

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP DISPOSISI MATEMATIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK

I Putu Eka Indrawan

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
putueka002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams-Games Tournament (TGT)* terhadap disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal tahun pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini tergolong *Quasi Eksperiment* dengan desain penelitian *Non Equivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal sebanyak 12 kelas dengan jumlah 357 peserta didik. Dua kelas sebagai sampel dengan teknik *simple random sampling*, yaitu kelas VIII G dengan 30 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII H dengan 30 peserta didik sebagai kelompok kontrol. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif berupa skor disposisi matematis (menggunakan angket) dan hasil belajar matematika (menggunakan tes *essay*). Analisis menggunakan MANOVA dengan bantuan *SPSS 23.0 for Windows*. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh: 1) terdapat perbedaan disposisi matematis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament (TGT)* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional; 2) terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament (TGT)* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional; 3) terdapat perbedaan secara simultan disposisi matematis dan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament (TGT)* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal tahun pelajaran 2020/2021. Simpulan, Hasil uji hipotesis mengindikasikan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams-Games Tournament (TGT)* terhadap disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Teams-Games Tournament (TGT), Disposisi Matematis, Hasil Belajar Matematika*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of the Teams-Games Tournament (TGT) learning model on the mathematical disposition and learning outcomes of eighth grade students of SMP Negeri 3 Abiansemal in the 2020/2021 academic year. This type of research is classified as a Quasi Experiment with a Non Equivalent Posttest-Only Control Group Design research design. The population in this study were all students of class VIII SMP Negeri 3 Abiansemal

as many as 12 classes with a total of 357 students. Two classes as samples with simple random sampling technique, namely class VIII G with 30 students as the experimental group and class VIII H with 30 students as the control group. The data obtained are quantitative data in the form of mathematical disposition scores (using a questionnaire) and mathematics learning outcomes (using an essay test). Analysis using MANOVA with the help of SPSS 23.0 for Windows. Based on the hypothesis test obtained: 1) there are differences in mathematical dispositions between students who follow the Teams-Games Tournament (TGT) learning model and students who follow the conventional learning model; 2) there are differences in mathematics learning outcomes between students who follow the Teams-Games Tournament (TGT) learning model and students who follow the conventional learning model; 3) there are simultaneous differences in mathematical dispositions and learning outcomes between students who follow the Teams-Games Tournament (TGT) learning model and students who follow the conventional learning model for class VIII of SMP Negeri 3 Abiansemal in the 2020/2021 school year. In conclusion, the results of the hypothesis test indicate that there is an effect of the application of the Teams-Games Tournament (TGT) learning model on the mathematical disposition and learning outcomes of eighth grade students of SMP Negeri 3 Abiansemal.

Keywords: *Teams-Games Tournament (TGT) Learning Model, Mathematical Disposition, Mathematics Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penentu maju mundurnya sebuah negara. Negara di dunia yang pendidikannya berkembang juga mampu tampil menjadi negara yang hebat dan maju pesat. Tak terelakkan lagi pendidikan memang merupakan instrumen penting untuk membangun sebuah bangsa. Untuk mampu bersaing, suatu negara harus mengupayakan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Hal ini bertujuan untuk melahirkan bangsa yang cerdas, kreatif, produktif dan bertanggung jawab. Sejalan dengan itu, di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai indikator dalam menilai sudah berjalan atau belumnya suatu sistem pendidikan di sebuah negara adalah dilihat dari aktivitas pendidikan yang berlangsung di lembaga persekolahan. Hal tersebut terjadi karena sekolah adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang merupakan inti dari pelaksanaan pendidikan nasional. Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan peserta didik agar mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ini artinya peserta didik harus dijadikan sebagai

pusat dari segala kegiatan pembelajaran sehingga dalam perencanaan dan mendesain pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi yang bersangkutan.

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan mata pelajaran yang penting diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, karena banyak memberi manfaat dan dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Di dalam mata pelajaran matematika peserta didik diharapkan dapat berpikir dengan logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006). Akan tetapi banyak peserta didik yang masih mempunyai pandangan yang kurang positif terhadap pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Hal ini terlihat dari hasil *International Education Achievement* (IEA), khususnya bidang matematika yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-39 dari 42 negara (Kurniasih dan Sani, 2015).

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Abiansemal, informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran matematika, bahwa dalam proses pembelajaran khususnya kelas VIII, masalah yang ditimbulkan adalah rendahnya disposisi matematis dan hasil belajar peserta didik serta masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dengan rendahnya disposisi matematis peserta didik dilihat dari: (1) ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu masalah, (2) kemampuan peserta didik dalam memberikan argumentasi, (3) kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, (4) kemampuan peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.

Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Syaban yang dikutip oleh Sugilar (2013) yang menyatakan pada saat ini, daya dan disposisi matematis peserta didik belum tercapai sepenuhnya. Disposisi matematis adalah ketertarikan dan apresiasi terhadap matematika yang kecenderungan untuk berpikir dan bertindak dengan positif, termasuk kepercayaan diri, keingintahuan, ketekunan, antusias dalam belajar, gigih menghadapi permasalahan, fleksibel, mau berbagi dengan orang lain, reflektif dalam kegiatan matematika (Mulyana, 2009).

Selain rendahnya disposisi matematis peserta didik, terdapat masalah lain, yaitu rendahnya hasil belajar matematika peserta didik dilihat dari ulangan matematika yang belum mencapai KKM. Disebabkan karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru, seperti yang diterapkan di sekolah selama ini, dimana peran guru lebih dominan sehingga peserta didik cenderung pasif.

Selama ini aktivitas peserta didik dalam pembelajaran hanya sebatas mendengarkan, mencatat, dan menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan. Sementara untuk aktivitas mengemukakan pendapat dan diskusi masih jarang mereka lakukan karena peserta didik kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, dan peserta didik belum terbiasa bersaing untuk menyampaikan pendapat dengan teman lain. Kondisi ini lama kelamaan mengakibatkan peserta didik menjadi bosan, jenuh, mengantuk, dan malas untuk mempelajari matematika. Rendahnya disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang

digunakan guru yang bersifat konvensional.

Maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar peserta didik saling berbagi kemampuan, menyampaikan pendapat, memberikan kesempatan menyalurkan kemampuan, membantu belajar, menilai kemampuan, dan peran diri sendiri maupun orang lain (Irawan, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar peserta didik dan melibatkan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model TGT ini akan menuntut peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain, seperti guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik dalam kelompoknya sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan (Mudrika, Wijaya, dkk., 2018). Selain itu, soal-soal latihan dikemas dalam bentuk permainan yang dikompetisikan antar kelompok sehingga peserta didik akan aktif untuk belajar agar memperoleh nilai maksimal bagi kelompoknya dan kelompoknya menjadi pemenang. Aktivitas belajar dengan permainan dengan dirancang pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks (Mudrika, Wijaya, et al., 2018).

Dengan model pembelajaran TGT peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, menumbuhkan

keberanian, membiasakan bersaing sportif, dan menumbuhkan keaktifan peserta didik. Peserta didik yang memahami materi dapat berbagi pemahamannya kepada peserta didik yang kurang memahami. Sedangkan bagi peserta didik yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk peserta didik yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik peserta didik yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Jika model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) terus diterapkan, akan mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif dan dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga adanya ketertarikan terhadap matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka penulis berkeinginan untuk melakukan sebuah penelitian agar disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik meningkat. Penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini diharapkan meningkatkan disposisi matematis pada peserta didik dapat memahami konsep matematika sehingga akan memberikan dampak yang baik pada hasil belajar matematika. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) terhadap Disposisi Matematis dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal Tahun Pelajaran 2020/2021".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen semu

(*quasi experiment*), karena penelitian ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan disposisi matematis dan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen yang menerima model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol yang menerima model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal yang terdiri dari 12 kelas dengan peserta didik sebanyak 357 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* didapat kelas VIII G (30 orang) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII H (30 orang) sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa data disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik melalui *post-test* setelah pelaksanaan penelitian.

Jenis instrumen yang digunakan yaitu angket disposisi matematis dan tes hasil belajar matematika. Sebelum dilakukan pengambilan data, dilakukan uji coba instrumen, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar, sedangkan uji

reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* bebantuan *SPSS 23.0 for Windows*. Diperoleh nilai r_{11} untuk angket disposisi matematis sebesar 0,902 yang memiliki interpretasi koefisien reliabilitas sangat tinggi, sedangkan nilai r_{11} untuk tes hasil belajar matematika sebesar 0,728 yang memiliki interpretasi koefisien reliabilitas tinggi.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik parametrik berupa MANOVA, namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran data menggunakan analisis *Kolmogrov-Smirnov*, uji homogenitas varian, uji multikolinearitas dan uji matriks varian-kovarian variabel terikat secara bersamaan berbantuan *SPSS 23.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%.

HASIL PENELITIAN

Data yang dikumpulkan merupakan data skor disposisi matematis dan nilai hasil belajar matematika peserta didik setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Hasil rekapitulasi statistik deskriptif disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa taraf signifikansi (sig) $> 0,05$ artinya data sampel disposisi matematis maupun data sampel hasil belajar matematika peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Tabel 3 menunjukkan bahwa bahwa taraf signifikansi (sig) $> 0,05$ yang berarti

tidak terdapat perbedaan varian atau homogen. Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai $VIF > 10$ atau nilai $tolerance < 0,1$ artinya variabel terikat tidak mengalami multikolinearitas. Tabel 5 menunjukkan bahwa taraf signifikansi (sig) $> 0,05$ yang berarti variabel terikat memiliki matriks varian-kovarian sama pada kelompok

variabel bebas. Karena seluruh persyaratan telah terpenuhi, maka statistik parametrik bisa digunakan. Hipotesis I, hipotesis II dan hipotesis III dianalisis menggunakan MANOVA. Hasil analisis hipotesis I dan hipotesis II disajikan pada Tabel 6, sedangkan hasil analisis hipotesis III disajikan pada Tabel 7.

Tabel 1.
Rekapitulasi Statistik Deskriptif Disposisi Matematis dan Hasil Belajar Matematika Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data Statistik	Disposisi Matematis		Hasil Belajar Matematika	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	90,23	80,97	79,5	63,5
Median	90,7	81,27	79,53	64,5
Modus	90,91	82,5	78,63	66,25
Standar Deviasi	9,10	9,67	11,71	13,03
Varian	82,74	93,55	137,17	169,67
Nilai Minimum	66	60	47	33
Nilai Maksimum	107	100	98	92
Rentangan	41	40	51	59

Tabel 2.
Hasil tes normalitas data variable Disposisi Matematis dan Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Residual for Disposisi Matematis	.078	60	.200*
Residual for Hasil Belajar Matematika	.100	60	.200*

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 3.
Levene's Tests of Equality of Error Variances^a

	F	df1	df2	Sig.
Disposisi Matematis	.171	1	58	.681
Hasil Belajar Matematika	.222	1	58	.640

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Tabel 4.
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std.	Beta			Tolerance	VIF

		<i>Error</i>						
1	(Constant)	3.037	.506		5.997	.000		
	Disposisi Matematis	-.009	.009	-.185	-1.024	.310	.418	2.391
	Hasil Belajar Matematika	-.011	.006	-.311	-1.719	.091	.418	2.391

a. *Dependent Variable*: Model Pembelajaran

Tabel 5.
Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

<i>Box's M</i>	.384
<i>F</i>	.123
<i>df1</i>	3
<i>df2</i>	6.055E5
<i>Sig.</i>	.946

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

Tabel 6.
Tests of Between-Subjects Effects

<i>Source</i>	<i>Dependent Variable</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Corrected Model</i>	Disposisi Matematis	1126.667 ^a	1	1126.667	12.615	.001
	Hasil Belajar	2653.350 ^b	1	2653.350	14.937	.000
<i>Intercept</i>	Disposisi Matematis	435883.267	1	435883.267	4.880E3	.000
	Hasil Belajar	314650.417	1	314650.417	1.771E3	.000
<i>Kelas</i>	Disposisi Matematis	1126.667	1	1126.667	12.615	.001
	Hasil Belajar	2653.350	1	2653.350	14.937	.000
<i>Error</i>	Disposisi Matematis	5180.067	58	89.311		
	Hasil Belajar	10303.233	58	177.642		
<i>Total</i>	Disposisi Matematis	442190.000	60			
	Hasil Belajar	327607.000	60			
<i>Corrected Total</i>	Disposisi Matematis	6306.733	59			
	Hasil Belajar	12956.583	59			

a. *R Squared* = ,179 (*Adjusted R Squared* = ,164)

b. *R Squared* = ,205 (*Adjusted R Squared* = ,191)

Tabel 7.
Multivariate Tests^b

<i>Effect</i>		<i>Value</i>	<i>F</i>	<i>Hypothesis df</i>	<i>Error df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Intercept</i>	<i>Pillai's Trace</i>	.989	2.470E3 ^a	2.000	57.000	.000
	<i>Wilks' Lambda</i>	.011	2.470E3 ^a	2.000	57.000	.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	86.670	2.470E3 ^a	2.000	57.000	.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	86.670	2.470E3 ^a	2.000	57.000	.000

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Model Pembelajaran	Pillai's Trace	.212	7.673 ^a	2.000	57.000	.001
	Wilks' Lambda	.788	7.673 ^a	2.000	57.000	.001
	Hotelling's Trace	.269	7.673 ^a	2.000	57.000	.001
	Roy's Largest Root	.269	7.673 ^a	2.000	57.000	.001

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + Model Pembelajaran

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis I dan hipotesis II pada Tabel 6 diperoleh hasil uji hipotesis I *sig.* sebesar 0,001 dimana berdasarkan kriteria uji nilai *sig.* < 0,05, artinya terdapat perbedaan disposisi matematis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal tahun pelajaran 2019/2020. Perbedaan terhadap disposisi matematis tersebut dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif data yang menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) memiliki nilai rata-rata disposisi matematis sebesar 90,23 lebih dari rata-rata kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional yaitu sebesar 80,97. Sedangkan hasil uji hipotesis II *sig.* sebesar 0,000 dimana berdasarkan kriteria uji nilai *sig.* < 0,05, artinya terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal tahun pelajaran 2019/2020. Perbedaan terhadap hasil belajar matematika tersebut dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif data yang menunjukkan bahwa kelompok peserta

didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) memiliki nilai rata-rata hasil belajar matematika sebesar 79,5 lebih dari rata-rata kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional yaitu sebesar 63,5.

Selanjutnya hasil uji hipotesis III pada Tabel 7 dilihat pada "*Model Pembelajaran*" didasarkan pada nilai signifikansi *Pillai's Trace*, *Wilk's Lamda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* diperoleh *sig.* sebesar 0,001 < 0,05, artinya terdapat perbedaan secara simultan disposisi matematis dan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal tahun pelajaran 2019/2020.

Pembelajaran TGT lebih menekankan pada aktivitas belajar mandiri peserta didik sehingga melatih peserta didik lebih aktif, kreatif dan memecahkan masalah bersama dalam diskusi kelompok. Model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan. Hal tersebut digunakan sebagai pendorong bagi peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, model pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik belajar rileks disamping menumbuhkan rasa tanggungjawab,

kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bukti empiris dari penelitian sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuraina (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII SMP Negeri 1 Gandapura Kabupaten Bireun” menunjukkan bahwa peningkatan disposisi matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran biasa. Penelitian lainnya Solihah (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika”, bahwa pembelajaran *Teams-Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Tidak heran jika disposisi matematis dan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Sehingga terdapat perbedaan secara simultan disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) terhadap disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansema tahun pelajaran 2019/2020.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa; (1) terdapat perbedaan disposisi matematis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional; (2) terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional; (3) terdapat perbedaan secara simultan disposisi matematis dan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran yang disampaikan adalah; (1) disarankan kepada guru khususnya guru mata pelajaran matematika untuk menerapkan model pembelajaran *Teams-Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran sebagai salah satu meningkatkan disposisi matematis dan hasil belajar matematika peserta didik; (2) mengingat hasil penelitian ini menunjukkan dalam melaksanakan pembelajaran matematika, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan peserta didik lainnya memberikan tanggapannya, sehingga adanya interaksi pada saat proses pembelajaran dapat menumbuhkan disposisi matematis dan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti, S & Apriyanto, M.T. (2017). Pengaruh Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan, Juni 2017*.
- Depdiknas. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SMP*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Irawan, Agus. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, 3(2)*.
- Kurniasih, I., & Berlin S. (2015). *Sukses Uji Kompetensi Guru (UKG)*. Surabaya: Kata Pena.
- Mudrika, M. et al. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Belajar Peserta Didik Kelas X MIA SMA N 1 Tanete Rilau. *Jurnal Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 19(1)*.
- Mulyana, E. (2009). *Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Knisley Terhadap Peningkatan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa SMA Program IPA*. Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI Bandung.
- Nuraina. (2013). *Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VIII SMP Negeri 1 Gandapura Kabupaten Bireun*. Tesis. Universitas Negeri Medan.
- Solihah, Ai. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal SAP, 1(1).
- Sugilar, R. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematis Siswa Madrasah Tsanwiyah Melalui Pembelajaran Generatif*. Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi.