

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA ELEMEN PENGELOLAAN SARANA DAN PRASARANA DI SMK PGRI 13 SURABAYA

Fauzah Abidah Ardelia^{1*}, Durinda Puspasari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang No.2, Surabaya, Indonesia

Email Koresponden: fauzahabidah.20005@mhs.unesa.ac.id^{1*}

Email Penulis: durindapuspasari@unesa.ac.id²

ABSTRACT

This study is motivated by the low achievement of student learning outcomes as indicated by the large number of students who have not met the Minimum Completion Criteria (KKM) value set by the school, which is 75. In class XI MPLB 1, it was recorded that 18 out of 29 students (62%) had not achieved the KKM. Meanwhile, in class XI MPLB 2, 13 out of 30 students (43%) had not yet met it. The purpose of this study was to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in facility and infrastructure management in class XI MPLB. This study used a Quasi-Experiment method with a Non-equivalent Control Group Design. The result of the Independent Sample T-Test analysis showed a significance value (2-tailed) of 0.008, which is less than 0.05. This indicates that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has a significant influence on student learning outcomes in the element of facility and infrastructure management in class XI MPLB at SMK PGRI 13 Surabaya. The Teams Games Tournament (TGT) learning model can also be applied as an effective alternative learning strategy to improve student learning outcomes, especially in the element of facility and infrastructure management, and can encourage active student involvement in the learning process.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Management of Facilities and Infrastructure.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pencapaian hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Di kelas XI MPLB 1, tercatat sebanyak 18 dari 29 siswa (62%) belum mencapai KKM. Sementara itu, di kelas XI MPLB 2, terdapat 13 dari 30 siswa (43%) yang belum tuntas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan sarana dan prasarana di kelas XI MPLB. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Hasil analisis *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,008, yang lebih kecil dari < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan sarana dan prasarana di kelas XI MPLB di SMK PGRI 13 Surabaya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga dapat diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada elemen pengelolaan sarana dan prasarana, serta dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Pengelolaan Sarana Dan Prasarana*

Cara sitasi: Ardelia, F. A., & Puspasari, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar siswa elemen pengelolaan sarana dan prasarana di smk pgri 13 surabaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6 (3), 676-687.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting bagi siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, pemikiran yang kritis, mampu menciptakan hasil belajar yang baik dan mampu menciptakan generasi penerus dalam tenaga kependidikan yang berkualitas. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa secara holistik, sehingga dapat membentuk individu yang unggul dan memiliki daya saing, baik di tingkat nasional maupun internasional. Najmi et al. (2021) menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam memajukan suatu bangsa. Adapun faktor yang mempengaruhi sistem pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor individu dan faktor sosial. Faktor individu meliputi aspek-aspek yang berkembang dari pertumbuhan dan perkembangan organisme, kemampuan berpikir, latihan, motivasi, serta karakteristik pribadi yang dimiliki oleh setiap individu. Sedangkan faktor sosial meliputi keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dengan metode pengajaran, dan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sektor pendidikan harus mampu mengembangkan pendidikan yang lebih baik dan terarah sesuai dengan adaptasi dan perubahan zaman generasi penerus yang berkualitas dan semakin maju. Menurut Manalu et al. (2022), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memperkenalkan inovasi kurikulum melalui konsep yang dikenal sebagai “Kurikulum Merdeka Belajar”. Sehingga dari adanya “Kurikulum Merdeka belajar” maka dikenal dengan abad ke-21, dimana ditandai dengan adanya era keterbukaan atau globalisasi, yang membawa perubahan mendasar dan berbeda dibandingkan dengan pola kehidupan pada abad sebelumnya, termasuk dalam sistem pendidikan, seperti peralihan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Pada abad ke-21, seorang guru diharuskan untuk menyesuaikan strategi, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Puspitarini, 2022).

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk merancang kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), mengembangkan bahan – bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Selain itu model pembelajaran merupakan kunci utama bagi perancang pengajaran oleh guru pada saat melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari model pembelajaran adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, kemampuan sosial, aspek kognitif, serta sikap siswa yang dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran kooperatif diterapkan melalui berbagai macam teknik pengajaran, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling mendukung dalam memahami materi pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang berfokus pada siswa yang diterapkan melalui berbagai macam model, di antaranya: (1) *Student Team Achievement Division* (STAD), (2) *Jigsaw*, (3) *Group Investigation* (GI), (4) *Think Pair Share* (TPS), (5) *Numbered Heads Together* (NHT), (6) *Make A Match*, (7) *Rotating Trio Exchange* (Sulistio & Haryanti, 2022). Keberhasilan pada model pembelajaran dapat diukur melalui kemampuan guru dalam mengubah dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Oleh karena itu, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan pendekatan yang melibatkan kelompok kecil, di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan bersama selama proses pembelajaran.

SMK PGRI 13 Surabaya merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang telah mendapatkan akreditasi A. Sekolah Menengah Kejuruan ini terletak di Jalan Sidosermo PDK IV / E No.2 Wonocolo Surabaya. SMK PGRI 13 Surabaya memiliki empat program keahlian, yaitu: Desain Komunikasi Visual, Bisnis Digital, Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, serta Teknik Komputer dan Jaringan. Program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis menerapkan dua jenis kurikulum, yakni Kurikulum 2013 & Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 (OTKP) diterapkan hanya di kelas XII, sementara kelas X dan XI sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK PGRI 13 Surabaya menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dengan berbantuan media papan tulis, PPT (*Microsoft Powerpoint*), serta penugasan berupa rangkuman atau latihan soal. Namun tidak semua guru menggunakan metode konvensional, melainkan terdapat beberapa guru yang sudah mencoba menerapkan model pembelajaran pada Kurikulum Merdeka seperti *Mind Mapping*, hanya saja belum semua guru menerapkannya. Oleh

karena itu, siswa cenderung bersikap pasif dan enggan bertanya ketika ada materi yang tidak dipahami, serta muncul rasa bosan dan mengantuk selama pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari hasil penilaian Ulangan Harian yang belum mencapai kriteria nilai ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Di kelas XI MPLB 1, terdapat 18 siswa (62%) dari total 29 siswa yang belum tuntas, sementara di kelas XI MPLB 2 terdapat 13 siswa (43%) dari 30 siswa yang juga belum mencapai KKM.

Menurut Nenti (2021), dalam penelitiannya menunjukkan jika hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar, yang terbukti dengan nilai rata-rata yang mencapai KKM, yaitu 80,35 dan tingkat ketuntasan 100%. Siahaan & Wahyuni (2018) dalam penelitiannya di SMA Raksana Medan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* siswa di kelas kontrol yang hanya mencapai 25,28. Sedangkan nilai *posttest* adalah 64,85. Di kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* siswa tercatat sebesar 22,57. Sementara nilai rata-rata *posttest* mencapai 66,28. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol adalah 39,57, sedangkan di kelas eksperimen meningkat sebesar 43,71.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas, diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan proses belajar siswa, yang biasanya pembelajaran hanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Khususnya pada penerapan model pembelajaran yang dapat membantu menjadi alternatif lain dari metode konvensional. Penelitian ini berpusat pada elemen pengelolaan sarana & prasarana, penelitian ini hanya dilakukan pada kelas XI MPLB, dan penelitian ini berfokus pada ranah penilaian kognitif untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana Kelas XI MPLB SMK PGRI 13 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2022), penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang akan diteliti. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-experimental*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest* dan *posttest* dengan *non-equivalent control group design* yang termasuk dalam desain penelitian quasi eksperimen (Sugiyono, 2022). Desain penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 13 Surabaya. Kemampuan awal siswa diukur berdasarkan rata-rata nilai Ulangan Harian untuk memastikan kedua kelompok memiliki nilai yang sebanding. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 59 siswa. Kelas eksperimen ditetapkan sebagai kelas XI MPLB 2 dengan jumlah 30 siswa, sedangkan kelas kontrol adalah kelas XI MPLB 1 yang berjumlah 29 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 soal pilihan ganda mengenai elemen pengelolaan sarana dan prasarana materi mesin-mesin kantor, yang kemudian divalidasi oleh pakar asesmen dan dipilih 25 soal dengan tingkat validitas tertinggi berdasarkan analisis item soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain dokumentasi untuk memperoleh data hasil belajar Ulangan Harian siswa kelas XI MPLB di SMK PGRI 13 Surabaya. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan kognitif siswa. *Pretest* diberikan untuk mengukur tingkat awal siswa sebelum diberikan *treatment*. Setelah diberikan perlakuan, maka diberikan soal *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif siswa. Pertanyaan terfokus pada elemen pengelolaan sarana dan prasarana, khususnya pada materi mesin-mesin kantor. Soal *pretest* dan *posttest* dikembangkan sebanyak 30 soal kemudian

divalidasi oleh pakar asesmen. Dari jumlah soal yang telah divalidasi, dipilihlah 25 soal terbaik berdasarkan analisis item soal. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Instrumen

Nilai	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan kesimpulan penilaian umum terhadap instrumen yang dikembangkan, diketahui bahwa instrumen yang telah dibuat dan divalidasi dapat digunakan tanpa revisi dan layak untuk diuji ke lapangan. Adapun hasil validasi oleh pakar asesmen disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Instrumen

Aspek yang Dinilai	Nilai	Kriteria
Materi	4,9	Sangat Baik
Konstruksi	4,9	Sangat Baik
Bahasa	5	Sangat Baik

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil uji validitas soal dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 22 for Windows*, disimpulkan bahwa dari 30 soal yang dikembangkan, terdapat 29 soal yang nilai r hitungannya lebih besar dari nilai r tabel. Maka dari itu, dipilih 25 soal dengan nilai validitas tinggi dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,924 dengan kriteria interval $>0,80 - 1,00$. Hal ini menempatkannya pada kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	N of Items
Cronbach's Alpha	
.924	30

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dipaparkan. Selanjutnya terdapat uji taraf kesukaran dimana dari 30 soal yang diuji, diperoleh 19 soal yang tergolong mudah dengan kriteria $> 0,71 - 1,00$. Dan 11 soal lainnya tergolong dalam kategori sedang dengan kriteria $> 0,31 - 0,70$. Hal ini disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Taraf Kesukaran

No Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal
1	0,82	Mudah
2	0,82	Mudah
3	0,82	Mudah
4	0,85	Mudah
5	0,82	Mudah

No Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal
6	0,82	Mudah
7	0,82	Mudah
8	0,68	Sedang
9	0,62	Sedang
10	0,85	Mudah
11	0,76	Mudah
12	0,76	Mudah
13	0,71	Mudah
14	0,79	Mudah
15	0,79	Mudah
16	0,71	Mudah
17	0,68	Sedang
18	0,82	Mudah
19	0,88	Mudah
20	0,82	Mudah
21	0,65	Sedang
22	0,65	Sedang
23	0,74	Mudah
24	0,56	Sedang
25	0,68	Sedang
26	0,53	Sedang
27	0,68	Sedang
28	0,50	Sedang
29	0,59	Sedang
30	0,76	Mudah

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil uji daya beda soal menunjukkan bahwa dalam uji 30 soal didapatkan hasil sebanyak 7 soal yang memiliki kategori baik dengan kriteria $> 0,41 - 0,70$. Dan 23 soal lainnya tergolong cukup dengan kriteria $> 0,21 - 0,40$. Setelah dilakukan uji daya beda soal, maka berikutnya disajikan melalui uji daya beda soal pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Daya Beda Soal

No Butir Soal	Daya Beda Soal	Kriteria Daya Beda
1	0,35	Cukup
2	0,35	Cukup
3	0,35	Cukup
4	0,29	Cukup
5	0,35	Cukup
6	0,35	Cukup
7	0,35	Cukup
8	0,65	Baik
9	0,53	Baik
10	0,29	Cukup

11	0,35	Cukup
No Butir Soal	Daya Beda Soal	Kriteria Daya Beda
12	0,35	Cukup
13	0,35	Cukup
14	0,29	Cukup
15	0,29	Cukup
16	0,59	Baik
17	0,53	Baik
18	0,24	Cukup
19	0,24	Cukup
20	0,35	Cukup
21	0,35	Cukup
22	0,59	Baik
23	0,29	Cukup
24	0,41	Baik
25	0,53	Baik
26	0,24	Cukup
27	0,29	Cukup
28	0,29	Cukup
29	0,24	Cukup
30	0,24	Cukup

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Peneliti melaksanakan penelitian ini selama tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas dengan tanggal yang berbeda. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2024 dengan memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen (kelas XI MPLB 2) yang berjumlah 30 siswa dan melakukan pembagian kelompok untuk melakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang masing-masing kelompok berjumlah 5-6 siswa. Sedangkan untuk kelas kontrol pada tanggal yang sama hanya diberikan soal *pretest* saja pada kelas XI MPLB 1. Dan durasi waktu yang dibutuhkan pada masing-masing kelas yaitu 1 JP X 45 Menit. Pertemuan kedua dilakukan di kelas XI MPLB 2 (kelas eksperimen) pada tanggal 2 Oktober 2024 dengan memberikan pemaparan materi *Powerpoint* (PPT) yang selanjutnya diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan melaksanakan permainan menggunakan media kartu soal yang diletakkan oleh peneliti di meja turnamen. Siswa duduk dibangku masing-masing secara berkelompokurut sesuai dengan meja turnamen kelompoknya. Lalu setiap siswa dari masing-masing kelompok maju ke meja turnamen secara bergantian untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal. Setelah selesai menjawab kartu soal guru bersama dengan siswa mencocokkan bersama-sama ditukar dengan kelompok lain. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban yang telah dicocokkan dan diumumkan oleh guru tiga nilai terbaik untuk diberikan reward. Sedangkan untuk kelas kontrol (XI MPLB 1) dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2024 dengan memberikan pemaparan *Powerpoint* (PPT) dan melakukan tanya jawab serta menyimpulkan. Lalu dilanjut dengan memberikan studi kasus untuk mengetahui siswa paham atau tidak terhadap materi yang disampaikan. Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen (XI MPLB 2) dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2024 dengan memberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Sedangkan untuk kelas kontrol (XI MPLB 1) dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 dengan memberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut disajikan pada gambar 1 dan 2. Sebagai berikut:

**Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kelas Eksperimen (XI MPLB 2)**

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

**Gambar 2 . Dokumentasi Pelaksanaan Kelas Kontrol (XI MPLB 1)**

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Sebelum dilakukannya uji analisis, data yang diujikan dalam uji awal yaitu melalui uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Uji Homogenitas *Levene*. Setelah pengujian tersebut dilakukan uji *N-Gain Score* dan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Data untuk penelitian ini diperoleh melalui evaluasi dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Kedua kelas tersebut mengikuti *pretest* dan *posttest* elemen pengelolaan sarana dan prasarana materi mesin-mesin kantor. Hasil Normalitas dan uji Homogenitas disajikan pada tabel 6 dan 7.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.159	30	.052	.932	30	.057
	Posttest Eksperimen	.150	30	.083	.943	30	.108
	Pretest Kontrol	.139	29	.159	.928	29	.050
	Posttest Kontrol	.159	29	.060	.938	29	.086

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.541	1	57	.065
	Based on Median	3.296	1	57	.075
	Based on Median and with adjusted df	3.296	1	56.823	.075
	Based on trimmed mean	3.570	1	57	.064

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang disajikan pada tabel 6 menyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi (sig). *Pretest* kelas eksperimen yaitu 0,52 yang mana lebih besar dari $> 0,05$. Sedangkan pada hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,083 yang mana lebih besar dari $> 0,05$. Untuk *pretest* kelas kontrol nilai signifikansi (sig) adalah 0,159 dimana lebih besar dari $> 0,05$. Sedangkan pada *posttest* kelas kontrol nilai signifikansi (sig) tercatat sebesar 0,060 dimana lebih besar dari $> 0,05$. Selanjutnya hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada *pretest* kelas eksperimen nilai signifikansi (sig) sebesar 0,057 yang mana lebih besar dari $> 0,05$. Pada *posttest* kelas eksperimen nilai signifikansi (sig) tercatat 0,108 dimana lebih besar dari $> 0,05$. Untuk *pretest* kelas kontrol nilai signifikansi (sig) adalah 0,050 dimana lebih besar dari $> 0,05$. Sedangkan pada *posttest* kelas kontrol nilai signifikansi (sig) tercatat 0,086 yang mana lebih besar dari $> 0,05$. Oleh karena itu, hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai lebih besar dari taraf 5% ($> 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal.

Kemudian pada hasil uji Homogenitas yang disajikan pada tabel 7 Menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki nilai signifikansi (sig) sebesar 0,065 yang lebih besar dari $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Selanjutnya, peneliti melakukan uji N-Gain Score untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dengan menggunakan rumus *normalized-Gain* melalui *IBM SPSS Statistic 22 for Windows* dan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil uji N-Gain disajikan pada tabel 8 dan 9.

Tabel 8. Selisih (Gain Score) Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	67,33	85,24
Kontrol	65,24	80,69
Selisih	18,00	15,45

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil selisih (Gain Score) menggunakan bantuan *Microsoft Excel* didapatkan jika rata-rata hasil belajar siswa yang disajikan pada tabel 8 menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai untuk kelas eksperimen pada nilai *pretest* sebesar 67,33 dan pada nilai *posttest* sebesar 85,24. Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata nilai yang didapatkan pada kelas *pretest* sebesar 65,24 dan kelas *posttest* sebesar 80,69. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kelas Eksperimen yang signifikan dengan hasil selisih 18,00 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 15,45. dan dinyatakan berpengaruh pada model pembelajaran TGT yang diterapkan di kelas eksperimen dari pada kelas kontrol yang dilakukan secara konvensional.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain Score (Selisih) Hasil Belajar Siswa

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Selisih	Eksperimen	30	57.7733	11.51958	2.10318
	Kontrol	29	43.3369	15.40993	2.86155

Levene's Test for Equality of Variances						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
Selisih	Equal variances assumed	1.382	.245	4.085	57	.000
	Equal variances not assumed			4.065	51.821	.000

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil uji N-Gain menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 22 for Windows* diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 4,085 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 57 dan taraf signifikansi 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT juga memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diuji. Sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2005), bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan interaksi antar siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu melalui pendekatan kooperatif yang menyenangkan dan kompetitif, siswa dapat lebih termotivasi, memperdalam pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata.

Selanjutnya peneliti melakukan uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil Uji *Independent Sample T-Test* disajikan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Levene's Test for Equality of Variances						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.541	.065	2.759	57	.008
	Equal variances not			2.747	52.628	.008

assumed

Sumber: data diolah oleh peneliti 2024

Berdasarkan hasil *Levene's Test for Variances* diperoleh nilai F sebesar 3.541 dengan signifikan sebesar 0.065. Dan dinyatakan bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelompok adalah homogen. Hal ini berarti asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga analisis uji t dapat menggunakan baris *Equal Variances Assumed*. Selanjutnya diatas menunjukkan hasil *Independent Sample T-Test* pada baris *Equal Variances Assumed* menunjukkan nilai t sebesar 2.759 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 57 dan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,008, yang artinya lebih kecil dari $< 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui penggunaan model pembelajaran TGT yang mana terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan proses pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar. Media kartu soal sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berkompetisi, menunjukkan kemampuan siswa, dan berusaha memecahkan masalah dalam permainan dengan baik, serta rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa membuat peningkatan pemahaman siswa menjadi lebih terarah.

Menurut Slavin dalam (Rubiyo & Nurhasanah, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan kooperatif yang melibatkan siswa dalam kompetisi akademik melalui penggunaan kuis-kuis. Tujuan utama dari model pembelajaran TGT adalah untuk memberikan konsep, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan siswa agar mereka dapat berkontribusi secara efektif dalam kelompoknya. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Selain itu, model pembelajaran TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias dan efektif. Hal tersebut didukung oleh pendapat Uno, (2023) bahwa proses pembelajaran yang menarik membuat suasana belajar akan lebih bermakna secara efektif atau emosional bagi siswa sehingga pembelajaran dapat diingat dan dipahami oleh siswa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 85,33 jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang rata-rata nilainya 80,69. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga lebih tinggi di kelas eksperimen, dengan 30 siswa tuntas dan kelas kontrol hanya 29 siswa yang tuntas. Hasil belajar yang baik dapat menjadi acuan bahwa dalam proses pembelajaran yang telah dialami oleh individu maupun kelompok dikatakan berhasil dan tujuan pembelajaran tercapai (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Turnip, et al. (2023); Batennie, (2019); Siahaan & Wahyuni, (2018); Surya, (2018); Latifah & Dewi, (2018); Sugiata, (2018); Murjani, (2017); erpendapat bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan sarana dan prasarana materi mesin-mesin kantor pada kelas XI MPLB di SMK PGRI 13 Surabaya. Hal tersebut didukung oleh adanya kelebihan dari model pembelajaran TGT seperti, meningkatkan rasa percaya diri, memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, dan membantu pemahaman

siswa akan materi yang diajarkan, serta memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti untuk pihak-pihak yang bermaksud melaksanakan penelitian serupa di masa mendatang, antara lain sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pilihan alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif.
2. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar dapat mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menambahkan berbagai elemen atau materi guna mendukung peningkatan hasil belajar siswa.
3. Model pembelajaran TGT diharapkan dapat memperhatikan kembali jumlah anggota kelompok guna mendukung efektivitas dan kelancaran pelaksanaan penelitian serta pengelolaan waktu dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kedua orang tua, eyang, kakak, keluarga, dan sahabat yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan moril maupun materil serta motivasi dalam penyusunan artikel ini. Pihak sekolah SMK PGRI 13 Surabaya yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan bantuan yang tak ternilai adanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, L. W. T., Purwaningsih, M. S. (2013). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kediri Pada Pokok Bahasan Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia. *AVATARA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1(2), 100–109. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/2270>
- Batennie, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 5 Kotabaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 151–160. <https://doi.org/10.33659/cip.v7i2.129>
- Cholilah, M., Tatuwo, P. G. A., Komariah, Rosdiana, P. S., Fatirul, N. A. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Sansara Pendidikan Dan Pengajaran*, 01(02), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Hasanah, U., & Wijayanti, R., Lesidani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Latifah, A., Dewi, U. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Dinamika Litosfer Kelas X IPS SMA Ponorogo. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 1–5.
- Manalu, B. J., Sitohang, P., Turnip, H. H. N. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Mahesa Research Center*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Murjani. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Mantangai Terhadap Materi Tata Nama Senyawa Kimia Sederhana Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 8(2), 97–105. <https://doi.org/10.37304/jikt.v8i2.61>
- Najmi, N., Rofiq, H. M., & Ma'arif, A. M. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of

- Teams Games Tournament (TGT) On Students' Learning Achievement. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.37758/jat.v4i2.291>
- Nenti, A. (2021). Penggunaan Model Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media LKS Dan Kartu Soal Siswa Pada Materi Trigonometri Mata Pelajaran Matematika Bagi Peserta Didik Kelas X TBSM 1 SMK Negeri 1 Tonjong Semester II Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *ORBITH: Jurnal*, 17(1), 46–55. <http://dx.doi.org/10.32497/orbith.v17i1.2946>
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Qusdy, D. R., Puspasari, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 215–226. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p215-226>
- Rubiyanto, B., & Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Siahaan, R. H., Wahyuni, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *INPAFI: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 6(1), 26–33. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi>
- Sugiata, W. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. CV. Eureka Media Aksara.
- Surya, F. Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Turnip, P. S., Sihombing, N. L., Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar. *Jurnal On Education*, 06(01), 2879–2890. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3331>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang g Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, D.W., Wulandari, S. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kelas OTKP SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 340–350. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p340-350>