

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar

I Dewa Putu Juwana^{a,*}, Muhammad Rafli Aditya Rahman^b, I Made Sudiarta^c

^a Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia

^b Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia

^c SMP Negeri 14 Denpasar, Denpasar, Indonesia

*Pos-el: juwanagtk21@gmail.com

Tanggal Diterima: 28-12-2024

Tanggal revisi: 28-3-2024

Tanggal Terbit: xx-xx-xxxx

Abstrak. Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar. Melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Pembelajaran Matematika. Tempat pelaksanaan penelitian di SMPN 14 Denpasar dengan melibatkan subyek penelitian siswa kelas VIII E sebanyak 42 orang. Metode penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian tindakan kelas didapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Pembelajaran Matematika kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan hasil data penelitian dimana peningkatan yang pertama terjadi pada Siklus I yakni persentase siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 62% dari yang sebelumnya ketika prasiklus hanya sebesar 21%. Kemudian ketuntasan siswa meningkat kembali pada siklus II menjadi 86%.

Kata-Kata Kunci: Model *Teams Games Tournamen* (TGT), Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pristiwanti, 2022). Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para peserta didik agar mereka dapat mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupannya.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan (Sumantri, 2015). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan (Jihad, 2013). Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang (Sanjaya, 2011). Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Rusman, 2014). Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses untuk mencapai perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh setiap individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Menurut Nana Sudjana (2011), hasil belajar merupakan suatu atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Nasution, 1990). Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Hamalik Oemar, 2006). Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Winkel, 1987). Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa di sekolah, karena konsep-konsep dalam Matematika sebagian besar menggunakan objek yang abstrak. Selain itu, Matematika termasuk pengetahuan penting karena dapat membangkitkan siswa untuk berpikir kritis, logis, kreatif, dan bersikap positif (Suherman, 2001). Matematika adalah ilmu dasar yang penting dalam fondasi teknologi dan pengetahuan modern. Selain itu, matematika membekali orang dengan keterampilan tingkat lanjut dalam

abstraksi, analisis masalah, dan penalaran logika (Sudrajat, 2008). Oleh karena itulah, siswa perlu dibantu untuk mengkonkritkan konsep abstrak yang harus dipahaminya, salah satunya dengan cara menyajikan pembelajaran yang menarik yang disesuaikan dengan usia mereka. Penguasaan matematika seorang siswa tidak terlepas dari keberhasilan seorang guru dan siswa sebagai pelaku dalam pembelajaran. Guru diharapkan mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan metode maupun media yang bervariasi. Selain itu, siswa juga diharapkan ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses transfer ilmu pengetahuan dapat berlangsung dengan baik yang nantinya berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa.

Sementara itu, di tempat guru mengajar, salah satunya kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar, metode yang digunakan oleh guru masih belum bervariasi. Media dan alat peraga yang digunakan pun masih tergolong sederhana. Hal ini tentu berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang optimal. Dari segi hasil belajar, terlihat dari hasil ulangan harian kelas VIII E, sebagian besar siswa belum berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Oleh sebab itu, Guru merasa perlu untuk melakukan inovasi pembelajaran agar hasil belajar siswa kelas VIII E SMPN 14 Denpasar dapat meningkat. Upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Tujuan Penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Pembelajaran Matematika diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

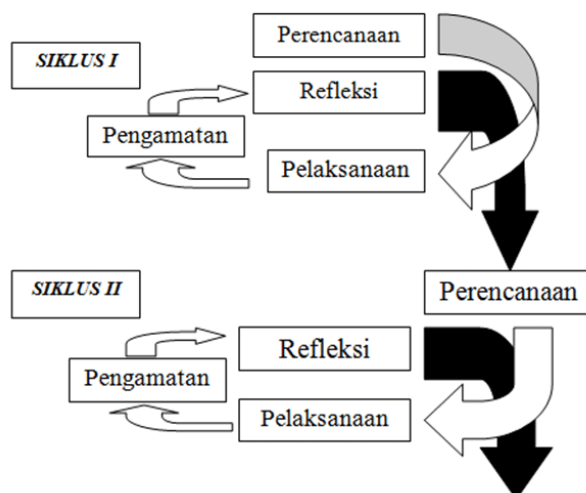
Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 14 Denpasar pada tahun pelajaran 2023/2024.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII E SMPN 14 Denpasar Tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 42 siswa, dengan 19 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Matematika siswa. Hasil belajar dalam hal ini dibatasi pada materi Teorema Pythagoras.

Desain Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam dua siklus sesuai dengan karakteristik materi. Penelitian pada masing-masing siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan penelitian; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi/evaluasi; dan (4) refleksi. Alur prosedur penelitian tiap siklus dijabarkan pada Gambar dibawah ini.



Sumber Data

Sumber data merupakan sumber dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya atau objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari hasil nilai serta hasil wawancara siswa kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah diterbitkan atau digunakan oleh pihak lain. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dari literatur, website dari berbagai sumber, seperti lembaga pemerintah, organisasi, serta peneliti lainnya yang melakukan penelitian sebelumnya. Selain itu, ada juga data skunder berupa nilai matematika siswa pada pembelajaran materi sebelumnya yang bersumber dari guru matematika yang mengajar di kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar.

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

- 1) Metode observasi, dilakukan dengan mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Metode tes, dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar berupa soal essay untuk memperoleh data hasil belajar siswa.
- 3) Metode wawancara, dilakukan di sela-sela pembelajaran dan di akhir pembelajaran dengan memberikan pertanyaan terkait hal-hal yang dibutuhkan..

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini mempunyai tujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi yang ditemukan di lapangan. Dalam menganalisis, peneliti memulai dengan menelaah seluruh data yang terkumpul dari hasil wawancara, lembar observasi, hasil tes siswa, catatan pribadi yang dibuat guru selama proses pembelajaran, foto-foto, gambar, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan apakah tindakan

yang diberikan telah dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VIII E SMPN 14 Denpasar, terutama pada materi Teorema Pythagoras.

Untuk menghitung Ketuntasan Belajar (KB) siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$KB = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak seluruh siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila setelah dilakukan penerapan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar minimal 80% dari total keseluruhan peserta didik. Siswa dikatakan dapat memenuhi kriteria ketuntasan ketika memperoleh nilai sebesar 80 pada tes akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil tindakan tiap siklus pada penelitian menggunakan model kooperatif Type TGT pada materi Teorema Pythagoras dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Tindakan Tiap Siklus

| No | Uraian | Hasil Pra Siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|----|--|---------------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM | 9 | 26 | 36 |
| 2 | Persentase | 21% | 62% | 86% |
| 3 | Jumlah Peserta Didik yang belum mencapai KKM | 33 | 16 | 6 |
| 4 | Persentase | 79% | 38% | 14% |
| 5 | Pencapaian Penelitian | Belum Tuntas | Belum Tuntas | Sudah tuntas |

Berdasarkan tabel diatas, Pada pra siklus jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM sebanyak 9 peserta didik dan 33 peserta didik belum mencapai nilai KKM. Dengan presentase ketuntasan 21%. Sehingga disimpulkan kriteria pencapaian penelitian pada prasiklus ini Belum Tuntas. Pada siklus 1 jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM sebanyak 26 peserta didik sedangkan 16 peserta didik belum mencapai KKM. Dengan persentase ketuntasan sebesar 62%. Sehingga kriteria pencapaian pada siklus 1 ini dinyatakan belum tuntas dan perlu dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2 jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 36 peserta didik dan 6 orang peserta didik belum mencapai KKM. Dengan persentase ketuntasan sebesar 86%. Sehingga dapat disimpulkan kriteria pencapaian KKM hasil belajar pada siklus 2 ini Sudah Tuntas.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT yang merupakan sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. Tipe model pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan metode belajar dengan bermain.

Deskripsi Pra Siklus

Sebelum diberi tindakan, pembelajaran di kelas VIII E SMPN 14 Denpasar berlangsung monoton. Guru mendominasi proses pembelajaran. Metode dan media yang digunakan belum bervariasi. Keaktifan siswa juga masih kurang. Dari segi hasil belajar siswa pun belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Terlihat dari rendahnya hasil ulangan harian Matematika siswa kelas VIII E SMPN 14 Denpasar pada materi Perpangkatan dan Bentuk Akar. Terdapat 9 siswa dengan persentase 21 % yang tuntas. Sedangkan banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 33 siswa dengan persentase 79%.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam empat tahap yaitu :

1. Tahap Perencanaan. Pada tahap perencanaan ini, dilaksanakan hal-hal berikut : (1) menentukan materi ajar dan mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk materi Teorema Pythagoras; (2) mempersiapkan instrumen penelitian berupa tes evaluasi hasil belajar; (3) mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga beserta kelengkapannya berupa kartu soal, kartu kesempatan, lembar solusi, lembar petunjuk permainan dan dadu.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 7 November 2023 dimana siswa diberikan materi tentang Teorema Pythagoras dengan metode pembelajaran langsung. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 8 November 2023. Pada pertemuan ini siswa belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Sebelumnya siswa dibagi menjadi delapan kelompok. Di awal pembelajaran siswa diberi penjelasan tentang aturan main yang digunakan. Kemudian, siswa melaksanakan pembelajaran sambil bermain ular tangga. Barulah diakhir pembelajaran peserta didik diberikan soal tes evaluasi hasil belajar terkait materi yang telah dibahas. Secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan peningkatan antusias siswa dibandingkan dengan sebelum diberikan tindakan.
3. Tahap Pengamatan. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran meliputi pengamatan terhadap respon siswa terhadap pembelajaran, keaktifan siswa, dan hasil belajar siswa. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

| Rentang Nilai | Jumlah Peserta didik | Persentase (%) | Kesimpulan |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------|-------------------|
| 0-79 | 16 | 38 | Tidak Tuntas |

| | | | |
|--------|----|-----|--------|
| 80-100 | 26 | 62 | Tuntas |
| Total | 42 | 100 | |

4. Tahap Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian di atas terlihat adanya peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum pelaksanaan tindakan. Meski demikian hasil yang diperoleh belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diinginkan. Pada siklus I siswa yang mencapai ketuntasan hanya 62%. Hal ini disebabkan karena pada saat permainan berlangsung kesempatan untuk saling bertanya dan menjawab pertanyaan yang didapat masih sedikit sehingga siswa dalam menyelesaikan permasalahan belum maksimal. Selain itu jumlah siswa dimasing-masing kelompok terlalu banyak sehingga kesempatan siswa bermain dan mendapatkan pertanyaan lebih singkat. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang masih kurang.

Berdasarkan hasil refleksi ini, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya berupa perubahan aturan permainan. Pada siklus II waktu pengerjaan soal ketika siswa memperoleh soal akan ditambahkan. Selain itu pembagian kelompok yang awalnya dibagi menjadi 8 kelompok pada siklus 2 dibagi menjadi 10 kelompok, sehingga jumlah siswa dimasing-masing kelompok tidak sebanyak pada siklus 1 dan pembelajaran lebih efektif. Dengan demikian diharapkan siswa akan lebih banyak mengerjakan soal, dan lebih aktif saat permainan berlangsung.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat tahap yaitu :

1. Tahap Perencanaan. Pada tahap perencanaan ini, dilaksanakan hal-hal berikut : (1) menentukan materi ajar dan mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk materi Teorema Pythagoras; (2) mempersiapkan instrumen penelitian berupa tes evaluasi hasil belajar; (3) mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga beserta kelengkapannya berupa kartu soal, kartu kesempatan, lembar solusi, lembar petunjuk permainan dan dadu.
2. Tahap Pelaksanaan. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 14 November 2023 dimana siswa diberikan materi tentang Teorema Pythagoras dengan metode pembelajaran langsung melanjutkan materi pada siklus I. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 15 November 2023. Pada pertemuan ini siswa belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Sebelumnya siswa dibagi menjadi sepuluh kelompok. Di awal pembelajaran siswa diberi penjelasan tentang aturan main yang digunakan. Kemudian, siswa melaksanakan pembelajaran sambil bermain ular tangga. Barulah diakhir pembelajaran peserta didik diberikan soal tes evaluasi hasil belajar terkait materi yang telah dibahas. Secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus II berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I.

3. Tahap Pengamatan. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran meliputi pengamatan terhadap respon siswa terhadap pembelajaran, keaktifan siswa, dan hasil belajar siswa. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

| Rentang Nilai | Jumlah Peserta didik | Persentase (%) | Kesimpulan |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------|-------------------|
| 0-79 | 36 | 14 | Tidak Tuntas |
| 80-100 | 6 | 86 | Tuntas |
| Total | 42 | 100 | |

4. Tahap Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian di atas terlihat adanya peningkatan jika dibandingkan hasil dari siklus I. Pada siklus II, persentase siswa yang mencapai ketuntasan mengalami peningkatan, dari yang sebelumnya hanya sebesar 62% menjadi 86%.

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa kriteria yang ditetapkan sudah terpenuhi sehingga penelitian ini sudah mencapai keberhasilan yang diharapkan dan pelaksanaan siklus hanya sampai pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament). Peningkatan yang pertama terjadi pada Siklus I yakni persentase siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 62% dari yang sebelumnya ketika prasiklus hanya sebesar 21%. Kemudian ketuntasan siswa meningkat kembali pada siklus II menjadi 86%. Hal ini terjadi karena respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) menunjukkan peningkatan. Respon positif ditunjukkan dengan semakin bersemangatnya mereka mengikuti pembelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberi beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan yaitu :

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, disarankan kepada guru Matematika agar mencoba menggunakan model ini dalam pembelajaran.
2. Bagi guru yang ingin menggunakan media model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran hendaknya mempersiapkan terlebih dahulu konsep pembelajaran serta aturan main yang akan diterapkan.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut sehubungan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dalam

pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan penggunaan model ini pada topik lain. Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Matematika tetapi juga dapat dicoba pada mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur selalu terpanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugerahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan PTK yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar”**.

Untuk dapat menyelesaikan PTK ini, penulis banyak menerima berbagai macam bantuan baik secara moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih tersebut kepada :

1. Drs. I Dewa Putu Juwana, M.Pd. selaku pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam penyelesaian penelitian ini.
2. I Made Sudiarta, S.Pd. selaku guru pamong yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam penyelesaian penelitian ini.
3. Ni Nengah Sujani, S. Pd, M.Pd. selaku Kepala sekolah SMPN 14 Denpasar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
4. Keluarga yang selalu memberi semangat dan doa agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik Oemar (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 30.
- Jihad, Asep Drs & Haris, Abdul Dr. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul (2013). *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi pressindo.
- Nasution, S (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara, 21.
- Pristiwanti (2022). *Pengertian Pendidikan*, Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Purnamasari (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan

Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya.
Jurnal Pendidikan dan Keguruan. Vol. 1 No. 1, 2014, artikel 2

Rusman (2014). *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo.

Sanjaya, Wina (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 7.

Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Sumantri Moh. Syarif (2015). *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok: PT Rajagrafindo,

Winkel,W.S. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia, 17.