

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK

Sanip*, Syamsuri
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
*syamsuri@untirta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMK Al-Falah Madani Kota Serang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji-t yang sebelumnya digunakan uji prasyarat yang telah memenuhi, uji analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas didapat data berdistribusi normal dan uji homogenitas menggunakan *uji lavene* didapat data homogen. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberikan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa yang diberikan pendekatan saintifik. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas X SMK Al-Falah Madani Kota Serang.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT), hasil belajar siswa

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of TGT type cooperative learning on the mathematics learning outcomes of class X students at SMK Al-Falah Madani Serang City. The data analysis technique used is using the t-test which previously used a prerequisite test that has been fulfilled, the data analysis test used is the normality test obtained by normally distributed data and the homogeneity test using the lavene test obtained homogeneous data. From the results of the research carried out, it can be concluded that the average mathematics learning outcomes of students given the TGT type cooperative learning model approach are higher than the average value obtained by students given the scientific approach. Thus, the cooperative learning model type TGT (teams games tournament) has a positive effect on student learning outcomes in class X students of SMK Al-Falah Madani Serang City.

Keywords: Teams games tournament (TGT) cooperative learning, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ratu atau ilmu pengetahuan, artinya adalah matematika sumber ilmu dari ilmu pengetahuan lainnya (Suherman, 2003). Mempunyai pemahaman dan bisa mempelajari matematika merupakan tugas yang sangat penting. Hal ini dapat diartikan bahwa ilmu lain di luar matematika ditemukan dan dikembangkan adalah hasil matematika. Namun saat ini, peserta didik hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dikelas dan hal ini membuat pelajaran matematika membosankan, sulit dimengerti dan siswa tidak mempelajari matematika dengan baik (Khauro, Setyawan, & Citrawati, 2020). Selain itu *Habit of thinking flexibly* atau kebiasaan berpikir secara fleksibel memungkinkan untuk memecahkan masalah belum terlatih (Handayani, 2022)

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah (Ilusi Pangarti, 2014). Hal ini perlu dicarikan solusi alternatif karena menghadapi era disrupsi ini permasalahan yang dihadapi semakin kompleks sehingga peserta didik perlu mengoptimalkan kemampuan berpikir 4C (*Creative thinking, Critical thinking, Communication, Collaboration*) (Junaedi, 2022)

Namun keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari peran guru di sekolah, sehingga para guru dituntut untuk melakukan dan memberikan pendekatan menggunakan metode yang dianggap mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa ranah penilaian yang ada dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Fauhah & Rosy, 2020). Dalam upaya keberhasilan peningkatan hasil belajar

siswa guru harus mendukung metode pelajaran yang terus diperbaiki. Hal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar adalah hasil refleksi pedagogi dan proses pembelajaran yang diperbaiki, kemampuan pedagogi dan model pembelajaran yang digunakan (Prastiyo, 2019).

Namun terdapat hasil belajar siswa di sekolah yang cenderung menurun, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap guru matematika SMK AI – Falah Madani Kota Serang, yang memberikan pernyataan bahwa hasil belajar siswa di sekolah masih mengalami penurunan dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan metode ceramah saja. Hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran Matematika

No	Kelas	Nilai Matematika		Jumlah
		Nilai > 70	Nilai < 70	
1	X AK	3	22	25
2	X MM	3	22	25
3	X TSM	2	33	35
JUMLAH		8	77	85

Meningkatkan semangat pada siswa dalam kegiatan belajar matematika mereka, dalam pelaksanaannya perlu strategi belajar yang tepat yaitu memilih dan memilih jenis model pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa guna berpartisipasi aktif selama proses belajar dikelas secara benar dan sesuai dengan kemampuan anak. Selain meningkatkan semangat, hal ini guna meningkatkan kreatifitas siswa karenabpada dasarnya kebanyakan orang kreatif namun mempunyai derajat atau tingkatan yang berbeda-beda (Junaedi, 2021).

Oleh karena itu, peneliti menggunakan jeni pembelajaran kolaboratif atau kooperatif. Karena setiap anak memiliki kemampuan yang heterogen. Salah satu *modele* yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan proses belajar adalah model TGT karena terdapat unsur permainan yang menyenangkan dan melibatkan semua kegiatan siswa sehingga siswa harus selalu aktif (Sulistyo, 2016). Pembelajaran akan lebih menarik ketika kegiatan dilakukan dengan banyak macam cara, dan melalui model pembelajaran dan lingkungan belajar yang berbeda (Pratama, Lestari, & Bahauddin, 2019).

Salah satu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan adalah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif TGT yaitu model pembelajaran yang mengedepankan proses pembelajaran yang menyenangkan yang menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan aktif karena terdapat *games* yang bisa dilakukan oleh siswa saat belajar berlangsung (Rusman, 2010).

Cooperative Learning model merupakan strategi pembelajaran dimana siswa menjadi anggota kelompok kecil dalam kelas sesuai dengan tingkatan yang berbeda, sehingga metode peningkatan hasil belajar menjadi lebih menarik ketika kegiatan belajar mengajar diterapkan dengan berbagai cara, diantaranya penerapan model pembelajaran kooperatif (Isjoni, 2010)

Cooperative Learning model adalah sistem belajar kelompok. Pembelajaran ini sangat berbeda dengan pembelajaran *traditional* yang menekankan individualisme, introversi dan kurangnya perhatian terhadap orang

lain (Damayanti & Apriyanto, 2017). Prinsip utama pembelajaran kooperatif yaitu kelompok kecil yang bertujuan siswa bisa membantu antara satu dengan yang lain dengan kerjasam tim untuk memaksimalkan belajarnya untuk belajar dalam kelompok (Rosita & Leonard, 2015). Menurut Slavin (2005) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang menggunakan kegiatan turnamen dalam kelas, yang mengutamakan kemampuan akademik siswa menggunakan kuis-kuis dan sistem skor nilai kemajuan individu dan kelompok, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya berbeda.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kompen-komponen sebagai berikut: (1) tahap pembelajaran, materi pembelajarann disampaikan melalui presentasi yang dilakukan oleh guru dikelas. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta memberikan motivasi kepada siswa untuk giat dan semangat belajar khususnya pada pelajaran matematika. (2) belajar kelompok, komponen selanjutnya ialah belajar kelompok, pada kegiatan ini siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil dalam kelas yang berisikan 4 sampai 6 siswa. Fungsi utama tim adalah untuk mempersiapkan anggotanya dalam menjawab dan menyelesaikan soal yang tersedia. Hal tersebut akan menumbuhkan rasa kerjasama siswa antar anggota dalam kelompok masing-masing. (3) permainan, selanjutnya adalah *games* atau permainan yang terdiri pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Permainan dilaksanakan diatas meja dengan masing-masing anggotanya mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil kartu tersebut dan harus menjawab pertanyaan yang ada dalam

kartu. (4) turnamen, komponen keempat yaitu turnamen yang dimaksud turnamen ialah sebuah struktur berlangsungnya permainan. Turnamen dilaksanakan setelah seluruh siswa menerima pembelajaran dan games yang disiakan oleh guru. (5) penghargaan tim, komponen terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah penghargaan tim yaitu kegiatan untuk memberikan penghargaan berupa peringkat pada sesuai dengan perolehan skor yang didapatkan kelompok masing-masing.

Beberapa hasil penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang memberikan hasil positif diantaranya yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika SMK Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *team game tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar dengan model pembelajaran STAD (Solihah, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Apriyanto (2017) yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa menunjukkan hasil yang baik dan sesuai, hal ini dapat dilihat dari Hasil dari tes penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor *postes* 66,3 dan kelompok kontrol memiliki skor rata-rata 56,6, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa

SMK, pada kelas X di SMK Al-Falah Madani Kota Serang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu atau *quasi experiment*. Dengan desain penelitian yang digunakan ialah *randomize posttest only control group design*. Dengan desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. *Desain Penelitian*

M_1	X	O
M_1		O

Dimana X menunjukkan perlakuan yaitu pembelajaran kooperatif *team games tournament*, M_1 merupakan kelas eksperimen dan M_2 merupakan kelas kontrol, serta O merupakan posttest hasil belajar siswa.

Populasi penelitian yang dilaksanakan ini yaitu siswa kelas X SMK Al-Falah Madani Kota Serang Banten semester ganjil genap tahun ajaran 2022/2023. Sampel yang terpilih adalah siswa kelas X Akuntansi sebagai kelas kontrol dan kelas X Multimedia sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berjumlah 7 soal uraian yang telah dilakukan validasi empiris pada kelas XI dengan jurusan yang sama serta validitas teoritis oleh dua dosen ahli guna melihat kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa setelah diberikan perlakuan, instrumen non tes berbentuk lembar observasi siswa untuk melihat kemampuan siswa dalam berdiskusi secara berkelompok dalam penyelesaian soal yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ketika kedua kelas penelitian diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan kelas kontrol diberikan pendekatan saintifik yang diharapkan hasil dari penggunaan model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan jumlah pertemuan yang sama yaitu empat kali

pertemuan secara tatap muka di dalam kelas. Dari hasil penelitian yang dapat diambil oleh peneliti yaitu berupa skor hasil *posttest*. Skor hasil belajar siswa berdasarkan jumlah soal yaitu 7 butir soal uraian nilai yang mungkin diperoleh oleh siswa adalah minimum 0 dan maksimal 100 dari perhitungan yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Hasil *Posttest*

Kelompok	Jumlah Siswa	Skor Ideal	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	27	100	100	45	78.34	12.14
Kontrol	27	100	91	37	68.4	15.24

Nilai rata-rata diperoleh dari jumlah skor hasil *posttest* yang telah dilaksanakan di masing-masing kelas kemudian dibagi menjadi jumlah keseluruhan siswa tiap kelas. Dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah dimana yang dijadikan tempat penelitian ialah 70 dari nilai maksimum 100. Berdasarkan hasil *posttest* yang terdapat pada Tabel tersebut hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan total 27 siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 78.34 dan standar deviasi sebesar 12.14 sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol

dengan total siswa 27 diperoleh nilai rata-rata 68.34 dan standar deviasi sebesar 15.24. dari data diatas menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sistem persamaan linear dua variabel pada kedua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda terdapat perbedaan hasil belajar yang didapatkan.

Presentase Ketuntasan Nilai *Posttest*

Nilai hasil *posttest* yang diperoleh kedua kelas dapat ditampilkan dalam bentuk presentase ketuntasan yang terdapat dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Nilai *Posttest*

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Posttest < 70	5	13
Posttest > 70	22	14
Presentasi siswa tidak tuntas	14.29%	40.67%
Presentase siswa tuntas	85.71%	59.33%

Berdasarkan tabel diatas pada kelas eksperimen siswa yang mendapatkan nilai < dari 70 terdapat 5 siswa dengan presentase 14.29% dan siswa yang mendapatkan nilai *posttest* >

dari 70 berjumlah 22 siswa dengan presentase ketuntasan 85.71%. Pada kelas kontrol siswa yang mendapatkan nilai *posttest* < dari 70 adalah 13 siswa dengan presentase 40.67% dan siswa

yang mendapatkan nilai > dari 70 adalah 14 siswa dengan presentase 59.33%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki pengetahuan dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar matematika siswa, penelitian berlanjut pada tahap pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 5%. Sebelum melakukan uji hipotesis harus dilakukan

terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data untuk setiap kelompok sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas data dilakukan menggunakan SPSS yakni uji Shapiro-Wilk.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.930	27	0.068	Data Terdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0.933	27	0.082	Data Terdistribusi Normal

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai df untuk kelompok eksperimen adalah 27 dan kelompok kontrol adalah 27, maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan Teknik Shapiro-Wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat.

Kemudian dari tabel diatas nilai Sig. untuk kelompok eksperimen 0.068 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. karena nilai $\text{sig.} \geq \alpha$ atau $0.068 \geq 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen terdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol nilai Sig. yang didapat adalah 0.082 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$, sehingga nilai $\text{sig.} \geq \alpha$ atau $0.082 \geq 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelas kontrol terdistribusi normal.

Setelah sampel dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan uji Homogenitas. Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varian yang homogen atau tidak. Seperti yang sudah disebutkan

sebelumnya, pengujian homogenitas penelitian ini menggunakan uji *Levene*.

Menentukan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi ≥ 0.05 maka H_0 diterima, dan jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene</i>			
<i>Statistik</i>	df1	df2	Sig.
0.004	1	52	0.951

Berdasarkan hasil tabel output uji homogenitas, nilai sig. yang didapat dari kedua kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0.951 maka dapat dikatakan bahwa Nilai signifikansi > 0.05 atau $0.951 > 0.05$. Karena nilai sig. kedua kelompok lebih besar dari α (0.05) atau $0.951 > 0.05$ maka H_0 diterima dan dapat dikatakan bahwa kedua kelompok data sampel hasil belajar berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen).

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan uji prsyarat terpenuhi dengan data tes

terdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji parametrik yaitu dengan uji-t.

Taembl 6. Hasil Analisis Uji-t

t_{hitung}	Df	Sig. (2 – tailed)
2.284	52	0.031

Dari tabel diatas diperoleh nilai Sig. (2 – tailed) adalah 0.031 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0.031 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada hasil

posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui diterima atau ditolaknya H_0 , yaitu dengan melihat pada kolom Sig. (2 – tailed). Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0.05. pengambilan keputusan hipotesis didasarkan pada kriteria pengujian, yaitu jika nilai Sig. (2 – tailed) $< \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika nilai Sig. (2 – tailed) $\geq \alpha$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Posttest Kedua Kelompok

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Sig (2 – tailed)	0.031	
Taraf Signifikansi	0.05	0.05
Kesimpulan	H_1 diterima	

hasil uji hipotesis *Posttest* terlihat bahwa nilai Sig (2 – tailed) $<$ taraf signifikansi 0.05 atau $0.031 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi persamaan linear dua variabel antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan pendekatan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* lebih efektif dari pada pembelajaran saintifik yang diterapkan di kelas kontrol.

Perbedaan metode pembelajaran pada kedua kelas kelompok sampel diakibatkan karena metode yang digunakan pada kedua kelas berbeda sehingga pada hasil uji hipotesis

didapatkan kelas eksperimen menunjukan hasil yang baik jika kita gunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada saat penelitian dilaksanakan, peneliti bertindak sebagai guru dalam proses kegiatan belajar di SMK Al- Falah Madani Kota Serang. Penelitian dilakukan selama dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk *posttest* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa kelas X Multimedia sebagai kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sedangkan kelas X Akuntansi sebagai kelas kontrol mendapat perlakuan pendekatan saintifik. Menurut Mahmudi (2015) terdapat beberapa tahapan pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan

mempresentasi. Pada penelitian ini perlakuan pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan saintifik memakai lima tahapan tersebut.

Berdasarkan hasil data *posttest* setelah dilakukan perlakuan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menunjukkan bahwa perhitungan terdapat perbedaan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata skor akhir yang lebih baik dibandingkan dengan hasil rata-rata skor akhir di kelas kontrol. Dapat dilihat pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 78.34 dengan skor tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 100 dan skor terendah didapat 45 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 68.34 dengan skor tertinggi 91 dan skor terendah 27. Sesuai dengan uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu uji-t, mendapatkan nilai signifikansi 0.031 itu lebih kecil dari 0.05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima pada taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$). hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa di SMK Al-Falah Madani Kota Serang.

Jika dilihat lebih rinci, pada jenjang kognitif C2 (Memahami) siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol karena pada permainan yang dilakukan pada kelas eksperimen membuat siswa lebih aktif untuk memahami sehingga pada jawaban yang diberikan siswa pada kelas eksperimen lebih menunjukkan jawaban yang diinginkan oleh peneliti yaitu mampu menuliskan 5 contoh persamaan linear dua variabel dan yang bukan persamaan linear dua variabel lebih

lengkap. Selanjutnya pada jenjang kognitif C3 (Menerapkan) hasil dari kedua kelas menunjukkan rata-rata yang sama atau siswa kedua kelas sampel mampu menuliskan jawaban yang benar karena pada kedua kelas yaitu eksperimen dan kontrol diberikan penjelasan secara langsung oleh peneliti untuk menentukan model matematika dari sebuah persoalan kontekstual sehingga siswa mampu untuk menyelesaikan soal yang diberikan dan menjawab dengan benar. Pada jenjang kognitif C4 (Menganalisis) siswa pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Menganalisis meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi dan mengatribusikan.

Dalam mengorganisasikan, melibatkan proses mengidentifikasi masalah yang selanjutnya dikaitkandengan proses menyelesaikan masalah. keunggulan kelas kontrol disebabkan karena pada bagian pembahasan soal siswa diberikan penjelasan secara *step by step* dan siswa diberikan kesempatan untuk mencoba menyelesaikan permasalahan di depan, pada tahapan pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol.

Pada pertemuan yang pertama di kelas eksperimen, siswa didalam secara acak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, pada bagian ini, pembagian kelompok dilakukan tanpa melihat latar belakang yang dimiliki oleh siswa serta setiap kelompok diberikan bahan bacaan oleh peneliti dan pada saat pertemuan yang pertama ini hampir semua siswa bingung dengan model pembelajaran yang akan diberikan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT. Mereka masih kesulitan berbagi ilmu dan belajar dari teman sekelas yang dibagi menjadi kelompok kecil, sehingga masih ada beberapa siswa yang bertanya kepada peneliti saat proses pembelajaran bersama anggota kelompok. Karena

sebagian besar bahan bacaan yang diberikan tidak mereka pahami. Terlihat dari waktu pelaksanaan tes, banyak soal yang dijawab salah. Setelah masing-masing kelompok siswa berdiskusi dengan teman sebayanya, peneliti mulai memainkan permainan dalam bentuk kuis yang dibagi menjadi dua bagian.

Pada sesi pertama, masing-masing *group* mendapat lima soal, dan pada sesi kedua, ada lima soal yang diacak. Pada sesi menjawab, setiap kelompok berebut menjawab pertanyaan, dan antusiasme siswa sangat tinggi. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak menggunakan pembelajaran berbasis ceramah di kelas, yang seringkali membuat siswa merasa bosan ketika mengikuti pelajaran matematika. Oleh karena itu, ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran *teams games tournament*, pada kesempatan ini, siswa terlihat sangat antusias untuk menjawab dan menyelesaikan soal yang didapatkan dan termotivasi dalam pembelajaran yang diberikan dikelas, sehingga dapat lebih memahami ketika pembelajaran TGT dibandingkan dengan pembelajaran ceramah.

Kelas kontrol dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak, tanpa membedakan latar belakang siswa, dan mempresentasikan dan mengajukan pertanyaan, tidak ada permainan dalam kegiatan pembelajaran, dan antusiasme siswa untuk presentasi dan tanya jawab rendah. Tidak sebesar kelas eksperimen, mungkin karena mereka lebih banyak menggunakan ceramah untuk proses belajar mengajar, sehingga mereka masih tergolong pemalu dan pasif ketika melakukan presentasi dan tanya jawab. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis pada penelitian yang didapatkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa SMK Al – Falah Madani Kota Serang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta hasil analisis yang didapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua model pembelajaran yang digunakan pada dua kelas yang berbeda. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika khususnya materi yang diajarkan yaitu sistem persamaan linear dua variabel menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan pendekatan saintifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika How to Cite (APA 6 th Style, (02), 235–244. Retrieved from <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Ilusi Pangarti. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Games terhadap hasil belajar siswa pada konsep*

- momentumdan impuls. Skripsi.*
Isjoni. (2010). *pembelajaran kooperatif: meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junaedi, Y., & Juandi, D. (2021, May). Mathematical creative thinking level on polyhedron problems for eight-grade students. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1882, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.
- Khauro, K., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Dalam Pelajaran Matematika Kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 35-48.
- Handayani, M., & Junaedi, Y. (2022). PEMBELAJARAN INQUIRY CO-OPERATION MODEL TERHADAP PENCAPAIAN HABIT OF THINKING FLEXIBLY MATEMATIS SISWA MTsN. *GEOMATH*, 3(2), 84-91.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2.* CV Kekata Group, 2(1), 122-129.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 1-10.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran "Mengembangkan Profesionalisme Guru."* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan praktek.* Bandung: Nusa Media.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 14-24.
- Suherman, E. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1), 453-460.
- Yusup, Y. J., Lutfi, M. K., & Kusumastuti, F. A. (2022). LEVEL BERPIKIR KKREATIF MATEMATIS SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN HYBRID. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1-14.