Penggunaan Metode Pembelajaran *Team Games Turnament* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar". Bandung: *al-Bahtsu*. No. 2. Desember. V.
- Ghozali, Imam dan Dwi Ratmono. 2017. *Analisis Multivariat dan Ekonometrika (Teori, konsep, dan Aplikasi dengan EViews 10)*. (Yogyakarta: Badan Penerbit Universitas Diponegoro).
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. (Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro).
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hendiana. dkk. 2018. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hikmah, Mai, dkk. 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". Palembang: *Jurnal Pembelajaran Biologi*. No. 1, Mei. V.

- Isro'atun dan Amelia Rosmala. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jumrah, dkk. 2022. "Pengaruh *Self Confidence* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". Pinrang: *Al-Irsyad Journal of Mathematics Educations*. No. 2. Juli. I.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, Sutriani Inda. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No. 181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar". *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Magdalena, Ina, dkk. 2021. "Analisis Instrument Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sbdp Siswa Kelas II SDN Duri Kesambi". Tangerang: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. No. 2. Juli. III.
- Maryani, Yeni dan Tatta Herawati Daulae. 2017. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan". Padangsidempuan: *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*. No. 2. V.
- Meidina, dkk. 2022. "Manfaat *Self Confidence* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa". Bandung: *Gunung Djati Conference Series*. April. XII.
- Nabillah, Tasya, & Abadi, Agung Prasetyo. 2019. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa". *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Napitupulu, Beta Sari Dewi. 2020. "Hubungan Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) dengan Hasil Belajar Matematika". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*.
- Novianti, Reski, dkk. 2021. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika". Makassar: *Journal Pendidikan Matematika*. No. 6. November. I.
- Pitdianti, Nova. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Kuala T.P. 2019/2020". *Skripsi*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Pitriani, Nenden Novia, dkk. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar". Padangsidempuan: *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika* Sebelas April. No.1. Juli. I.
- Purwasih. 2015. "Peningkatan Kemampuan Pemceahan Matematis dan *Self Confidence* Siswa MTs di Kota Cimahi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing". Bandung: *Jurnal Ilmiah STKIP Siliwangi Bandung*. No. 1. Maret. IX.
- Rahmat, Fitriyane Laila Apriliani, Suwatno dan Rasto. 2018. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament*". Bandung: *Manajerial-Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*. No. 1. Juni. V.
- Rahmi, Nur Lailatul. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII MTs Darul Ilmi Batang Kuis T.P 2018/2019". *Skripsi*. Medan : UIN Sumatra Utara.
- Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Ekperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sari, Nurhaty Purnama, Sahika Della, Fenny Agustina. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam". Batam: *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*. No. 1. April. IX.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Statistik Nonparametrics*. Bandung: Alfabeta.

Sundari, Titin, Andik Purwanto dan Eko Risdianto. 2017. “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu”. Bengkulu: *Jurnal Pembelajaran Fisika*. No. 1. I.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tanjung, Ega Sandra, Monica Yheresia, dan Nurbaiti. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan”. Padangsidimpuan: *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. No. 4. II.

Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

Utami, Dian. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA”. Lampung: *Jurnal Swarnabhumi*. No. 02. Agustus. III.

Widana, I Wayan dan Putu Lia Muliani. 2020. *Uji Persyaratan Analisis*. (Lumajang: Klik Media).

Yanti, Neni Ferli, dkk. 2020. “Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. *Jurnal Amal Pendidikan*. No. 3. Desember I

Yusuf, Febrianawati. 2018. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. Banjarmasin: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. No. 1. Januari. VII.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Putri Febriyanti

Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 20 Februari

Agama : Islam

Alamat : Ds. Sokosari, Kec. Karanganyar, Kab. Pekalongan

Kontak : 088137163882

Email : putrifebriyanti@mhs.uingusdur.ac.id

Pendidikan Formal : SD Negeri 02 Sokosari
SMP Negeri 1 Wonopringgo
SMK Negeri 1 Kedungwuni
S-1 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

