



Elisa Rizki Wulandari<sup>1</sup>  
 Zahruddin Hodsay<sup>2</sup>  
 M. Toyib<sup>3</sup>

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU PAPAN PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK N 1 SEKAYU

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu papan pintar terhadap hasil belajar siswa di SMK N1 Sekayu tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *True Eksperimental Design* dengan rancangan *Posstest-only Control Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa jurusan AKL dengan jumlah 64 orang dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X AKL 1 sebanyak 32 siswa dan X AKL 2 sebanyak 32 siswa yang ditentukan oleh teknik *cluster random sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T. Data dikumpulkan dengan metode tes dan analisis data menggunakan aplikasi SPSS 26. Setelah dilakukan penelitian untuk kelas eksperimen yang menggunakan metode TGT, diperoleh nilai rata-rata yaitu 81,88 dan nilai kelas kontrol yang tidak menggunakan metode TGT yaitu 71,41. Dan berdasarkan hipotesis dengan uji "t" diperoleh bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel} = 7,687 > 1,670$ . Dengan demikian bahwa  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu papan pintar terhadap hasil belajar siswa di SMK N1 Sekayu

**Kata Kunci:** Model Teams Games Tournament, Hasil Belajar.

### Abstract

This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by a smart board on student learning outcomes at SMK N1 Sekayu for the 2023/2024 academic year. This research uses a quantitative approach with a True Experimental Design research type with a Posttest-only Control Design. The population in the study were all students majoring in AKL with a total of 64 people and the samples in this study were class X AKL 1 with 32 students and X AKL 2 with 32 students determined by the cluster random sampling technique. The data analysis techniques used are the normality test, homogeneity test, and T test. Data was collected using the test method and data analysis using the SPSS 26 application. After conducting research for the experimental class which used the TGT method, the average score was 81.88 and the control class score which did not use the TGT method was 71.41. And based on the hypothesis with the "t" test, it was found that  $T_{count} > T_{table} = 7,687 > 1,670$ . Thus,  $H_0$  is rejected, and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament learning model assisted by a smart board on student learning outcomes at SMK N1 Sekayu

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

### PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia masa ini sedang menghadapi proses perkembangan dibidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), karena kehidupan masa kini mengalami persaingan global sehingga pendidikan harus disesuaikan dengan tuntutan dunia kerja. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan keadaan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga mereka dapat memperoleh kecerdasan, keterampilan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, dan kekuatan spiritual dan keagamaan yang diperlukan oleh masyarakat bangsa dan negara (Mantiri, 2019).

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Palembang

email: elisarizki27@gmail.com, zhodsay@gmail.com, toyib@univpgri-palembang.ac.id.

Agar tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, maka seorang harus berusaha untuk mengoptimalkan siswa mengenai hasil belajar. Untuk mencapai hal itu, guru harus bisa memiliki kemampuan untuk mengelola pembelajaran dengan baik dan menggunakan metode pengajaran yang tepat untuk menyampaikan materi akuntansi.

Teams Games Tournament adalah cara untuk mengajar secara kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis serta para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka melawan anggota tim lain yang memiliki prestasi akademik yang setara (Merti, 2020). Kemudian tema dalam penerapan TGT ini adalah “Question Inside Answer Outside” dengan berbantu alat media Papan Pintar (Painter). Menurut (Paramith, 2020) pembelajaran TGT ini berpusat pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan situasi dimana peserta didik lebih sering berinteraksi dengan sesama teman.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMK N 1 Sekayu yaitu ketika siswa sedang berada di dalam kelas dan memasuki pelajaran akuntansi siswa berpendapat bahwa pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang susah untuk dimengerti maka dari itu masih saja terlihat siswa yang sedang tidak fokus pada pelajaran ketika guru sedang menyampaikan materi dan hanya ada sebagian anak yang tampak sedang menyimak pelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan belajar siswa kecenderungan yang senang bermain-main dan mengganggu teman yang lainnya ketika sedang belajar.

Dengan adanya penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament nantinya bisa menambah hasil belajar siswa pada mata Pelajaran akuntansi. Sebab model ini dapat memikat siswa ke dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong orang lain untuk menjadi lebih aktif. Tentu saja kerja sama siswa diperlukan dalam hal ini agar siswa dapat berbagi informasi dengan teman mereka dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai topik pelajaran yang diajarkan. Maka, harapan dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ini sebagai alternatif model pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi guru dan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini diberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams games Tournament Berbantu Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar siswa di SMK N 1 Sekayu”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian True Eksperimental Design dengan dua kelompok perbandingan untuk mengidentifikasi dan mengungkapkan masalah pada penelitian ini. Menurut (Sugiyono, 2021, p. 127) metode eksperimen digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independent dan dependen. Metode ini dipilih karena tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT. Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Sekayu yang beralamat Jl. Kol. Wahid Udin No. 125 Lk. 1 Kayuara Kec. Sekayu, Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa-siswi kelas X jurusan AKL SMK N 1 Sekayu Tahun Pembelajaran 2023/2024. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X AKL SMK N 1 Sekayu Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 2 kelas, dengan cara pengambilan sample menggunakan cluster random sampling yaitu pengambilan data sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama.

Dalam penelitian ini, desain eksperimen yang dipakai dalam sebuah penelitian, yakni *posttest-only control design*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yakni model pembelajaran Teams Games Tournament dan variabel terikat yakni Hasil Belajar. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan soal tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan jenis metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMK N 1 Sekayu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa yang terdiri dari kelas X AKL 2 sebagai Kelas eksperimen berjumlah 32 siswa dan kelas X AKL 1 sebagai kelas Kontrol sebanyak 32 siswa. Instrumen data yang digunakan berupa soal tes sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda.

### **Hasil Analisis Data Hasil Belajar**

Data untuk penelitian ini sebanyak 64 siswa. Kelas terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana data untuk penelitian soal tes pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 65 kemudian data penilaian soal tes pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55, hasil perhitungan nilai rata-rata pada lampiran 14 dan disajikan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 1 Perbandingan nilai tes kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Pembelajaran	Rata-rata	Kategori
1	Kelas Eksperimen	81,88	Baik
2	Kelas Kontrol	71,47	Baik

**Uji Normalitas Data**

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui normal atau tidak data tiap variabel. Adapun tujuan digunakan uji normalitas yaitu untuk mengetahui normal atau tidaknya data peneliti setiap variabel penelitian. Data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikasinya > 0,05. Berikut uji normalitas untuk data tes hasil belajar siswa.

Tabel 2. Output Normalitas Tes

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes Belajar	Kelas Eksperimen	.133	32	.159	.957	32	.223
	Kelas Kontrol	.139	32	.123	.947	32	.117

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4.12 nilai Asymp.Sig.(2-tailed) untuk uji normalitas kelas eksperimen sebesar 0,159, sedangkan nilai normalitas pada kelas kontrol sebesar 0,123. Dengan demikian, nilai signifikansi dari kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 atau (0,159 > 0,05), dan nilai signifikansi kelas kontrol juga lebih besar dari 0,05 atau (0,123 > 0,05).

Karena memiliki Asymp.Sig.(2-tailed) > 0,05, dan karena hasil pengujian di atas menampilkan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) = 0,159 pada kelas eksperimen dan Asymp.Sig.(2-tailed) = 0,123 pada kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil nilai tes rata-rata berdistribusi normal.

**Uji homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan pada sampel yang ditunjukkan berdistribusi normal, kemudian pada kelas sampel tersebut dilakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini, uji homogenitas kedua kelas dilakukan dengan uji homogenitas varian.

Uji homogenitas menentukan apakah tingkat varians sampel penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak. Jika taraf signifikansinya ≥ 0,05, distribusi dianggap homogen. Sedangkan jika taraf signifikansinya < 0,05, distribusi dianggap tidak homogen.

Tabel 3.. Output Uji Homogenitas Hasil Tes Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
Tes Hasil Belajar		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	.008	1	62
Based on Median	.016	1	62	.900	
Based on Median and with adjusted df	.016	1	61.815	.900	
Based on trimmed mean	.007	1	62	.932	

Berdasarkan data yang ditunjukkan di atas maka bisa disimpulkan bahwa data tersebut homogen karena diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,931 atau Sig. 0,931 > 0,05 hasil tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa data tersebut homogen.

**Uji Hipotesis**

Setelah data menunjukkan normal dan homogen maka kedua syarat terpenuhi untuk melakukan uji independent sample t-test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah H0 ditolak dan Ha diterima.

Dengan demikian apabila  $H_0$  di tolak maka  $H_a$  diterima. Untuk mengetahui hipotesis penelitian dilakukan menggunakan uji “t” yaitu terlihat pada tabel 4.17 di bawah ini:

Tabel 4. Output Uji *T-test* Hasil Belajar

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	32	81.88	7.487	1.323
	Kelas Kontrol	32	71.41	7.645	1.351

Berdasarkan jumlah subjek dari kelas eksperimen sebanyak 32 dan kelas kontrol sebanyak 32 di tampilkan dalam output uji t-test, seperti yang ditunjukkan dalam output tabel 4.17. Standart deviation dari kelas eksperimen 7.487 dan kelas kontrol 7.645 dan Standart error yang dari kelas eksperimen 1.323 dan kelas kontrol 1.351. Mean kelas eksperimen 81.88 dan mean yang berasal dari kelas kontrol 71.41. ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Tabel 5. Output Uji Independet T-test Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T_	df_	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.008	.931	5.535	62	.000	10.469	1.892	6.688	14.250
	Equal variances not assumed			5.535	61.973	.000	10.469	1.892	6.688	14.250

Hasil belajar siswa diketahui dengan nilai 5.535 dari output uji t-test yang ditunjukkan dalam tabel 4.18 di atas. Dengan jumlah sampel 64 siswa, derajat kebebasan (db) pada sampel keseluruhan dihitung dengan rumus  $df = n - 2$ , karena jumlah sampel yang diteliti 64 siswa maka  $64 - 2 = 62$  dengan taraf signifikansi 5% di peroleh  $t_{table} 1,670$ . Karena  $t_{hitung} > t_{table} 5.535 > 1,670$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel 6. Output Test Off Between Subject Effect

Tests of Between-Subjects Effects							
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df_	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Hasil Belajar	1753.516 <sup>b</sup>	1	1753.516	30.632	.000	.331
Intercept	Hasil Belajar	375922.266	1	375922.266	6566.848	.000	.991
Model_TGT	Hasil Belajar	1753.516	1	1753.516	30.632	.000	.331
Error	Hasil Belajar	3549.219	62	57.245			

Total	Hasil Belajar	381225.00 0	64				
Corrected Total	Hasil Belajar	5302.734	63				
R Squared = .331 (Adjusted R Squared = .320)							

Berdasarkan tabel 4.20 didapati nilai signifikan dari hasil belajar siswa sebesar 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$  maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan,  $H_0$  ditolak. Kemudian, dengan nilai R Square motivasi belajar siswa sebesar 0,331 dengan demikian koefisien diterminasinya sebesar 33,1% sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu papan pintar terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Sekayu sebesar 33,1% dan sisanya 66,9% dipengaruhi oleh faktor lain.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu papan pintar data perhitungan dan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: a) Hasil belajar siswa di kelas X AKL1 sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT didapati nilai rata-rata sebesar 71,41. Nilai tertinggi siswa adalah 90 dan terendah 55. b) Hasil belajar siswa di kelas X AKL 2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu nilai rata-rata sebesar 81,88 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. c) Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh  $t_{hitung} = 5,535$  dan  $t_{tabel} 1,670$  dengan taraf signifikan 0,05, menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif  $H_a$  diterima dan hipotesis  $H_0$  ditolak, serta diperoleh nilai R Square sebesar 0,331 atau 33,1%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu papan pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK N 1 Sekayu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Mantiri, J. (2019). Peran Pendidikan Dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas Di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.36412/Ce.V3i1.904>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal Of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Paramith, D. O. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt). 2.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan)* (A. Nuryanto (Ed.); 3rd Ed.). Cv Alfabeta.