

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN
KARAKTER MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP N 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

Diana Setiani

1913100017

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN
KARAKTER MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP N 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2022/2023.**

Diajukan Oleh:

DIANA SETIANI

NIM. 1913100017

Telah disetujui Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten

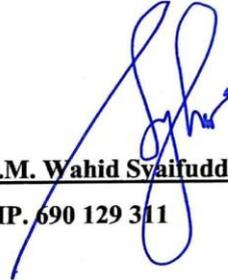
Tanggal: 04 Juli 2023

Pembimbing I



Yuliana, S.Si., M.Pd.
NIP. 690 129 309

Pembimbing II



H.M. Wahid Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 690 129 311

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika



Joko Sungkono, S.Si., M.Sc.
NIK. 960 129 308

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN
KARAKTER MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP N 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2022/2023.**

Diajukan oleh:

DIANA SETIANI

1913100017

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma Klaten

dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika.

Tanggal: 14 Juli 2023

Ketua



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

Sekretaris



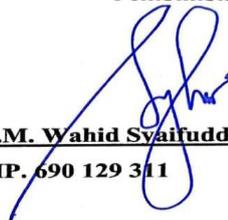
Joko Sungkono, S.Si., M.Sc.
NIK. 960 129 308

Pembimbing I



Yuliana, S.Si., M.Pd.
NIP. 690 129 309

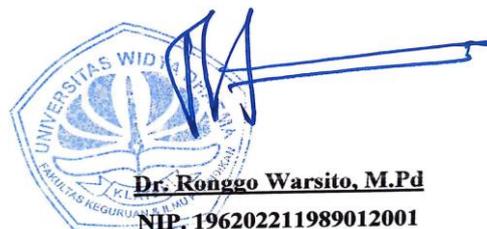
Pembimbing II



H.M. Wahid Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 690 129 311

Disahkan Oleh:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ronggo Warsito, M.Pd
NIP. 196202211989012001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diana Setiani
NIM : 1913100017
Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini,

Judul : **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KARAKTER MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP N 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023.**

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 04 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,


Diana Setiani

MOTTO

“Apa yang kamu tanam, itulah yang akan kamu tuai”

(Penulis)

“Laa Tahzan Innallaha Ma’ana”

(Q.S. At-Taubah : 40)

“Fa Inna Ma’al- ‘Usri Yusroo”

(Q.S Al-Insyirah : 5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas rahmat, hidayat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sholawat serta salam tercurah atas Nabi Muhammad SAW dengan rasa syukur karya ini dipersembahkan untuk:

1. Alm. Bapak Hidayat selaku Bapak kandung saya. Terimakasih dahulu semasa hidup telah memaksa saya untuk meneruskan pendidikan. Terimakasih telah berjuang dan mendoakan serta menemberikan restu kepada saya untuk menggapai cita-cita.
2. Ibu Nani Sumarni, selaku Ibu Kandung saya yang senantiasa mendoakan serta memberikan semangat dan juga selalu mendukung dalam setiap hal positif.
3. Kakak-kakak saya yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga Besar yang selalu memberikan *support* untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika atas ilmu yang diberikan dan teman-teman satu angkatan yang selalu memberikan *support*.
6. Orang spesial saya yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segera.
7. Semua orang yang telah meremehkan saya beserta keluarga saya.
8. Seluruh teman Program Studi Pendidikan Matematika.
9. Keluarga besar HMP Pendidikan Matematika.
10. Almamater Universitas Widya Dharma Klaten.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah islam dan semoga kita termasuk umat yang mendapat syafa'at Beliau kelak di hari akhir.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., Rektor Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Widya Dhama Klaten.
3. Bapak Joko Sungkono, S.Si, M.Sc., Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Widya Dhama Klaten.
4. Ibu Septiana Wijayanti, M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama perkuliahan di Universitas Widya Dhama Klaten.

5. Bapak Yuliana, S.Si, M.Pd., dan Bapak H. M. Wahid Syaifuddin, S.Pd., M.Pd Pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta bekal penuh kesabaran untuk menyusun skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Widya Dhama Klaten yang telah memberikan bekal pengetahuan untuk menyusun skripsi ini.
7. Bapak Kamidi, S.Pd, M.Pd., Kepala Sekolah SMP N 4 Klaten yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Bapak Suparlan, S.Pd., guru mata pelajaran Matematika SMP N 4 Klaten yang telah membimbing dalam proses penelitian.
9. Seluruh siswa kelas VIII H SMP N 4 Klaten yang sangat kooperatif dan bersemangat sebagai subjek penelitian sehingga berjalan lancar.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu, saran maupun kritik akan penulis terima dengan tangan terbuka. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi masyarakat.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Klaten, Juli 2023

Penulis

Diana Setiani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAA	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Maasalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Kemampuan Pemecahan Masalah	10
2. Kakter Matematis.....	11
3. Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournamnet</i>	12
4. Bahan Ajar	16
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	22
D. Pengajuan Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27

A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	28
D. Prosedur Penelitian	28
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian	33
G. Validitas Instrumen.....	36
H. Teknik Analisis Data	37
I. Indikator Keberhasilan.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Pelaksanaan Penelitian	40
B. Hasil Validasi Instrumen	49
C. Hasil Penelitian.....	56
D. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi	62
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
2.1	Ciri-ciri bangun Ruang Sisi Datar.....	19
2.2	Luas Permukaan dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar.....	19
3.1	Waktu Penelitian	29
3.2	Penilaian Angket Karakter Matematis Siswa.....	33
3.3	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i>	35
3.4	Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Siklus 1	36
3.5	Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Siklus 2	36
3.6	Kisi-kisi angket Karakter Matematis	37
3.7	Kategori Karakter Matematis Siswa	39
3.8	Kategori Nilai Ketuntasan Karakter Matematis Siswa	40
4.1	Waktu Pelaksanaan Tindakan Kelas	41
4.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I	43
4.3	Nilai <i>Pretest</i>	44
4.4	Nilai <i>Posttest</i> Siklus I.....	44
4.5	Pelaksanaan Tindakan Siklus II	48
4.6	Nilai <i>Posttest</i> Siklus II	49
4.7	Hasil Validasi Rencana Pembelajaran	51
4.8	Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik	52
4.9	Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i>	53
4.10	Hasil Validasi Soal <i>Posttest</i> Siklus I	54
4.11	Hasil Validasi Soal <i>Posttest</i> Siklus II	55
4.12	Hasil Validasi Angket Karakter Matematis	56
4.13	Rekapitulasi Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	57
4.14	Rekapitulasi Hasil Karakter Matematis	58

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
2.1	Bangun Kubus	17
2.2	Bangun Balok.....	17
2.3	Bangun Prisma	18
2.4	Bangun Limas	19
2.5	Kerangka Berpikir.....	26
3.1	Bagan Penelitian Tindakan Kelas	32

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1	Daftar Nama Siswa Kelas VIII H.....	65
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	66
3	Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	68
4	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	70
5	Lembar Validasi LKPD.....	72
6	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	76
7	Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	77
8	Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	78
9	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	80
10	Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	84
11	Kisi-kisi soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I	88
12	Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I	89
13	Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I....	90
14	Lembar Validasi Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I..	93
15	Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II	97
16	Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II	101
17	Lembar Validasi Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	105
18	Kisi-kisi Angket Karakter Matematis	107
19	Angket Karakter Matematis	108
20	Lembar Validasi Angket Karakter Matematis	110
21	Daftar Kelompok <i>Tournament</i>	114
22	Hasil Skor <i>Pretest</i>	115
23	Hasil Skor <i>Posttest</i> Siklus I.....	121
24	Hasil Skor <i>Posttest</i> Siklus II	127

25	Rekapitulasi Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah	130
26	Hasil Karakter Matematis Siklus I	134
27	Hasil Karakter Matematis Siklus II.....	136
28	Rekapitulasi Hasil Karakter Matematis Siklus I dan Siklus II.....	138
29	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	139
30	Dokumentasi Hasil Kerja Siswa <i>Pretest</i>	140
31	Dokumentasi Hasil Kerja Siswa <i>Posttest</i> Siklus I.....	141
32	Dokumentasi Hasil Kerja Siswa <i>Posttest</i> Siklus II	142
33	Dokumentasi Hasil Kerja Siswa Angket Karakter Matematis Siklus I.....	143
34	Dokumentasi Hasil Kerja Siswa Angket Karakter Matematis Siklus II	144
35	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	145

ABSTRAK

Diana Setiani, 1913100017. Penerapan Model *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Karakter Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 4 Klaten Tahun Ajaran 2022/2023. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, (2) meningkatkan karakter matematis siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan tahapan masing-masing siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII H yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan soal tes. Angket digunakan untuk memperoleh data karakter matematis siswa dan soal tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sangat rendah dilihat dari hasil *pretest* menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 3%. Setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meningkat 66% menjadi 84% siswa tuntas. Karakter matematis siswa pada siklus I mencapai persentase 59% siswa memiliki karakter dengan kategori kurang dan pada siklus II karakter matematis siswa meningkat menjadi 78% siswa memiliki karakter matematis dengan kategori baik.

Kata Kunci: *Kemampuan Pemecahan Masalah, Karakter Matematis, Model Pembelajaran Teams Game Tournament.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan dapat berlangsung dimanapun, baik itu di rumah, sekolah maupun lingkungan sekitar. Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat ditandai dengan revolusi industri 4.0 yang harus direspon oleh semua pihak menjadikan pendidikan sebagai salah satu sarana utama untuk dapat menghadapi revolusi tersebut (Asdarina & Arwinda, 2020). Kemajuan pendidikan pada suatu bangsa menentukan kelangsungan hidup serta kemajuan bangsa, sehingga pendidikan memiliki peranan penting terhadap tiap bangsa sebagai salah satu upaya yang dapat meningkatkan sumber daya manusia (Yang & Esa 2016).

Unsur terpenting lainnya yaitu memiliki karakter yang baik. Karakter merupakan sifat, watak ataupun kepribadian yang dimiliki oleh seseorang (Ariningsih & Amalia, 2020). Dalam UUD No. 30 Tahun 2003 menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan nasional secara umum yaitu selain mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional juga bertujuan untuk membentuk siswa untuk memiliki karakter yang baik. Pembentukan karakter tersebut dapat diintegrasikan di setiap mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya yaitu matematika.

Matematika adalah ilmu yang berperan penting pada kehidupan manusia, sehingga menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib di berbagai jenjang

pendidikan (Nasution & Prastika, 2020). Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika bisa membantu kita dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh tiap siswa (Nursyahidah & Albab, 2018). Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran karena dapat melatih keterampilan serta pengetahuan siswa dalam menentukan solusi dari permasalahan yang muncul (Davita & Pujiastuti, 2020). Selain itu, kemampuan pemecahan masalah juga bertujuan untuk melatih siswa dalam menerapkan pengetahuan yang dimilikinya kedalam berbagai situasi dan masalah yang berbeda (Umrana et al., 2019).

Setelah melakukan wawancara bersama sebagian siswa SMP N 4 Klaten, mereka menganggap bahwa mata pelajaran matematika sangatlah sulit, sehingga mengakibatkan siswa kesulitan mencari penyelesaian masalah matematika. Siswa hanya terpaku pada hasil akhir tanpa mengerjakan proses pemecahan masalah, padahal proses pemecahan masalah adalah bagian yang terpenting karena mampu melatih keterampilan siswa dalam menyusun strategi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Setiap siswa pasti pernah mengalami permasalahan dalam memahami bahkan menyelesaikan pemecahan masalah matematika (Sugianto et al., 2022). Pernyataan ini dapat dibuktikan dari nilai *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas VIII H SMP N 4 Klaten untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai rata-rata 32 siswa adalah 45 dengan

presentase ketuntasan sebesar 3%. Dari 32 siswa, hanya 1 siswa yang nilainya memenuhi KKM dan sisanya tidak memenuhi KKM.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP N 4 Klaten, pembelajaran yang diterapkan di kelas adalah pembelajaran ceramah atau konvensional. Pembelajaran yang dilakukan adalah guru menjelaskan materi di depan kelas serta memberikan latihan soal untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika. Menurut pendapat guru, siswa di SMP N 4 Klaten memiliki kesulitan dalam memecahkan masalah matematika serta karakter matematis yang masih rendah. Jika guru memberikan soal pemecahan masalah dan meminta siswa untuk mengerjakan di depan kelas, beberapa siswa cenderung tidak mau maju ke depan dikarenakan tidak percaya diri dengan pemecahan masalah yang dibuatnya sendiri sehingga pembelajaran di kelas terkesan tidak aktif serta tidak terdapat *feedback* yang baik antara guru dan siswa, padahal karakter matematis penting dalam pembelajaran matematika karena dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam memecahkan permasalahan matematika.

Dalam hal ini guru dapat ikut serta membantu pembelajaran agar lebih aktif dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran tersebut mampu menarik siswa untuk belajar dengan aktif sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan serta siswa dapat memiliki karakter matematis yang baik dan kemampuan pemecahan masalah yang baik (Larasati & Aini, 2022). Menurut observasi yang telah dilakukan peneliti, ketika pembelajaran berlangsung guru masih mendominasi di dalam

pembelajaran dikarenakan siswa juga tidak bisa diajak aktif di kelas. Solusi yang bisa diberikan yaitu guru mampu memilih model pembelajaran kooperatif yang dapat menarik siswa dalam belajar sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supoyo et al. (2017) bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat memberikan suasana baru yang mampu meningkatkan semangat dan kemampuan berpikir siswa serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Tak hanya itu, menurut Yandari & Nailah (2019) model pembelajaran *Teams Game Tournament* juga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Selain itu, model pembelajaran *Teams Game Tournament* mampu mengoptimalkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar mandiri ataupun kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Yandari & Nailah (2019) memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada prosedur permainan pada saat *tournament*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yandari & Nailah (2019) memiliki prosedur permainan siswa diberi Lembar Kerja Siswa (LKS) terlebih dahulu untuk didiskusikan dengan teman kelompoknya. Tahap permainan dilakukan dengan cara guru memberikan soal kepada semua siswa secara *random* dengan mengikuti kaidah

permainan yang telah ditentukan oleh guru. Permainan tersebut berupa lomba akademik cerdas cermat dengan soal-soal seputar materi yang telah dipelajari. Sedangkan pada penelitian ini prosedur permainannya berupa siswa diarahkan untuk menjawab soal-soal sederhana terlebih dahulu untuk dapat bermain lebih awal dan memilih soal *tournament* yang telah disiapkan. Soal tersebut dikemas didalam amplop yang nantinya akan dipilih oleh setiap kelompok yang dapat menjawab soal sederhana terlebih dahulu.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Maryati & Priatna (2017) juga memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengintegrasikan nilai karakter matematis pada pembelajaran matematika. Karakter matematis yang diintegrasikan pada penelitian tersebut yaitu jujur, demokratis, disiplin, mandiri, bertanggung jawab, memiliki rasa ingin tahu dan kerja keras. Sedangkan penelitian ini mengintegrasikan karakter matematis berupa sikap jujur, demokratis, disiplin, bertanggung jawab dan memiliki rasa ingin tahu. Penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran kontekstual, dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dari penelitian-penelitian sebelumnya, belum didapatkan penelitian yang meneliti mengenai pemecahan masalah dan karakter matematis secara bersama-sama, sehingga peneliti tertarik untuk menelitinya. Berdasarkan uraian di atas dengan melihat penelitian yang relevan serta keadaan sebenarnya di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah serta karakter matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Selain itu, manfaat dari penelitian ini yaitu untuk memberikan referensi dalam pembelajaran di kelas sekaligus menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk lebih mengeksplor model pembelajaran yang lebih bervariasi lagi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka beberapa kemungkinan permasalahan yang muncul dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa karena mampu melatih keterampilan siswa dalam menyusun strategi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Akan tetapi pada kenyataannya, sebagian siswa masih memiliki kemampuan pemecahan masalah yang kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* yang menunjukkan hanya ada 1 dari 32 siswa yang memenuhi KKM.
2. Karakter matematis penting dalam pembelajaran matematika karena dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam memecahkan permasalahan matematika. Akan tetapi pada kenyataannya, sebagian siswa cenderung tidak memiliki rasa percaya diri untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran yang baik ditandai dengan adanya interaksi atau *feedback* antara siswa dan guru. Akan tetapi pada kenyataannya, guru masih

mendominasi di dalam pembelajaran dikarenakan siswa tidak bisa diajak aktif di kelas.

4. Dalam pembelajaran matematika, guru seharusnya menerapkan model pembelajaran yang dapat membangun semangat belajar siswa. Akan tetapi, model pembelajaran yang diterapkan masih bermetodekan ceramah sehingga kemampuan pemecahan masalah dan karakter matematis siswa belum sesuai harapan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar pembahasan dalam penelitian ini lebih mendalam dan terfokus, maka dibatasi oleh kemampuan pemecahan permasalahan pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP N 4 Klaten semester 2 tahun ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten?
2. Apakah model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan karakter matematis siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa Kelas VIII SMP N 4 Klaten dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.
2. Untuk meningkatkan karakter matematis siswa Kelas VIII SMP N 4 Klaten dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah wawasan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Selain itu dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan penanaman karakter matematis siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak, antara lain:

- a. Bagi Sekolah, dapat memberikan alternatif perbaikan proses pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.
- b. Bagi guru, dapat menjadi alternatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, sehingga terciptanya pembelajaran yang interaktif.

- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan karakter matematis siswa pada mata pelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan referensi bagi peneliti apabila terjun dalam dunia pendidikan. Bagaimana cara untuk menentukan rencana dan strategi yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi referensi dan perbandingan penelitian yang relevan sehingga dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten tahun ajaran 2022/2023. Kemampuan pemecahan masalah matematika yang meningkat dapat dilihat dari rata-rata dan persentase ketuntasan siswa yang mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 74 dengan persentase ketuntasan 66% siswa tuntas dalam menyelesaikan pemecahan permasalahan matematika sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas 90 dengan persentase ketuntasan 84% siswa tuntas dalam menyelesaikan pemecahan permasalahan matematika.
2. Melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan karakter matematis siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten tahun ajaran 2022/2023. Karakter matematis siswa yang meningkat dapat dilihat dari persentase klasikal yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 59% siswa memiliki karakter matematis dengan kategori sedang, dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 78% siswa memiliki karakter matematis dengan kategori baik.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat dilihat bahwa dengan menerapkan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan karakter matematis siswa kelas VIII SMP N 4 Klaten tahun pelajaran 2022/2023, sehingga diperlukan penerapan secara berlanjut dari guru atau sekolah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan karakter matematis siswa.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, untuk memaksimalkan efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan guru dapat menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran matematika agar siswa lebih berkembang dalam belajar.
2. Bagi siswa, siswa mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya, tidak malu bertanya dan berani menjawab serta mengemukakan pendapatnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan dan meneliti lebih lanjut serta dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariningsih, I., & Amalia, R. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Matematika yang Berintegrasi Keislaman. *Teacher Education*, 1, 1–8.
- Asdarina, O., & Arwinda, N. (2020). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Mathema*, 2(1), 1–11.
- Bahri, H. A., & Rifai, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Alat Peraga Ultaphygo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(2), 110–118. <https://doi.org/10.35329/fkip.v16i2.1767>
- Davita, P. W. ., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 110–117. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>
- Harapan, E. R., & Surya, E. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel. *Edumatica*, 07(April), 44–54.
- Indriana, L., & Maryati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Segiempat dan Segitiga di Kampung Sukagalih. *Pendidikan Matematika*, 1(November), 541–552.
- Larasati, D. A., & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Pembelajaran Matematika Inovatif Volume*, 5(4), 1015–1022. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>
- Lesmana, K. D., & Suarjana, M. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT. *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2017), 49–56.
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pendidikan Matematika*, 1(3), 116–126. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/pmej>
- Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Integrasi Nilai-nilai Karakter Matematika melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa*, 6(September), 333–344. <http://e-mosharafa.org/>
- Nasution, M. D., & Prastika, C. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make-A Match Pada Materi Limit Fungsi Di Kelas XI MAN 1 Medan. *Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 8–15. <https://doi.org/http://doi.org/10.30596/ijems.v1i>
- Novianti, E., Yuanita, P., & Maimunah. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah

- dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 1(1), 65–73.
- Nursyahidah, F., & Albab, I. U. (2018). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Mahasiswa Berkemampuan Pemecahan Masalah Level Rendah dalam Pembelajaran Kalkulus Integral. *Elemen*, 4(1), 34–49.
- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *E-Jurnal UNY*, 439–456.
- Putri, P. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Math untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 5(2), 1–8. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections>
- Sugianto, R., Cholily, Y. M., Darmayanti, R., Rahmah, K., & Hasanah, N. (2022). Development of Rainbow Mathematics Card in TGT Learning Model for Increasing Mathematics Communication Ability. *Matematika Kreatif-Inovatif*, 13(2), 221–233. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano>
- Supoyo, A., Fauziah, Y., & Wulandari, S. (2017). Perception of The Application of Model Student Learning Type of Cooperative Games Teams Tournament (TGT) and Connection With Learning Outcomes IPA Biology In Class VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru. *JOM FKIP UNRI*, 12, 1–9.
- Umrana, Cahyono, E., & Sudia, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Pembelajaran Berpikir Matematika*, 4(1), 67–76.
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika* (Issue March 2020). Satya Wacana University Press. <https://www.researchgate.net/publication/32405850>
- Yandari, I. A. V., & Nailah. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(01), 57–68.
- Yang, T., & Esa, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP*, 1(1), 45–53.