

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 23 MEDAN PADA MATERI STATISTIKA

Engeli Emmanuela Br Tambunan¹, Gita Helena Tarigan², Joel Shintong Naibaho³, Prihatin Ningsih Sagala⁴, Stephani Theresa Vania Tampubolon⁵, Dwi Ayu Febrianti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Medan

Email: engeliemmanuela10@gmail.com¹, githelenatarigan@gmail.com², joelnaibaho1@gmail.com³, alfathmommy81@gmail.com⁴, stephanitheresa04@gmail.com⁵, dwiayufebrianti26@gmail.com⁶

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional. Salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi statistika. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 23 Medan 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah two-group pretest-posttest design. Populasi penelitian meliputi siswa SMP Negeri 23 Medan Kelas VIII sebanyak 28 siswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan subjek penelitian. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-3 eksperimen dan VIII-4 sebagai kelas kontrol. Uji prasyarat yang digunakan yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas guna memastikan bahwa data memenuhi kriteria analisis yang dibutuhkan. Uji perbedaan rerata menggunakan uji-T Independen untuk menentukan apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model TGT lebih baik dibandingkan dengan model konvensional. Berdasarkan hasil uji T, ditemukan p-value sebesar $0,008598 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan post test antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Kata Kunci: Team Game Tournament, Hasil Belajar, Statistika.

Abstract: Low student learning outcomes are caused by the dominance of conventional learning methods. One way to overcome problems in the learning process is to use an interesting and fun learning approach. The purpose of this study was to analyze the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on improving student learning outcomes in statistics material. This research was conducted at SMP Negeri 23 Medan 2024/2025. The type of research used is quantitative with a quasi-experimental design or pseudo-experiment. The research design used was two-group pretest-posttest design. The study population included students of SMP Negeri 23 Medan Class VIII as many as 28 students. The purposive sampling technique was used to determine the research subjects. The research sample consisted of two classes, namely class VIII-3 experiment and VIII-4 as the control class. The pre-requisite tests used were Normality Test and Homogeneity Test to ensure that the data met the required analysis criteria. The mean difference test uses an Independent T-test to determine whether the learning outcomes of students using the TGT model are better than the conventional model. Based on the T-test results, a p-value of $0.008598 < 0.05$ was found.

Thus, there is a difference in the post test between the experimental class using the TGT type cooperative learning model and the control class using the lecture method.

Keywords: *Team Game Tournament, Learning Outcomes, Statistics.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika diajarkan kepada siswa di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan Matematika memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari, serta melatih kemampuan berpikir siswa (**Dewiyanti, 2018**). **Susanto (2013)** menyatakan bahwa Matematika merupakan bidang ilmu yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan berargumen, berkontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari maupun dunia kerja, serta mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran matematika yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (**Sarah et al., 2021**). Meskipun demikian, masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga minat mereka terhadap matematika menjadi rendah. Rendahnya minat belajar ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika yang kurang optimal. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh **Hasibuan, Fitri, dan Dewi (2022)**, yang menyatakan bahwa sikap negatif terhadap suatu mata pelajaran dapat menyebabkan kesulitan dalam belajar serta menurunkan pencapaian akademik. Hasil belajar sendiri merupakan tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk nilai pada berbagai mata pelajaran (**Diah & Siregar, 2023**).

Berdasarkan hasil analisis penelitian, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional. Saat ini, proses pembelajaran di kelas lebih berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga siswa menjadi kurang aktif. Meskipun demikian, guru cenderung memilih metode ini karena lebih praktis, tanpa memerlukan alat atau bahan praktik, cukup dengan menjelaskan konsep-konsep dari buku ajar atau referensi lainnya. Akibatnya, siswa tidak dibekali strategi belajar yang dapat membantu mereka memahami cara belajar, berpikir, serta

memotivasi diri sendiri (self-motivation), padahal aspek-aspek tersebut sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di kelas (**Primadoniati, 2020**).

Salah satu topik dalam pembelajaran matematika adalah statistika, yang mencakup pengolahan data, baik dalam bentuk ukuran penyebaran maupun ukuran pemusatan. Menurut Dr. Hanafiah (2020), statistika merupakan cabang ilmu yang membahas tentang proses pengumpulan, penyajian, analisis, serta interpretasi data. Data yang digunakan dalam statistika biasanya berasal dari berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari dan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun diagram. Penelitian yang dilakukan oleh **Sameli et al. (2022)** menunjukkan bahwa hanya 4 dari 32 siswa (12,5%) yang mencapai ketuntasan belajar individu (nilai ≥ 65), sementara 28 siswa lainnya (87,5%) belum tuntas (nilai ≤ 65). Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar ini adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi. Selain itu, siswa cenderung menghafal fakta tanpa benar-benar memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Kesulitan dalam memahami materi juga dipengaruhi oleh kurangnya keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Penelitian **Wahyuni (2016)**, yang mengutip pendapat Bates, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa tidak cukup hanya mendengar, melihat, atau membaca, tetapi juga perlu terlibat secara aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktivitas ini penting untuk memastikan bahwa mereka benar-benar memahami materi yang dipelajari (**Sameli et al., 2022**).

Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini dirancang agar siswa lebih aktif dengan menempatkan mereka dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam anggota dengan latar belakang kemampuan, suku, dan jenis kelamin yang beragam. Proses pembelajaran dalam model ini diawali dengan penyampaian tujuan serta materi, dilanjutkan dengan diskusi dan turnamen kelompok, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang berprestasi. Pendekatan **TGT** efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa karena permainan yang diterapkan dalam model ini mendorong partisipasi aktif serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bertukar gagasan dalam menyelesaikan

permasalahan pembelajaran (**Alawiyah et al., 2023**). Selain itu, metode ini juga berkontribusi dalam membangun sikap saling menghargai di antara siswa, meningkatkan sikap toleransi, serta mempererat hubungan antara siswa dan guru (**Hasan et al., 2023**).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh **Fauzi & Masrupah (2024)** menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan model Team Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Oleh karena itu, Team Games Tournament (TGT) dapat menjadi model pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran statistika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi statistika. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode yang bertujuan untuk menganalisis suatu populasi atau sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen serta teknik analisis data berbasis kuantitatif atau statistik (Tarmizi et al., 2015). Jenis penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah **two-group pretest-posttest design**. Menurut Syahroni (2022), desain penelitian ini melibatkan pemberian pretest sebelum perlakuan diterapkan, sehingga hasil perlakuan dapat dianalisis dengan lebih akurat karena memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian diukur melalui posttest.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 23 Medan dengan populasi yang mencakup seluruh siswa kelas VIII sebanyak 28 siswa. Teknik **purposive sampling** digunakan untuk menentukan subjek penelitian, di mana dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu kelas VIII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-4 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** yang didukung oleh **Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)** berbasis proyek, sedangkan kelas kontrol tetap

menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan diberikan pretest dan posttest guna mengukur efektivitas perlakuan. Desain penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

O1	X	O2	(Eksperimen)

O3		O4	(Kontrol)

Langkah pertama dalam analisis data awal adalah mengevaluasi instrumen tes dan butir soal melalui uji validitas dan reliabilitas. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa soal yang disusun telah memenuhi standar yang layak untuk digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap data awal, yaitu hasil pretest, yang berfungsi sebagai dasar untuk mengevaluasi apakah karakteristik kelas yang menjadi subjek penelitian memiliki kesamaan, termasuk distribusi normal, homogenitas populasi, dan kesetaraan rata-rata data. Pada tahap analisis data akhir (post-test), terlebih dahulu dilakukan dua uji prasyarat, yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, guna memastikan bahwa data memenuhi kriteria analisis yang dibutuhkan. Setelah itu, dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-T independen untuk menentukan apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model TGT lebih baik dibandingkan dengan model konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, data kuantitatif dari hasil *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan dan kemudian dievaluasi. Sebagai uji prasyarat untuk memastikan kondisi awal kelas sama, uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk menilai data kuantitatif. Untuk membandingkan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap perbedaan perlakuan, uji perbedaan nilai rata-rata dilakukan pada hasil *post-test*. Untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat untuk penyelidikan ini, peneliti menggunakan R Studio sebagai alat uji. Jika nilai *p-value* lebih besar dari 0,05, populasi akan dianggap homogen dan berdistribusi normal. Hasil uji statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Bartlett*, serta uji *Independent Sample T-test* ditampilkan sebagai berikut.

Uji Statistik Deskriptif

Data Tes Awal (*pre-test*)

Sebelum menerima perlakuan, dua kelompok sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi tes awal (*pre-test*), kemudian informasi tersebut dikumpulkan dengan menganalisis data dari hasil tes awal (*pre-test*) kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Table 1. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif

Kelas	Minimum	Makimum	Mean
Eksperimen	12,5	75	38,8
Kontrol	12,5	75	44,6

Dari Tabel 1 terlihat bahwa nilai minimum dan maksimum dari data *pre-test* sama yaitu minimum 12,5 dan maksimum 75 untuk kelas eksperimen dan kontrol. Namun, terdapat perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol, dengan nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen yaitu, nilai eksperimen adalah 38,8 dan kelas kontrol adalah 44,6.

Data Tes Akhir (*post-test*)

Setelah menerima perlakuan, dua kelompok sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi tes akhir (*post-test*) kepada siswa setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dan dengan yang menggunakan model pembelajaran TGT kemudian informasi tersebut dikumpulkan dengan menganalisis data dari hasil tes akhir (*post-test*) kelas konvensional dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Table 2. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif

Kelas	Minimum	Maksimum	Mean
Eksperimen	37,5	100	75,45
Konvensional	37,5	87,5	63,84

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan bahwa kelas konvensional memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 63,84, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75,45. Pada kedua kelas, nilai minimum sebesar 37,5 tetap

konstan. Namun, kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 100, sedangkan kelas konvensional hanya memperoleh nilai 87,5. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan nilai maksimum. Perbedaan ini menunjukkan bahwa, berbeda dengan pendekatan tradisional, model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar rata-rata siswa tetapi juga memungkinkan mereka memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Uji Prasyarat Statistik

Uji Normalitas *pre-test*

Uji normalitas distribusi data *pre-test* pada dua kelas yang mana kelas eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kelas kontrol dengan penggunaan metode konvensional menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk*.

Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

1. Data penelitian berdistribusi secara normal jika nilai *p-value* $> 0,05$. Sehingga perhitungan selanjutnya akan menggunakan uji kesamaan rata-rata (uji t)
2. Data penelitian tidak berdistribusi normal jika nilai *p-value* $< 0,05$.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pre-test*

Sampel	N	W	<i>p-value</i>	Keterangan
Kelas Eksperimen	28	0.93136	0.06671	Normal
Kelas Kontrol	28	0.93141	0.06693	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang ada pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai W yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir mendekati 1. Hal ini menunjukkan distribusi data untuk kedua kelas tersebut semakin normal. Nilai W ini sejalan untuk mendukung nilai *p-value* sebagai penentuan keputusan langsung. Nilai *p-value* yang diperoleh ialah 0,06671 yang mana berarti nilai *p-value* $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data kelas eksperimen pada kenyataannya, berdistribusi secara normal. Sedangkan untuk kelas kontrol, *p-value* yang didapatkan ialah 0,06693 yang mana berarti *p-value* $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data *pre-test* dari kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas *Pre-test*

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua rata-rata. Hasil uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Barlett, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Kedua varians tersebut dinyatakan homogen jika $p\text{-value} < 0,05$ sehingga dapat dilanjutkan ke perhitungan menggunakan uji-t
2. Kedua varians tersebut dinyatakan tidak homogen jika $p\text{-value} > 0,05$

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Sampel	N	K-squared	df	P-value	Keterangan
Kelas Eksperimen	28	1,0209	5	0,960	Homogen
Kelas Kontrol	28				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil perhitungan uji homogenitas data dengan menggunakan uji *Bartlett* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol $K - kuadrat = 1,0209$, $df = 5$ dan nilai $p - value = 0,9609$. Kedua kelompok tersebut memiliki derajat sebaran data yang hampir sama, berdasarkan nilai $K\text{-kuadrat}$ dan df uji tersebut, yang menunjukkan adanya perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol serta keseragaman varians antar kelompok. Karena nilai $p - value > 0.05$, maka tidak ada cukup bukti untuk mengatakan bahwa data tersebut tidak homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Maka berdasarkan hasil uji homogenitas data *pre-test* dari kedua kelas tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians homogen.

Uji Normalitas *Post-test*

Pada penelitian ini, uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data *post-test* adalah uji *Shapiro-Wilk*. Berikut rangkuman hasil perhitungan uji normalitas kemampuan awal siswa:

1. Data penelitian berdistribusi secara normal jika nilai $p\text{-value} > 0,05$. Sehingga perhitungan selanjutnya akan menggunakan uji kesamaan rata-rata (uji t)
2. Data penelitian tidak berdistribusi normal jika nilai $p\text{-value} < 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Post-test

Sampel	N	W	P-value	Keterangan
Kelas Eksperimen	28	0,9322	0,07006	Normal
Kelas Kontrol	28	0,93102	0,06542	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang ada pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai W yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam data *post-test* hampir mendekati 1. Hal ini menunjukkan distribusi data untuk kedua kelas tersebut semakin normal. Nilai W ini sejalan untuk mendukung nilai *p-value* sebagai penentuan keputusan langsung. Nilai *p-value* yang diperoleh ialah 0,07006 yang mana berarti nilai *p-value* $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data kelas eksperimen pada kenyataannya, berdistribusi secara normal. Sedangkan untuk kelas kontrol, *p-value* yang didapatkan ialah 0,06542 yang mana berarti *p-value* $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data *pre-test* dari kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol *post-test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas *Post-test*

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua rata-rata. Hasil uji homogenitas data *post-test* dilakukan dengan menggunakan uji *Barlett*, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Kedua varians tersebut dinyatakan homogen jika *p-value* $< 0,05$ sehingga dapat dilanjutkan ke perhitungan menggunakan uji-t
2. Kedua varians tersebut dinyatakan tidak homogen jika *p-value* $> 0,05$

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Post-test*

Sampel	N	K-squared	df	P-value	Keterangan
Kelas Eksperimen	28	0,010144	1	0,9198	Homogen
Kelas Kontrol	28				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil perhitungan uji homogenitas data dengan uji *Bartlett* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol $K - squared = 0,010144$, $df = 1$ dan $p - value = 0,9198$. Kedua kelompok tersebut memiliki derajat sebaran data yang hampir

sama, berdasarkan nilai K -kuadrat dan df uji tersebut, yang menunjukkan adanya perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol serta keseragaman varians antar kelompok. Karena nilai $p - value > 0.05$, maka tidak ada cukup bukti untuk mengatakan bahwa data tersebut tidak homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Maka berdasarkan hasil uji homogenitas data *post-test* dari kedua kelas tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians homogen.

Uji Hipotesis Tes Akhir (*post-test*)

Berdasarkan uji prasyarat analisis bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji-t dua sampel independent untuk menguji perbedaan. Berikut rangkuman hasil uji t dua sampel independent:

Table 6. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Kelas	Ekperimen	Kontrol
N	28	
t	2,7272	
df	53,979	
p-value	0,008598	
Keterangan	Terdapat perbedaan	

Berdasarkan hasil uji-t diatas, diperoleh hasil uji statistik pada t atau disebut sebagai t_{hitung} yaitu 2,7272, derajat kebebasan diperoleh 53,979 dan p-value sebesar 0,008598. Apabila taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa *post-test* diperoleh p-value $< 0,05$ dengan demikian maka terdapat perbedaan *post test* antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (konvensional).

KESIMPULAN

Dari hasil seluruh tahapan penelitian yang telah dilakukan, mulai dari perencanaan, pemberian perlakuan sampai analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh belajar siswa

kelas VIII SMP sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis dan pembahasan yang dibuktikan bahwa hasil belajar siswa baik dalam kelas eksperimen maupun kelas control berada di bawah nilai KKM, Sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai meningkat menjadi berada di atas standar KKM, ini juga didukung dengan didapatkannya bahwa nilai p-value pada post-test di kelas VII bernilai 0,008598 yang berarti bahwa nilai post-test $> 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan *post test* antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (konvensional). Dengan demikian terbukti benar, dan dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berpengaruh positif dikarenakan terdapat peningkatan nilai post-test dibandingkan dengan nilai pre-test.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*, 4(2), 1033-1042.
- Dr. Hanafiah, A. S. (2020). *PENGANTAR STATISTIKA*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung .
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20.
- Hasan, M. S., Azizah, M., & Rozaq, A. (2023). Service Learning in Building an Attitude of Religious Moderation in Pesantren. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i4.714>

- Hasibuan, R., Fitri, R., & Dewi, U. (2022). STEAM-Based Learning Media: Assisting in Developing Children's Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6863-6876.
- Primadoniati, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 77-97.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Sameli, A. E., Arifin, M., & Arifitriana, W. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR STATISTIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA KELAS XI TKR. 2SMK NEGERI 2 PADANGSIDIMPUAN. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 39-43.)
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kelas V Gugus III Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13-19.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Tarmizi, T., Halim, A., & Khaldun, I. (2017). Penggunaan metode eksperimen untuk mengatasi miskonsepsi dan meningkatkan pemahaman konsep materi rangkaian listrik di SMA negeri 1 Jaya kabupaten Aceh Jaya, Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 5-11.
- Wahyuni, R. (2016). Inovasi Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 3(2).