

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN MATRIKS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK MADINATUL ULUM

Ahmad Abduh Assayidi¹⁾, Dimas Andhita Cahyo Sujiwo^{2*)}, Dwi Noviani Sulisawati³⁾

^{1,2,3)}Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia, 68121

^{*}Corresponding author

Email:cahyodimas10@gmail.com^{2*)}

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model in matrix learning on the learning outcomes of class X students at Madinatul Ulum Vocational School. The research instrument consists of a test in the form of five essay questions and documentation. Learning is divided into study groups consisting of 5 to 6 students. After learning, an academic game tournament is held between teams to accumulate points for each team. This approach consists of five stages: class presentations, learning in groups, games, competitions, and awards. The research method used was an experiment in the form of a pre-experimental design with the type of one-group pre-test-post-test design. The results of statistical analysis show a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an average difference between the pre-test learning outcomes of 59.8750 and the post-test learning outcomes of 77.5417, indicating that the use of the Team Game Tournament Type Cooperative Model (TGT) has a significant effect on the learning outcomes of class X students. at Madinatul Ulum Vocational School.

Keywords : cooperative model, matrix learning, student learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matriks terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Madinatul Ulum. Instrumen penelitian terdiri dari tes berbentuk lima soal esai dan dokumentasi. Pembelajaran dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 hingga 6 siswa. Setelah pembelajaran, diadakan turnamen permainan akademik antar tim untuk mengakumulasi poin bagi setiap tim. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk Pre-Elxperimental Desain dengan jenis rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test sebesar 59,8750 dan hasil belajar Post Test sebesar 77,5417, menunjukkan bahwa penggunaan Model Kooperatif Tipe Turnamen Permainan Tim (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Madinatul Ulum.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran Matriks, Model Kooperatif.

PENDAHULUAN

Pentingnya model pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Nana Sudjana menegaskan bahwa prestasi belajar siswa mencerminkan kemampuan yang mereka miliki setelah mengikuti proses pembelajaran. Gagne mengidentifikasi lima jenis prestasi belajar, termasuk penguasaan informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan. Di sisi lain, Bloom menguraikan tiga dimensi pencapaian kemampuan, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini menjadi fokus penilaian prestasi belajar siswa, dengan penekanan khusus pada aspek kognitif yang sering dievaluasi oleh guru selama proses pembelajaran. Prestasi belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas pembelajaran (Nugraha, 2020). Prestasi belajar merujuk pada kemampuan atau kompetensi tertentu yang diperoleh oleh siswa apabila telah melakukan pembelajaran. (Wulandari, 2021). Ini terjadi karena guru memiliki kemampuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di dalam ruang kelas Dimiyati dan Mudjiono (dalam Nurhani, 2015). Menyatakan bahwa pembelajaran merupakan persiapan yang dikerjakan seorang pendidik agar bisa melayani dengan baik terhadap siswa serta memberikan informasi, sehingga persiapan yang dibuat oleh guru dapat membantu siswa mencapai tujuan. Agar kegiatan mengajar efektif, guru harus memilih metode pengajaran yang paling sesuai.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, termasuk metode pengajaran yang dipilih oleh guru. Belajar tidak hanya melibatkan pemahaman teori dalam berbagai mata pelajaran, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan. Metode pembelajaran adalah pendekatan-pendekatan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, baik kepada individu maupun kelompok (Basri dan Lestari, 2019). Maka, diperlukan pendekatan pengajaran yang memungkinkan partisipasi aktif dan kreatif siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Ini merupakan pandangan Wina Sanjaya

tentang metode pembelajaran (Sanjaya, 2016), Metode pembelajaran merupakan cara untuk menerapkan rencana kegiatan dalam situasi nyata agar dapat mencapai tujuan secara optimal. Dengan menggunakan metode tertentu, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Tujuan utama dari penggunaan metode pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar dan mencapai hasil yang diinginkan dengan lebih efisien dan efektif bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih mudah.

Maswan dan Khoirul Muslimin (2019) mengartikan pendidikan sebagai proses penyampaian ilmu pengetahuan dari peserta didik melalui pembelajaran dan eksperimen untuk mengatasi suatu kendala tertentu. Menyampaikan pengetahuan kepada siswa melalui pembelajaran dan eksperimen untuk mengatasi suatu kendala tertentu. Proses memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran yang berkualitas, akhirnya menurunkan hasil belajar siswa. Yang pada akhirnya menurunkan hasil belajar siswa. Hal ini adalah sejalan dengan pendidikan tujuan pendidikan menumbuhkan pemahaman tentang dunia, empati, keterampilan memecahkan masalah, dan kesadaran diri pada siswa. Untuk menumbuhkan pemahaman tentang dunia, empati, keterampilan memecahkan masalah, dan kesadaran diri pada siswa. Meskipun beberapa model pengajaran telah digunakan di sekolah, beberapa masih ada upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada kelas matematika. Meskipun model pengajaran telah digunakan di sekolah, masih ada upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada kelas matematika. Menurut keRusman (2014), terdapat bukti Rusman model pendidikan merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk memodifikasi kurikulum SMP, meningkatkan sumber belajar, dan menghambat proses pendidikan di kelas atau lingkungan belajar lainnya. Terdapat bukti bahwa model pendidikan merupakan suatu rencana atau pola itu digunakan untuk memodifikasi kurikulum SMP, meningkatkan sumber belajar, dan menghambat proses pendidikan di kelas atau lingkungan belajar lainnya.

Berdasarkan observasi awal di SMK Madinatul Ulum menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Akibatnya, suasana pembelajaran di sekolah terasa monoton dan kurang memotivasi

siswa untuk belajar dengan semangat tinggi. Daya pikir siswa juga belum dioptimalkan sepenuhnya, dan terdapat kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang pola pikir kreatif dan lebih baik. Pembelajaran Matematika (MTK) sering kali bersifat satu arah, dengan siswa lebih banyak mendengarkan tanpa adanya kegiatan yang menyenangkan untuk mendorong partisipasi siswa. Sebagai pendidik, seharusnya peran guru sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator mampu mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran MTK di kelas menjadi lebih positif. menurut knowles (dalam buku Suprihatiningrum, 2013) Metode merupakan penyusunan siswa dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2014), media pendidikan merupakan bagian dari sumber belajar atau alat fisik yang berisi materi instruksional yang tersedia di sekitar siswa dan dapat merangsang mereka untuk belajar. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerima pesan dapat belajar dengan efektif dan efisien (Yudhi Munadi, 2013). Dengan demikian, media merupakan alat bantu yang mampu menyampaikan pesan serta membangkitkan pikiran, semangat, perhatian, aktivitas, dan partisipasi siswa, sehingga mendukung proses belajar antara guru dan murid. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh pengajar, sehingga proses pembelajaran dapat dianggap efektif.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, disarankan seorang pendidik bukan hanya mengandalkan metode ceramah saja, tetapi juga memanfaatkan beragam metode atau model pembelajaran yang dapat mengembangkan minat dan bakat anak dengan terarah dan terfokus. Menurut Ahmadi (2023), peran guru dalam proses belajar adalah sebagai pembimbing yang juga bertanggung jawab menyediakan lingkungan yang mendukung agar siswa merasa aman dan percaya diri untuk mengembangkan potensi mereka. Kreativitas guru dianggap sebagai hal yang penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendapat Slameto (2015) menyatakan bahwa mengajar yakni proses pembentukan pengalaman dan juga keterampilan terhadap siswa-siswi. Menurut Oemar Hamalik (2014), mengajar adalah tindakan mengorganisir atau mengelola lingkungan dengan sebaik mungkin

sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara efektif. Alvin W. Howerd, sebagaimana dikutip dalam Asep Jihad (2013), menyatakan bahwa mengajar adalah usaha untuk membantu dan membimbing seseorang agar dapat mengubah serta mengembangkan keterampilan. Ada salah satu contoh pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah Teams Games Tournament (TGT), yakni suatu metode pembelajaran kooperatif yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar di kelas.

Menurut Huda (2015), pembelajaran kooperatif merujuk pada strategi di mana murid bekerja bersama dalam kelompok kecil dan memberikan dukungan satu sama lain selama proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Warsono & Hariyanto (2014), pembelajaran kooperatif adalah metode di mana beberapa kelompok kecil murid bekerja sama dan belajar secara interaktif dengan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam model Teams Games Tournament (TGT), murid dibagi menjadi tim belajar yang terdiri dari empat hingga enam anggota dengan tingkat kemampuan dan latar belakang etnik yang beragam. Guru menyampaikan materi pembelajaran, setelahnya murid bekerja dalam tim mereka untuk memastikan pemahaman setiap anggota tim terhadap materi tersebut. Setelah itu, digelar turnamen di mana siswa berpartisipasi dalam game akademik dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan poin bagi skor tim mereka. Model TGT membawa aspek kesenangan dan kerjasama dengan memanfaatkan unsur permainan. Anggota tim saling mendukung dalam persiapan game dengan mempelajari materi, menjelaskan konsep kepada satu sama lain, dan memastikan setiap anggota tim memahami tanggung jawab masing-masing. Ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil guna saling mendukung dalam pemahaman materi pelajaran. Dengan aktivitas pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat berkolaborasi, berdiskusi, dan berargumentasi untuk meningkatkan pemahaman mereka serta mengatasi perbedaan pemahaman individual.

Dalam konteks ini, siswa saling mendukung untuk menghargai satu sama lain dan membentuk keakraban antar siswa (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar anak dan memperbaiki hubungan sosial mereka.

Pembelajaran kooperatif membantu memenuhi kebutuhan anak-anak dalam berpikir kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Rahman & Kencana, 2020). Metode pembelajaran kooperatif memberikan banyak kemudahan bagi anak. Anak-anak bersosialisasi dengan mendapatkan perhatian baik untuk diri sendiri maupun temannya (Akçay, 2016). Hal ini justru menjadi penting untuk diperhatikan karena aspek perkembangan sosial anak dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Faktanya, semakin beragam karakteristik sosial dan budaya peserta didik, semakin besar manfaat yang dapat diperoleh peserta didik. Penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament sebagai metode pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah telah terbukti memberikan hasil belajar yang lebih baik, terutama pada mata pelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variable bebas dan variabel terikat yang diteliti. Metode ini dilakukan sealam mungkin sehingga perbedaan variabel akan terlihat jelas. Untuk mendapatkan pengaruh dari hasil penelitian kuantitatif dilakukannya eksperimen terhadap dua variable sehingga menghasilkan pengaruh dari penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020), mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan benntuk Pre-Experimental Desain dengan jenis rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, dokumentasi, Tes. Teknik tes yang digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar yaitu tes uraian. Menurut Amir Daien Indrakusuma (Malawi & Maruti, 2016), uji adalah alat yang dirancang secara sistematis dan objektif untuk menghasilkan informasi yang diharapkan tentang seseorang, dengan cara yang tepat dan efisien.

Analisis data adalah proses pengaturan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya secara teratur, sehingga dapat dipahami dengan mudah dan hasilnya dapat disampaikan kepada orang lain. Data yang terkumpul dalam penelitian perlu dianalisis, yaitu diolah dan

diinterpretasikan agar memberikan informasi yang signifikan. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teknik analisis yang digunakan sebagai alat untuk mengolah data: *Pertama* peneliti menggunakan uji validitas yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan. *Kedua* uji reliabilitas adalah ketepatan atau kebenaran alat tes untuk menentukan reliabilitas perangkat soal. Reliabilitas yang digunakan metode Internal consistency, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Semua pengujian ini menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan *Paired Sample t-Test*. Berikut uji validitas dan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian.

Uji Validitas

Suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti (Cooper dan Schindler, dalam Zulganef, 2006). Berikut hasil validitas pada penelitian ini.

Tabel 1. Validitas

		Correlations					
		X11	X12	X13	X14	X15	Nilai
X1	Pearson Correlation	1	.752**	.635**	.543**	.510*	.764**
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.006	.011	.000
	N	24	24	24	24	24	24
X2	Pearson Correlation	.752**	1	.550**	.577**	.450*	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000		.005	.003	.027	.000
	N	24	24	24	24	24	24
X3	Pearson Correlation	.635**	.550**	1	.696**	.823**	.922**
	Sig. (2-tailed)	.001	.005		.000	.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24
X4	Pearson Correlation	.543**	.577**	.696**	1	.636**	.848**
	Sig. (2-tailed)	.006	.003	.000		.001	.000
	N	24	24	24	24	24	24
X5	Pearson Correlation	.510*	.450*	.823**	.636**	1	.863**
	Sig. (2-tailed)	.011	.027	.000	.001		.000
	N	24	24	24	24	24	24
Nilai	Pearson Correlation	.764**	.738**	.922**	.848**	.863**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	24	24	24	24	24	24

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari output SPSS 24, sebenarnya sudah dapat mengetahui apakah item-item angket yang digunakan valid atau tidak. Untuk menginterpretasikan output di atas, tentu harus melihat kembali dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas terlebih dahulu. Berdasarkan output “correlatins” diketahui nilai r hitung (nilai Pearson Correlation item _1 dengan skor_ total) adalah sebesar 0,764. Dan diketahui nilai Sig. (2-tailed) untuk hubunganatau kolerasi item_1 dengan skor_total adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan Pearson Correlation bernilai positif yakni sebesar 0,764, maka dapat disimpulkan bahwa item_1 adalah valid dan dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data yang akurat dalam sebuah penelitian.

Uji Reliabilitas

Ketepatan atau kebenaran alat tes untuk menentukan reliabilitas perangkat soal. Reliabilitas yang digunakan metode Internal consistency, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu.

Tabel 2. Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.871	5

Dari tabel output di atas diketahui ada N of items (banyaknya item atau butir pertanyaan angket) ada 5 buah item dalam nilai Cornbanch’s Alpha sebesar $0,871 > 0,60$, maka sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke-5 atau semua item pertanyaan angket untuk variabel adalah reliabel atau konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan peneitian dilaksanakan pada siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. Dalam penelitian ini pelaksanaan penelitian menggunakan model Teams games tournament untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 24-30 juli 2023 dan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Berdasarkan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMK dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut.

Uji prasyarat

Uji prasyarat merupakan konsep dasar untuk menetapkan statistika uji mana yang diperlukan, apakah uji menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian kita berasal dari populasi yang sebarannya normal. Uji normalitas data kuantitatif yang termasuk dalam pengukuran data skala interval atau ratio, untuk dapat dilakukan uji statistik parametrik dipersyaratkan distribusi normal. Pembuktian data berdistribusi normal tersebut perlu dilakukan uji normalitas terhadap data.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality								
	Kelas	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a		Statistic	Shapiro-Wilk		
			df	Sig.		Df		Sig.
PRE	1.00	.125	24	.200*	.962	24		.470
POST	2.00	.151	24	.166	.946	24		.219

Berdasarkan tabel output SPSS 24 tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,470 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel yang telah di ambil berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
PRE POST	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

.947	1	46	.336
------	---	----	------

Berdasarkan tabel output “Test of Homogeneity of variances” di atas, diketahui nilai signifikan (sig). Variabel hasil belajar Matematika pada siswa kelas A kelas B adalah sebesar 0,336 (nilai ini sama seperti hasil uji homogenitas dengan yang pertama dan kedua). Karena nilai Sig. $0,336 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar matematika pada siswa kelas A dan B adalah sama atau homogen.

Uji hipotesis

Uji Hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisa data. Dalam statistik sebuah hasil dapat dikatakan signifikan secara statistik jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh factor yang kebetulan, sesuai dengan batas probabilitas yang sudah ditentukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah pelaksanaan uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Tabel 5. Uji hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE	59.8750	24	8.89706	1.81610
	POST	77.5417	24	7.00298	1.42948

Pada output ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yaitu nilai Pre Test dan Post Test. Untuk nilai Pre Test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 59,8750. Sedangkan untuk nilai Post Test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 77,5417. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 24 orang siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada Pre Test sebesar 8,89706 dan Post Test sebesar 7,00298.

Karena nilai rata-rata hasil belajar pada Pre Test 59,8750 < Post Test 77,5417, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pre Test dengan nilai hasil Post Test. Dan selisih nilai hasil Post Test sebesar 77,5417 dengan nilai hasil Pre Test 59,8750 adalah sebesar 17,6667. Dengan begitu peningkatan dari rata-rata nilai hasil Pre Test dan Post Test sebesar 17,6667.

Tabel 6. Uji hipotesis

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PREI & POST	24	.240	.258

Output di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data, yaitu variabel Pre Test dengan variabel Post Test. Berdasarkan output tersebut, diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0,240 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,258. Karena nilai Sig. 0,258 > probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Pre Test dengan variabel Post Test.

Tabel 7. Uji hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences										
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)			
					Lower	Upper						
Pair	PREI - POST											
1		-17.66667	9.91120	2.02312	-21.85180	-13.48153	-8.732	23	.000			

Berdasarkan tabel output “Paired Samples Test” di atas, diketahui nilai Sig. (2- tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh penggunaan “pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pembelajaran matriks terhadap hasil belajar siswa kelas X Smk Madinatul Ulum”.

Dari tabel output “Paired Samples Test” di atas juga memuat informasi tentang nilai “Mean Paired Differences” adalah sebesar 17,66667. Nilai ini

menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar Post Test dengan rata-rata hasil belajar Pre Test atau $77,5417 - 59,8750 = 17,66667$.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan tipe pembelajaran kooperatif yang dapat menarik minat peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam pembentukan kelompok, dimana model pembelajaran yang diambil adalah model pembelajaran *teams game tournament* (TGT). Adapun, model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dikarenakan model ini menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran ini dapat membuat siswa selalu berusaha berfikir mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Dengan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran, siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya.

Dalam model pembelajaran *Teams game tournament* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum. penelitian ini menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan nilai rata-rata hasil belajar pada Pre Test $59,8750 < \text{Post Test } 77,5417$, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pre Test dengan nilai hasil Post Test. Dan selisih nilai hasil Post Test sebesar $77,5417$ dengan nilai hasil Pre Test $59,8750$ adalah sebesar $17,6667$. Dengan begitu model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berpengaruh positif pada hasil belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Madinatul Ulum, khususnya pada materi matriks. Berdasarkan hasil “Paired Samples Test”, diketahui nilai Sig. (2- tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test sebesar 59,8750 dengan hasil belajar Post Test sebesar 77,5417 yang artinya ada pengaruh penggunaan “model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pembelajaran matriks terhadap hasil belajar siswa kelas X Smk Madinatul Ulum”. Dari tabel output “Paired Samples Test” di atas juga memuat informasi tentang nilai “Mean Paired Differences” adalah sebesar 17,66667. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar Post Test dengan rata-rata hasil belajar Pre Test atau $77,5417 - 59,8750 = 17,66667$. Dengan begitu peningkatan dari rata-rata nilai hasil Pre Test dan Post Test sebesar 17,6667.

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini dapat disampaikan beberapa saran yaitu 1) bagi guru kelas X, sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika, agar proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menyenangkan serta agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan prestasinya menjadi meningkat; 2) bagi siswa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadikan pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan kelompok.

REFERENSI

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Pres.
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). *Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum*. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 121-129.
- Basri, P. A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR)*.
- Damanik, E. H. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Materi Perubahan Tanah Dan Alam Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 091390 Panribuan Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality)*.
- Elkana Abeto Surbakti, E. L. K. A. N. A. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Mata Pelajaran Ipa Tema 6 Subtema 1 Materi Sumber Energi Kelas Iii Di Sd*
-

- Negeri 043951 Surbakti Tp 2022/2023 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi).*
- Hakiki, R., & Setiana, A. R. (2023). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Unit Pelaksana Teknis Daerah Pusat Kesehatan Masyarakat (Uptd Puskesmas) Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya.* Journal Of Innovation Research And Knowledge, 3.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). *Model pembelajaran dan implementasi pendidikan HAM dalam perspektif pendidikan islam dan nasional.* Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, 3(3), 403-414.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.* Jurnal Multidisiplin Madani, 2(9), 3507-3514.
- Malawi, I., & Maruti, E. S. (2016). *Evaluasi Pendidikan.* Cv. Ae Media Grafika.
- Mufiza, T., Marlina, C., & Zamana, M. (2022). *pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together (NHT) terhadap motivasi belajar siswa sdn rumpet kelas IV pada sub materi "rendah hati".* jurnal ilmiah mahasiswa, 4.
- Nasution, M. (2018). *Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne.* Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains, 6(02), 112-126.
- Noor, J. (2011). *Metodelogi Penelitian.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). *Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika.* Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 3(1), 42-46.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas.* Prenada Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- zyra, s. n., alamsyah, t. p., & yuliana, r. (2022). *Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasa, 3.