

## Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP

Carlos Edison Adi Logo<sup>1</sup>, Darius Imanuel Wadu, Senides Hana Taunu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Email Penulis: [carlosedisonadilogo14@gmail.com](mailto:carlosedisonadilogo14@gmail.com)<sup>1</sup>, [dariuswadu@unkriswina.ac.id](mailto:dariuswadu@unkriswina.ac.id)<sup>2</sup>, [elsysenides@unkriswina.ac.id](mailto:elsysenides@unkriswina.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 4 Mauliru. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* serta menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam mengumpulkan data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Mauliru dengan 119 orang siswa, subjek penelitian adalah kelas VIII A siswa SMP Negeri 4 Mauliru dengan 30 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini berdasarkan pada hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan (*2-tailed*) 0,000, artinya nilai tersebut signifikan  $< 0,05$ , ( $H_a$  diterima dan  $H_0$ ) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMPN 4 Mauliru.

**Kata kunci:** Pengaruh, (TGT), Hasil Belajar

### ABSTRACT

*The aim of this research is to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student mathematics learning outcomes at SMP Negeri 4 Mauliru. This research is a quantitative research type of experimental research using One-Group Pretest-Posttest Design and using pretest and posttest in collecting data. The population in this study were all class VIII students at SMPN 4 Mauliru with a total of 119 students, the research subjects were class VIII A students at SMP Negeri 4 Mauliru with a total of 30 students. The data analysis techniques used are, data normality test, data homogeneity test and hypothesis t test. The results of the research show that there is a significant influence of the TGT learning model on students' mathematics learning outcomes. This is based on the results of the hypothesis test which shows that the significant value (2-tailed) is 0.000, meaning that the significant value is  $< 0.05$ , ( $H_a$  is accepted and  $H_0$ ) is rejected. So it can be concluded that there is an influence of the TGT learning model on the mathematics learning outcomes of class VIII A students at SMPN 4 Mauliru.*

**Keywords:** Influence, (TGT), Learning Results

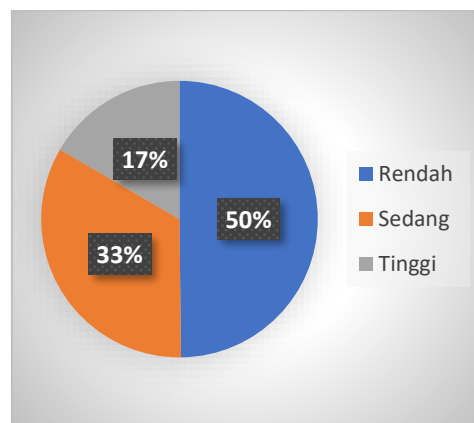
### PENDAHULUAN

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 (UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan, n.d.). Hal ini juga sejalan dengan definisi pendidikan menurut Plato, yang menyatakan bahwa "Pendidikan adalah proses yang dilakukan seumur hidup (*life-long*) yang dimulai dari seseorang lahir hingga kematiannya, yang membuat seseorang bersemangat dalam mewujudkan warga negara yang ideal dan mengajarkannya bagaimana cara memimpin dan mematuhi yang benar. Plato pun menambahkan bahwa pendidikan tidak hanya menyediakan ilmu pengetahuan dan kemampuan akan tetapi nilai, pelatihan insting, membina tingkah laku dan sikap yang benar. Pendidikan yang sejati (*true education*), akan memiliki kecenderungan terbesar dalam membentuk manusia yang beradab dan memanusiakan manusia dalam hubungan mereka bermasyarakat dan mereka yang berada dalam perlindungannya". Oleh karena itu pendidikan dapat disimpulkan sebagai upaya yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk meningkatkan kemampuan diri pada berbagai aspek dalam kehidupan, agar memudahkan dan menjadikan individu yang beradab serta berpengaruh dalam bermasyarakat.

Dalam dunia pendidikan salah satu ilmu yang tidak dapat dipisahkan yaitu matematika. Hal ini dapat dilihat dari pendidikan matematika yang diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa melalui mata pelajaran matematika peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep Matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan dan simbol, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu cabang ilmu pengetahuan mengenai penalaran logis melalui simbol matematis yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan mampu memberikan gagasan.

Matematika dalam hal ini, sebagai bagian dari sistem pendidikan memiliki kontribusi yang berpengaruh dalam membina dan menciptakan SDM yang mampu bersaing secara sehat. Menurut Depdiknas, 2006 dalam (Indrawan, 2021) dalam pendidikan matematika siswa diharapkan mampu berpikir dengan logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan masalah. Sejalan dengan itu, maka diperlukan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan menarik minat dan motivasi dalam diri peserta didik sehingga mampu menggunakan penalaran dalam memecahkan masalah serta memiliki kemampuan memahami dan sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.

Namun kenyataannya, berdasarkan dengan pengalaman peneliti pembelajaran matematika di kelas VIII A SMP Negeri 4 Mauluru masih belum sesuai harapan. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika dengan materi, masih terdapat siswa yang belum terlibat aktif pada saat proses pembelajaran matematika dengan materi Fungsi Linear berlangsung dan terdapat siswa yang menilai bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional (model pembelajaran ceramah), atau pembelajaran masih terfokus pada guru saja yang memberikan materi pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Rianto, (2006:50) dalam (Atikah, 2020) berpendapat bahwa, kekurangan metode ceramah menjadikan proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru sementara peserta didik pasif dan cenderung menghafalkan semua sifat materi pelajaran sebagai fakta dan materi pelajaran hanya mampu diingat sementara waktu sehingga tidak membantu peserta didik mengorganisasikan materi dalam ingatannya untuk jangka waktu yang panjang dan pada gilirannya akan mengurangi kreativitas mereka. Tidak hanya itu kurangnya kemampuan untuk memahami materi tersebut juga di sebabkan oleh siswa yang masih sungkan untuk berinteraksi dengan guru. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, dan pelajaran matematika menjadi kurang menarik bagi siswa, dan hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa. Adapun diagram hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Mauluru yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1. Hasil Ulangan Harian siswa**

Menurut (Fadilah *et al.*, 2016) model pembelajaran konvensional merupakan cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa dan pembelajaran dimulai dari penyajian informasi, pemberian ilustrasi dan contoh soal, latihan soal sampai pada akhirnya guru merasakan apa yang diajarkan telah dimengerti oleh siswa. Metode pembelajaran ceramah berpusat pada penceramah dan komunikasi yang searah, maka diperlukannya model pembelajaran kooperatif yang dapat menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang kemudian akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Slavin dalam (Parhusip *et al.*, 2023) pendidikan kooperatif adalah jenis pendidikan yang mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda (heterogen) untuk mengerjakan tugas atau masalah akademis yang disajikan. Tidak hanya itu menurut (Simamora *et al.*, 2024) pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang dengan latar belakang akademik yang berbeda (tinggi, sedang, dan rendah), tipe siswa yang berbeda (laki-laki dan perempuan), dan latar belakang suku/ budaya yang berbeda-beda untuk saling membantu dan bekerja sama dalam mempelajari materi agar dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan semaksimal mungkin. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Sejalan dengan itu menurut Yudianto, Sumardi, & Berman (2014) dalam (Hasanah *et al.*, 2020) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur permainan serta penguatan dan dapat melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi sebagai tutor sebaya. Menurut (Sumandya & Gita, 2023) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif (*Cooperative*

*Learning*) yang dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar siswa yang meningkat (dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik), penerimaan terhadap keragaman (siswa akan saling menghormati atas kelebihan dan kekurangan mereka dan melakukan hubungan yang sinergis serta saling menguntungkan), dan pengembangan keterampilan sosial. Demikian juga menurut (Setiawan et al., 2021) *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan satu dari sekian tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan sekaligus menjadi tutor sebaya dengan tanpa adanya perbedaan status.

Menurut (Puspita Dewi et al., 2021) terdapat 5 komponen utama dalam proses pembelajaran pada model *team game tournament*, yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian kelas

Penyajian kelas dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi yang akan dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin menyampaikan pertanyaan.

2. Belajar dalam kelompok (pembagian kelompok)

Dalam kegiatan ini peserta didik dikelompokkan dalam beberapa kelompok secara heterogen yang kemudian akan LKPD pada setiap kelompok.

3. Games/permainan

Pada kegiatan ini siswa mengerjakan soal LKPD dalam bentuk permainan atau *game*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat saling memperbaiki kesalahan dalam memahami materi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengutarakan pendapat serta dapat membuat siswa antusias dalam melakukan tanya jawab dengan guru maupun siswa lainnya

4. Tournaments/pertandingan,

Dalam kegiatan ini siswa akan berkompetisi dalam bentuk kelompok untuk mengerjakan LKPD dengan baik dan benar sebanyak-banyaknya dalam bentuk *game*

5. Penghargaan kelompok,

Pada kegiatan ini siswa yang mendapat nilai atau skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan oleh guru. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menurut (Safitri, 2020), antara lain sebagai berikut:

- a. Kelebihan

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

- b. Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum

Oleh karena itu berdasarkan penjabaran kelebihan di atas, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dipilih menjadi alternatif untuk memecahkan masalah kualitas pembelajaran matematika di kelas VIII A SMP Negeri 4 Mauluru dengan materi Fungsi Linear karena model pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk lebih terlihat aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi namun juga bagi peserta didik yang berkemampuan akademis rendah.

Sehingga berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 4 Mauluru"

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis Eksperimen. Menurut Penelitian (Rahmi Pertiwi et al., 2023) eksperimen merupakan penelitian sebab akibat yang pembuktiannya diperoleh melalui komparasi atau perbandingan antara Kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan) atau Kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti satu subjek, dengan menganalisis kondisi subjek sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis pendekatan Kuantitatif. Menurut Creswell dalam (Ardiansyah et al., 2023) jenis pendekatan Kuantitatif adalah jenis penelitian yang mengumpulkan

dan menganalisis data dengan menggunakan analisis numerik (angka-angka). Jenis pendekatan ini bertujuan untuk mengilustrasikan, menjelaskan, dan mengevaluasi hubungan antara variabel menggunakan analisis statistik. Sejalan dengan itu menurut Punch dalam (Ph.D. Ummul Aiman et al., 2022) penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris dengan yang data disajikan dalam bentuk numerik sehingga dapat dikumpulkan dan dihitung secara sistematis. Oleh karena itu penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berdasarkan pada penafsiran yang nyata dalam meneliti populasi atau sampel tertentu melalui pengambilan sampel secara acak dan menggunakan instrumen dalam pengumpulan data serta analisis datanya statistik. Dalam penelitian ini jenis penelitian kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Mauliru pada materi Fungsi Linear.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain akan dipilih satu kelompok untuk diukur variabel dependennya (*Pre-test*), kemudian diberikan perlakuan atau tindakan dan diukur kembali variabel dependennya (*Post-test*) tanpa ada kelompok pembanding. Adapun rancangan *pretest* dan *posttest* menurut Sugiono 2017 dalam (MARINA, 2020), dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$O_1 X O_2$$

Keterangan:

$O_1$  : Nilai pretest (sebelum diberi model pembelajaran TGT)

$O_2$  : Nilai posttest (sesudah diberi model pembelajaran TGT)

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

*Pretest* diadakan sebelum melakukan perlakuan untuk satu kelompok eksperimen ( $O_1, O_2$ ) sehingga dapat dijadikan dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *Posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan hasil atau pengaruh dari perlakuan. Dalam penelitian ini digunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa

### 1. Prosedur Penelitian

#### a. Tahap Persiapan

1. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik serta kondisi sekolah, yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
2. Peneliti membuat perangkat perencanaan pembelajaran, antara lain: RPP, LKPD, ringkasan materi, lembar soal *pretest*, *posttest* dan instrumen penelitian.
3. Peneliti Menentukan Kelas Eksperimen.

#### b. Tahap Perencanaan

1. Peneliti melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada kelas eksperimen.
3. Peneliti melakukan *posttest* agar dapat mengetahui hasil dari pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

#### c. Tahap Pelaksanaan

1. Peneliti Mengumpulkan Data Penelitian
2. Peneliti Mengelola Dan Menganalisis Data Penelitian
3. Peneliti Menyusun Laporan Penelitian

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial, dengan tujuan untuk memperoleh data dan informasi akan fenomena alam atau sosial yang akan diteliti. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### a. Instrumen pembelajaran

Instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu berupa, RPP, bahan ajar dan LKPD yang menjadi pedoman bagi peneliti dalam menjalankan proses pembelajaran.

#### b. Instrumen Tes

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan yaitu, tes objektif dalam bentuk uraian yang berjumlah 7 soal, dengan dua jenis tes yaitu tes *pretest* dan tes *posttest* untuk mengetahui nilai wal sebelum diberikannya pembelajaran *team game tournament* dan

#### a) Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 4 Mauliru yang terletak di Kelurahan Mauliru, Kecamatan Kampera, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur, dengan kode pos 87114. Penelitian ini dilakukan sejak 26 November 2024 sampai dengan 2 Desember 2024 pada semester ganjil 2024/2025

#### b) Populasi dan Subjek

Dalam sebuah penelitian, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu populasi yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Mauluru yang berjumlah 119 orang siswa.

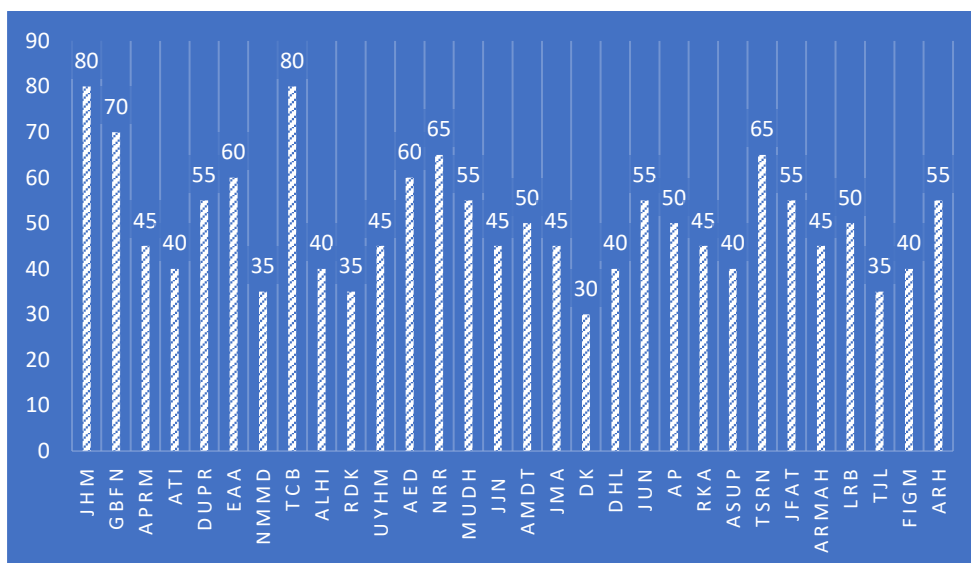
Menurut (Guntara Ilham, Yazid Tantri, 2023) subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 4 Mauluru, yang berjumlah 30 orang siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. DATA PRETEST

Pada penelitian ini kegiatan *pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* oleh peneliti. Pada penelitian ini juga soal yang digunakan yaitu soal berbentuk uraian dengan jumlah 7 butir soal. Adapun hasil *Pretest* siswa VII SMP Negeri 4 Mauluru dapat dilihat pada tabel di bawah:



Gambar 2. Hasil *Pretest* siswa

Dari data yang terdapat pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *Pretest* tertinggi yang didapat oleh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 80 yaitu siswa yang berinisial JHM, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 30 dengan siswa yang berinisial DK. Data tersebut kemudian dilakukan analisis kembali dengan bantuan PSS 22.0 untuk mengetahui nilai rata dan standar deviasi dari data nilai *Pretest* siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru

Tabel 1. Pengolahan data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

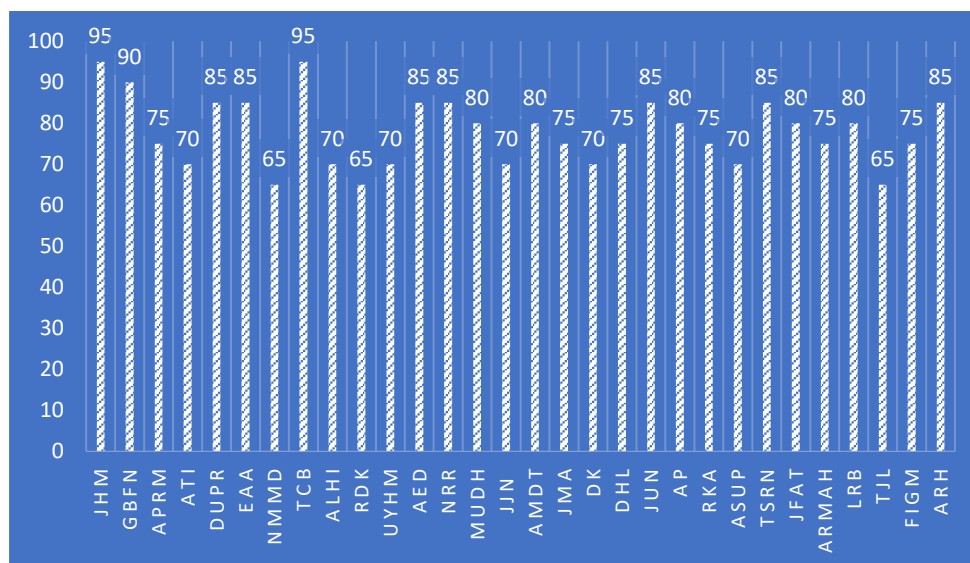
#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	30	80	50.17	12.351
Posttest	30	65	95	78.00	8.367
Valid N (listwise)	30				

Setelah dilakukannya analisis data dengan bantuan SPSS 22.0. dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai maksimum dan minimum dari data hasil *Pretest* siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 30 sebagai nilai minimum dan 80. sebagai nilai maksimum. Tidak hanya itu, pada tabel hasil analisis data SPSS 22.0 yang terdapat pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata dari siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 50,17 dengan standar deviasi 12,35.

## 2. Data Hasil Posttest

Pada penelitian ini kegiatan *Posttest* dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir siswa sesudah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* oleh peneliti. Pada penelitian ini juga soal yang digunakan yaitu soal berbentuk uraian dengan jumlah 7 butir soal. Adapun hasil *Posttest* siswa VII SMP Negeri 4 Mauluru dapat dilihat pada tabel di bawah:



Gambar 2. Hasil *Posttest* siswa

Dari data yang terdapat pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *Posttest* tertinggi yang didapat oleh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 95 yaitu siswa yang berinisial JHM dan TCB, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 65 dengan siswa yang berinisial NMMD, RDK, dan TJK. Data tersebut kemudian dilakukan analisis kembali dengan bantuan PSS 22.0 untuk mengetahui nilai rata dan standar deviasi dari data nilai *Posttest* siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru.

Setelah dilakukannya analisis data dengan bantuan SPSS 22.0. dapat dilihat pada tabel 2 bahwa nilai maksimum dan minimum dari data hasil *Posttest* siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 95 sebagai nilai maksimum dan 65 sebagai nilai minimum. Tidak hanya itu, pada tabel hasil analisis data SPSS 22.0 yang terdapat pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata dari siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mauluru adalah 78,00 dengan standar deviasi 8,367.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas data dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*, dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ : Data berdistribusi normal

$H_a$ : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan yang berdasarkan taraf signifikan ( $\alpha=5\%$ ) yaitu:

- Jika  $\text{sig} > 0,05$ , maka data berdistribusi normal
- Jika  $\text{sig} < 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal

Data hasil uji normalitas dianalisis menggunakan SPSS 22.0 yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

### Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.950	30	.173
Posttest	.941	30	.097

Berdasarkan tabel 4.5 yang menggunakan data *Shapiro-Wilk* diketahui nilai signifikan pada hasil pretets adalah 0,173 yang berarti  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Tidak hanya itu untuk data hasil posttest atau data hasil tes akhir sesudah diberikannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,097 berarti  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Sehingga berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa *pretets* dan *posttest* adalah data yang berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk dapat mengetahui data yang didapatkan memiliki varian homogen atau tidak. Dalam melakukan uji homogenitas data peneliti menggunakan *Based On Mean* dengan kriteria signifikan 0,05. Adapun hipotesis yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

$H_0 : \sigma_2^1 = \sigma_2^1$  kedua varia homogen

$H_a : \sigma_2^1 \neq \sigma_2^1$  kedua varia tidak homogen

Kriteria pengambilan keputusan yang berdasarkan taraf signifikan ( $\alpha=5\%$ ) yaitu:

- Jika  $\text{sig} > 0,05$ , maka kedua varian data homogen
- Jika  $\text{sig} < 0,05$ , maka kedua varian data tidak homogen

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan SPSS 22.0, maka diperoleh hasil uji homogenitas sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data**

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	3.465	1	58	.068
	Based on Median	3.031	1	58	.087
	Based on Median and with adjusted df	3.031	1	46.124	.088
	Based on trimmed mean	3.336	1	58	.073

Berdasarkan tabel 4.6 di atas diperoleh *Based on mean* mempunyai nilai sig 0,068 yang berarti, nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua varian data tersebut adalah homogen.

#### 5. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis data bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Team games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang digunakan dalam perhitungan nilai posttests dalam penelitian ini adalah Uji *Paired samples t-Test*. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang didasarkan pada taraf signifikan ( $\alpha=5\%$ ) yaitu:

- Jika  $\text{sig} (2 < 0,05)$ , maka  $H_a$  diterima
- Jika  $\text{sig} (2\text{-tailed}) > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS 22.0, maka diperoleh hasil uji t sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji t Sampel Dependen**

**Paired Samples Test**

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-27.833	5.200	.949	-29.775	-25.892	-29.317	29	.000

Berdasarkan tabel di atas yang menggunakan diketahui nilai signifikan (*2-tailed*) adalah sebesar 0,00 yang berarti  $\text{sig} < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa

**B. Pembahasan**

1. Pembahasan Uji Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan uji deskriptif dari data yang sudah dianalisis menggunakan bantuan SPSS 22.0 maka diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,17 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,00 Hal ini menunjukkan rata-rata dari nilai *posttest* lebih tinggi dibanding rata-rata dari nilai *pretest* siswa sehingga dapat dikatakan adanya perbedaan nilai rata-rata dari kedua test Selain itu dari hasil *pretest* nilai terendah diperoleh adalah 30 yaitu siswa dengan inisial DK dan nilai tertinggi dari *pretest* adalah 75 dengan inisial JHM, sedangkan dari nilai *posttest* siswa dengan inisial JHM dan TCB mendapatkan nilai tertinggi yaitu 95 dan siswa dengan inisial NMMD, RDK dan TJK mendapatkan nilai terendah yaitu 65.

2. Pembahasan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

berdasarkan data hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui nilai signifikan pada hasil *pretest* adalah 0,173 , berarti  $\text{sig} > 0,05$  dan data *posttest* diperoleh nilai signifikan 0,097, berarti  $\text{sig} > 0,05$ . Tidak hanya itu berdasarkan hasil analisis data pada uji homogenitas, diperoleh nilai signifikan *Based On Mean* sebesar 3.465 berarti  $> 0,05$ . Sehingga berdasarkan hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* adalah data yang berdistribusi normal dan kedua varians homogen serta memenuhi syarat pengujian hipotesis dengan uji t

3. Pembahasan Uji Hipotesis

Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan diperoleh nilai sig (*2-tailed*) adalah 00.000, yang berarti lebih kecil dari  $< 0.05$ , maka diterima dan ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terlihat bahwa pemberian perlakuan dengan model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yaitu antara lain: 1) (Indrawan, 2021), dengan judul penelitian yaitu, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games Tournament (TGT) Terhadap Disposisi Matematis Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. Melalui penelitian, hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berupa skor disposisi matematis (menggunakan angket) dan hasil belajar matematika (menggunakan tes essay). Analisis menggunakan ONE WAY ANOVA dengan bantuan SPSS 23.0 for Windows pada seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Abiansemal sebanyak 12 kelas dengan jumlah 357 peserta didik dengan jenis penelitian yang tergolong Quasi Eksperiment dengan desain penelitian Non Equivalent Posttest-Only Control Group Design. Melalui penelitian ini peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut: 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. 2) (Bugis et al., 2023) dengan judul penelitian Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Realistik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa di Kelas VII SMP Cendekia Ambon. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian penelitian eksperimen. Dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest Posttest Design* yang melibatkan satu kelas eksperimen, yakni kelas VIIb yang terdiri dari 25 siswa yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Kelas tersebut diberi perlakuan yaitu dengan menerapkan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Dengan Pendekatan Realistik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar Kognitif siswa dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan analisis statistika deskriptif, analisis statistika inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif matematika siswa kelas VII SMP Cendekia Ambon setelah penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan Realistik lebih dari 74,9 (KKM), peningkatan hasil belajar matematika (nilai gain) siswa kelas VIIb SMP Cendekia Ambon signifikan dan berada pada kategori tinggi, hasil belajar matematika siswa kelas VII B SMP Cendekia Ambon setelah diajar melalui penerapan model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) dengan pendekatan realistic mencapai ketuntasan klasikal, yakni hanya 92% (lebih dari 85%). Berdasarkan kriteria keefektifan, secara umum penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan realistic efektif pada siswa kelas VIIb SMP Cendekia Ambon. 3) (Sumandya & Gita, 2023) , dengan fokus penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Penelitian ini diteliti pada siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di Kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara, Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di Kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara. Berdasarkan pada hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi turunan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 60,87 % menjadi 80,43 % pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara.

## KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu, terdapatnya pengaruh pemberian model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Mauluru. Hal ini dapat dilihat dari nilai posttest yang diperoleh siswa dengan rata-rata 78,00, yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest siswa dengan nilai 50,17. Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 maka kriteria pengambilan keputusan  $H_a$  diterima jika sig (*2-tailed*) < 0,05, yaitu 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang membantu dan memberi semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan artikel ini:

Bapak Darius Imanuel Wadu, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang sudah membimbing dan memberikan arahan serta saran demi terselesaikannya artikel ini, Ibu Elsy Senides Hana Taunu S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang sudah membimbing dan memberikan arahan serta saran demi terselesaikannya artikel ini, kepada pihak sekolah SMP Negeri 4 Mauluru yang sudah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini, serta kepada semua pihak yang membantu dan mendukung peneliti dalam melakukan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Atikah, H. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE*.
- Fadilah, T. N., Hairida, & Hadi, L. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Memori Terhadap Hasil Belajar pada Materi Koloid Kelas XI di SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Guntara Ilham, Yazid Tantri, R. (2023). *STRATEGI KOMUNIKASI DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK KABUPATEN KAMPAR MENUJU KOTA LAYAK ANAK TINGKAT UTAMA*. 4(1).

- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Indrawan, i. putu. (2021). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS-GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP DISPOSISI MATEMATIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK*. 4, 6.
- MARINA, D. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 LABUHAN RATU. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Puspita Dewi, Y., Sridana, N., Baidowi, B., & Sripatmi, S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 254–262. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.47>
- Rahmi Pertiwi, G., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.59>
- Safitri, D. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 1 PAKUAN AJI TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Sumandya, I. W., & Gita, K. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 26139677. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/view/4928><https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>
- UU no 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan. (n.d.).