

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM, GAME, TOURNAMENT* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA****Dina Aulia<sup>1</sup>, Syaiful<sup>2</sup>, Eko Kuntarto<sup>3</sup>**<sup>1,2</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Jambi<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambiemail : [dina.aulia1394@gmail.com](mailto:dina.aulia1394@gmail.com)**Abstract**

*This study aims to (1) Determine the effectiveness of the Team, Game, Tournament (TGT) learning model on students' mathematics learning motivation (2) Know the effectiveness of the Team, Game, Tournament (TGT) learning model towards student mathematics learning outcomes. This type of research is Quasi Experimental using One Group Pretest-Posttest Design research design with one kind of treatment that is the learning model Team, Games, Tournament (TGT). This design involves a group that is given a pretest, given treatment and given a posttest. Sampling in this study using purposive sampling technique that is by means of the sample based on the advice of the subject teacher, so that the focus on the subject you want to study. The data needed in this study is data on student learning outcomes and student motivation. The instruments in this study include observation sheets of learning implementation (RPP implementation), motivation questionnaire sheets and learning outcomes test sheets. Obtaining a hypothesis test Paired Samples test Learning outcomes test based on a significant value of  $0,000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted meaning that there are differences in average learning outcomes between Pretest and Posttest it can be concluded that the TGT learning model is effective on learning outcomes. Obtaining the hypothesis test Paired Samples test Learning motivation test based on a significant value of  $0,000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted meaning that there is a difference in the average of the initial learning motivation questionnaire before the TGT learning model is done and the final motivation questionnaire after the TGT learning model is effective on motivation learn mathematics students.*

**Keywords:** *Team Game Tournament Learning Model (TGT), Student Learning Motivation, Student Learning Outcomes.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui keefektifan model pembelajaran *Team, Game, Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa (2) Mengetahui keefektifan model pembelajaran *Team, Game, Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian adalah *Quasi Experimental* dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* dengan satu macam perlakuan yaitu model pembelajaran *Team, Games, Tournament* (TGT). Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pretest*, diberi *treatment* dan diberi *posttest*. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu dengan cara sampel bertujuan berdasarkan saran dari guru mata pelajaran, agar fokus pada subjek yang ingin diteliti. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (Keterlaksanaan RPP), lembar angket motivasi dan lembar tes hasil belajar. Perolehan uji hipotesis uji *Paired Samples Tes* Hasil belajar berdasarkan nilai signifikan yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *Pretest* dan *Posttest* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap hasil belajar. Perolehan uji hipotesis uji *Paired Samples Tes* Motivasi belajar berdasarkan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan rata-rata angket motivasi belajar awal sebelum dilakukan model pembelajaran TGT dan angket motivasi akhir setelah dilakukan model pembelajaran TGT efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran TGT, Motivasi, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber atau alat serta media belajar terhadap lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran tidak lepas dari interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa lain. Dalam proses pembelajaran harus berjalan seimbang sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Berbagai upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar tujuan pembelajaran didunia pendidikan tercapai, salah satunya adalah dengan cara mengganti kurikulum pendidikan. Selain itu, guru juga dituntut untuk memilih model pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat terhadap materi yang akan diajarkan. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan lancar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan.

Suatu hal yang sangat penting dalam belajar ialah adanya motivasi. Motivasi dan belajar tidak dapat dipisahkan, karena motivasi dan belajar sangat berkaitan dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Motivasi merupakan daya pendorong artinya motivasi salah satu faktor pendorong belajar yang mempengaruhi hasil belajar. Rendahnya motivasi dalam belajar akan menyebabkan sulitnya siswa dalam mencapai kesuksesan dalam belajar. Dengan adanya motivasi yang baik siswa tentu akan mencapai hasil belajar yang baik. Pemberian motivasi dalam belajar sebagai bentuk aplikasi dari teori belajar, yaitu: 1) Menjelaskan tujuan kepada siswa, 2) Membangkitkan motivasi belajar siswa, 3) Memberikan angka/penilaian, 4) memberikan hadiah dan pujian, 5) Memberikan hukuman, 6) Menciptakan persaingan dan kerjasama (Susanti, 2015). Sedangkan Menurut (Uno, 2010) Indikator motivasi belajar yaitu:

1) Adanya hasrat keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam

belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan observasi peneliti di SMK Negeri 10 Muaro Jambi dan informasi dari guru yang mengajar mata pelajaran matematika di SMK Negeri 10 Muaro Jambi diperoleh bahwa kurangnya motivasi belajar siswa saat belajar matematika, siswa malas belajar sehingga ketercapaian belajar tidak sesuai yang diharapkan. Di samping itu, terdapat aspek lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Seperti guru masih menggunakan model pembelajaran yang pengajarannya berpusat pada guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang disertai tanya jawab dengan siswa yang menyebabkan pelaksanaan pembelajarannya siswa cenderung pasif, hanya duduk dan mendengarkan apa yang dikatakan guru (*teacher center*) pada saat menjelaskan materi sehingga siswa hanya diam dan terpaku pada penjelasan dari guru.

Model pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Perubahan suatu motivasi akan turut mengubah hasil belajar siswa yang baik. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menimbulkan motivasi dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menanggapi permasalahan tersebut, peranan siswa dan guru saling keterkaitan dan saling memengaruhi dalam pembelajaran. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Team, Games, Tournament* (TGT).

Peneliti memilih model tersebut karena menurut (Shoimin, 2014), pembelajaran kooperatif model *Team, Games, Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan keaktifan aktivitas seluruh siswa, menekankan pada kegiatan belajar dengan permainan. Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran TGT siswa

dapat belajar lebih rileks dan tidak membosankan serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar yaitu: 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. 2) Membangkitkan motivasi siswa. 3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.

4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. 5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa. 6) Berikan penilaian. 7) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. 8) Ciptakan persaingan dan kerjasama (Suprihatin, 2015). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Prayoga, 2010).

Menurut (Mudjiono, 2009), unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut :

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa
- b. Kemampuan siswa
- c. Kondisi siswa
- d. Kondisi lingkungan siswa
- e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Sehingga dari uraian yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini memiliki rumusan masalah (1) Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa? (2) Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa? Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Solihah, 2016) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams, Games, Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model

pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD). Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa (2) Mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) karena kelompok kontrol tidak berfungsi dengan sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013). Penelitian yang dilaksanakan adalah pada satu kelompok siswa (kelompok eksperimen) dan tidak ada kelompok pembanding (kelompok kontrol). Dalam metode penelitian eksperimen semu keberhasilan dan keefektifan pembelajaran dengan model pembelajaran yang diujikan dapat dilihat dari perbedaan nilai tes kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan TGT yaitu model konvensional (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan TGT (*posttest*). Variabel pada penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran TGT, sedangkan variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar matematika. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest-posttest design* dengan satu macam perlakuan yaitu model pembelajaran TGT (*Team, Games, Tournament*). Pola *one group pretest-posttest design* ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design**

Tes Awal ( <i>Pretest</i> )	Perlakuan	Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2013)

Keterangan:

T1 : Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran

T2 : Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

a. Hasil observasi peneliti untuk mengamati bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan selama proses pembelajaran, observasi dilakukan oleh 2 orang guru matematika yang ada di SMKN 10 Muaro Jambi. Analisis keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan persentase terlaksananya kegiatan pembelajaran, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah kegiatan yang terlaksana}}{\text{Jumlah seluruh kegiatan pembelajaran}} \times 100\%$$

Adapun skor dari pilihan “Ya” diberikan skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0.

**Tabel 2. Kategori Keterlaksanaan Treatment**

Interval	Interpretasi
<b>KT = 0</b>	Tidak satupun kegiatan terlaksana
<b>0 &lt; KT ≤ 25</b>	Sebagian kecil kegiatan terlaksana
<b>25 &lt; IK &lt; 50</b>	Hampir setengah kegiatan terlaksana
<b>KT = 50</b>	Setengah kegiatan terlaksana
<b>50 &lt; KT ≤ 75</b>	Sebagian besar kegiatan terlaksana
<b>75 &lt; KT &lt; 100</b>	Hampir seluruh kegiatan terlaksana
<b>KT = 100</b>	Seluruh kegiatan terlaksana

(Aminudin, 2013)

b. Hasil angket yang diberikan kepada siswa mengenai motivasi siswa dalam belajar. Metode angket ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat motivasi

siswa. Angket motivasi terdiri dari angket motivasi awal dan angket motivasi akhir. Alternatif jawaban menggunakan skala *Likert*. Dalam skala *likert* terdapat dua bentuk pernyataan, yaitu bentuk pernyataan positif (*favourable*) yang berfungsi untuk mengukur sikap positif, dan bentuk pernyataan negatif (*unfavourable*). Skala ini pada dasarnya memperoleh dari data kualitatif yang dikuantitatifkan. Kategori yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Dalam pemberian skor, nilai tertinggi adalah 5 dan yang terendah adalah 1. Perhitungan besar persentase adalah

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3. Kriteria Kategori Motivasi Belajar Setiap Siswa**

Interval	Kualifikasi
$KM \leq 20$	Sangat Negatif
$21 \leq KM < 41$	Negatif
$41 \leq KM < 61$	Netral
$61 \leq KM < 81$	Positif
$81 \leq KM \leq 100$	Sangat Positif

c. Hasil pengerjaan lembar soal tes yang diberikan kepada siswa. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Teknik analisis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan melalui analisis *gain-ternormalisasi* <g>, “Skor *gain-ternormalisasi* yaitu perbandingan skor *gain* aktual dengan skor *gain* maksimum”. Skor *gain* aktual yaitu skor *gain* yang diperoleh siswa sedangkan skor *gain* maksimum yaitu skor *gain* tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Dengan demikian, menghitung skor *Gain* berdasarkan rumus menurut (Purwanto, 2010) skor *Gain-Ternormalisasi* dapat dinyatakan oleh rumus:

$$\frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SkorMaks} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Kemudian N-gain ternormalisasi diinterpretasikan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4. Kriteria N –Gain**

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	Tinggi

(Purwanto, 2010)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika sebagai berikut:

**Tabel 5. Kriteria Ketuntasan Minimal**

Nilai	Kriteria
$< 70$	Tidak Tuntas
$\geq 70$	Tuntas

Menurut (Rijal, 2016) Kriteria keefektifan mengacu pada :

1. Hasil belajar matematika siswa dikatakan efektif apabila secara deskriptif memenuhi kriteria berikut: a) Skor rata-rata hasil belajar matematika siswa mencapai  $KKM \geq 70$ . b) Rata-rata nilai gain ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang. c) Ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 80%.
2. Motivasi belajar matematika siswa dikatakan efektif apabila secara deskriptif memenuhi kriteria berikut: a) Skor rata-rata motivasi belajar matematika siswa minimal kategori sedang. b) Rata-rata nilai gain ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang.
3. Model pembelajaran dikatakan efektif jika ada perbedaan nilai *Pretest* dan *Posstest* antara hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan

dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknis analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Analisis deskriptif digunakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan hasil belajar matematika siswa, motivasi, dan keterlaksanaan pembelajaran. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik inferensial bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian. Sesuai dengan desain penelitian, maka data dianalisis dengan teknik *Pretest-Posttest Design Uji-T (Paired Samples T-Test)*. Menurut (Santoso, 2014), Pedoman pengambilan keputusan dalam *uji paired sample test* berdasarkan nilai signifikan hasil output SPSS : Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data statistik deskriptif diperoleh dari data- data yang diperoleh selama penelitian yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif adalah sebagai berikut:

### 1. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran TGT

Selama melakukan penelitian, kegiatan pembelajaran berada didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Team, Game, Tournament (TGT)*, dilakukan pengamatan terhadap Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh beberapa observer yang bertujuan untuk melihat persentase ke-

terlaksanaan pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran TGT. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh dua orang yaitu guru mata pelajaran matematika yang mengajar di SMK Negeri 10 Muaro Jambi.

Adapun skor dari pilihan “Ya” memperoleh skor 1 dan pilihan “Tidak”

diberi skor 0. Hasil skor keterlaksanaan RPP akan dihitung berdasarkan perhitungan persentase keterlaksanaan RPP. Data keterlaksanaan RPP yang telah dihitung persentasenya akan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut tabel data keterlaksanaan pembelajaran RPP dengan model pembelajaran TGT.

**Tabel 6. Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Terlaksana		Tidak		%Terlaksana
1	2	1	2	
15	17	2	0	94,11%
16	16	1	1	94,11%
15	15	2	2	88,23%
16	16	1	1	94,11%
15	16	2	1	91,17%
13	14	4	3	79,41%
14	14	3	3	82,35%
17	17	0	0	100%
<b>% Keterlaksanaan RPP</b>				<b>90,43%</b>

Dari keseluruhan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu 90,43% terdapat pada interval 75% - 99% dengan perhitungan rata-rata dari keterlaksanaan RPP sebesar 90,43% dikategorikan baik artinya penerapan model pembelajaran TGT yang dilaksanakan dikelas XI TBSM A SMKN 10 Muaro Jambi, hampir seluruh kegiatan terlaksana dalam menerapkan model pembelajaran TGT keterlaksanaan model pembelajaran TGT tergolong efektif dalam pelaksanaannya.

## 2. Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Analisis motivasi belajar diukur menggunakan angket motivasi belajar siswa, Angket motivasi belajar diberikan sebelum dan sesudah dilakukan penerapan model pembelajaran TGT, angket motivasi awal bertujuan untuk melihat motivasi siswa sebelum menerapkan model pembelajaran TGT sedangkan angket motivasi akhir bertujuan untuk melihat motivasi siswa sesudah menerapkan model pembelajaran TGT. Analisis data motivasi belajar menggunakan analisis deskriptif motivasi belajar dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

**Tabel 7. Hasil Data Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa**

Statistik	Nilai	
	Angket Awal	Angket Akhir
<b>Skor Ideal</b>	150	150
<b>Skor Tertinggi</b>	117	122
<b>Skor Terendah</b>	70	82
<b>Rentang Skor</b>	47	44
<b>Rata-Rata</b>	92,57	98,67
<b>Varians</b>	115,65	138,83
<b>Standar Deviasi</b>	12,47	11,78

Dari hasil data angket motivasi belajar matematika siswa bahwa rata-rata persentase data angket motivasi awal yang diberikan sebelum menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 56,78% tergolong kategori netral (sedang) dan rata-rata persentase data angket motivasi akhir yang diberikan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 65,67% tergolong kategori positif artinya model pembelajaran TGT lebih baik dari model pembelajaran sebelumnya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Bahwa skor rata-rata angket akhir > skor rata-rata angket awal yakni  $98,67 > 92,57$  yang memiliki peningkatan motivasi belajar sebesar 6,1. Peningkatan motivasi belajar juga dilihat dari pembelajaran TGT pada bagian *Tournament*, kelompok yang memenangkan pertandingan dan memperoleh skor tertinggi, akan diberikan penghargaan berupa hadiah. Data statistik analisis deskriptif hasil belajar siswa dilihat dari aspek kognitif yang disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 8. Hasil Data Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa**

No	Statistik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	N	21	21
2	Skor Ideal	100	100
3	Skor Tertinggi	68	92
4	Skor Terendah	45	80
5	Rentang Skor	23	13
6	Rata-Rata	59,10	85,00
7	Varians	36,49	9,2
8	Standar Deviasi	6,04	3,03

Dari tabel diatas terlihat bahwa skor rata-rata *pretest* hasil belajar adalah 59,1 berada dibawah KKM yaitu 70 dengan standar deviasi 6,04 dan variansi 36,49 Nilai tertingginya adalah 68 dan nilai terendahnya adalah 45, Adapun nilai rata-rata *posttest* adalah 85 menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berada di atas KKM mata pelajaran matematika yaitu 70 dengan standar deviasi 3,03 dan variansi 9,2. Nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendahnya adalah 80.

Terlihat bahwa standar deviasi dan variansi pretest lebih besar dari pada standar deviasi dan variansi post test, ini artinya data lebih beragam pada saat *pretest* dibandingkan dengan *posttest* dengan kata lain data lebih bersifat homogen pada saat *posttest*.

Berdasarkan kriteria keefektifan untuk

kriteria tes hasil belajar matematika, rata-rata hasil belajar matematika siswa atau posttest siswa adalah 85,00 yang lebih besar dari KKM yaitu 70 yang berarti memenuhi kriteria keefektifan pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar matematika siswa pada perhitungan gain ternormalisasi didapatkan bahwa nilai gain ternormalisasi pada rata-rata tes hasil belajar yaitu 0,63 berada pada interval  $0,30 \leq g \leq 0,70$  kategori sedang. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di SMKN 10 Muaro Jambi yakni 70, digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa maka banyaknya siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Interval	Katego ri	Frekuensi	
		Pre	Post
$0 \leq H < 70$	Tidak Tuntas	21	-
$70 \leq H \leq 100$	Tuntas	-	21

Pada tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran TGT tidak terdapat siswa yang tidak tuntas dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar *Pretest* dan *Posttest*. Terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan seluruh siswa tidak tuntas mencapai nilai KKM artinya jika dilihat dari perhitungan persentase mencapai 100%. Setelah siswa kelas XI TBSM A diberikan perlakuan diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT 100 % siswa mencapai ketuntasan atau seluruh siswa dinyatakan tuntas. Menunjukkan bahwa secara klasikal 100% siswa pada pretest memperoleh nilai di bawah KKM sehingga tergolong tidak tuntas. Untuk posttest secara klasikal 100% siswa memenuhi nilai KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan acuan indikator keefektifan menurut (Rijal, 2016) untuk hasil belajar matematika, secara klasikal 100% siswa memenuhi KKM yang lebih besar dari 80%. Hal ini berarti berdasarkan indikator tersebut dapat dikatakan memenuhi kriteria keefektifan.

Berdasarkan uraian di atas, secara deskriptif untuk tes hasil belajar matematika siswa kelas XI TBSM A SMK N 10 Muaro Jambi setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team*, *Game*, *Tournament*.

## SIMPULAN

Model pembelajaran *Team*, *Game*, *Tournament* yang dilakukan dikelas XI TBSM A SMK N 10 Muaro Jambi efektif terhadap motivasi belajar siswa yang dilihat dari peningkatan persentase skor motivasi belajar matematika yang diambil dengan lembar angket motivasi belajar siswa. Model

pembelajaran *Team*, *Game*, *Tournament* yang dilakukan dikelas XI TBSM A SMK N 10 Muaro Jambi efektif terhadap:

1. Hasil belajar siswa yang berdasarkan acuan kriteria keefektifan untuk kriteria tes hasil belajar matematika, yaitu : (1) Skor rata-rata hasil belajar matematika siswa mencapai  $KKM \geq 70$  (2) Rata-rata gain ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang (3) Ketuntasan secara klasikal sebesar 80%. Rata-rata hasil belajar matematika siswa atau posttest siswa adalah 85,00 yang lebih besar dari KKM yaitu 70. Hasil belajar matematika siswa pada perhitungan gain ternormalisasi didapatkan bahwa nilai gain ternormalisasi pada rata-rata tes hasil belajar yaitu 0,63 berada pada interval  $0,30 \leq g \leq 0,70$  kategori sedang dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 100%.
2. Motivasi belajar matematika siswa berdasarkan acuan kriteria keefektifan untuk motivasi belajar yaitu: (1) Skor rata-rata motivasi belajar matematika siswa minimal sedang; (2) Rata-rata nilai gain ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang. model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa matematika mengalami peningkatan, meskipun tidak signifikan. Peningkatan motivasi awal dan motivasi akhir sebesar 8,89%. Rata-rata skor motivasi awal sebesar 56,78% dan rata-rata skor motivasi akhir sebesar 65,67% termasuk kategori sedang dan efektif terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan kriteria keefektifan model pembelajaran TGT dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa matematika mengalami peningkatan signifikan. Tidak ada siswa yang tuntas nilai hasil belajar  $< 70$  sebelum pelaksanaan model pembelajaran TGT.

Sedangkan setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT tes hasil belajar seluruh siswa mengalami ketuntasan hasil belajar yaitu  $\geq 70$ . Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI TBSM A dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum menggunakan model pembelajaran

Vol .V. No. 1, September 2020, hlm. 1 – 9

DOI: <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>

Available online at [www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp](http://www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp)

TGT dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT yang dilihat dari skor perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest* yang mengalami peningkatan hasil belajar.

Hasil *Pretest* siswa kelas XI TBSM A sebelum menggunakan model TGT diperoleh rata-rata sebesar 100% siswa yang tidak tuntas, kemudian hasil *Posttest* siswa setelah

menggunakan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan sebesar 100% siswa yang tuntas. Model pembelajaran efektif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa dilihat dari peningkatan motivasi belajar matematika siswa dan tes hasil belajar matematika siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aminudin, D. (2013). *Profil Konsistensi Representasi Dan Konsistensi Ilmiah Siswa SMP Pada Konsep Gerak Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Prayoga, A. 2010. *Straegi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan* Jakarta : Pustaka Media.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rijal. 2016. *Cara Mengukur dan Mengetahui Efektivitas Pembelajaran*. <https://www.rijal09.com/2016/12/cara-mengukur-dan-mengetahui-efektivitas-pembelajaran.html>. Pada tanggal 12 Mei 2020 pukul 20.11.
- Santoso, S. 2014. *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik No Title*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (R. KR (ed.)). Jakarta : Ar Ruzz Media.
- Solihah, A. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol.1, No. 1, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>, 45-53
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung : Alfabeta
- Susanti, L. 2015. Pemberian Motivasi Belajar Kepada Peserta Didik Sebagai Bentuk Aplikasi Dari Teori-Teori Belajar. *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*. Vol. 10, No.2, 71-83.
- Suprihatin, S. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Promosi. (*Jurnal Pendidikan Ekonomi*), Vol.3, No.1 <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>, 73-82.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.