

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan PPT Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP

Ratna Dwi Aryani^{1)*}, Baidowi¹⁾, Junaidi¹⁾, Nani Kurniati¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram

*Corresponding Author: ratnaaryani12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan Powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wanasaba. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan bentuk Non Equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Wanasaba yang berjumlah 225 siswa, sampel terdiri dari kelas VII G sebagai kelas kontrol (dengan model pembelajaran langsung) sebanyak 26 siswa dan kelas VII H sebagai kelas eksperimen (dengan model pembelajaran TGT berbantuan ppt interaktif) sebanyak 27 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal posttest untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa posttest hasil belajar matematika siswa berdistribusi normal dan varian datanya homogen. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil uji effect size berada pada kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan Powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa VII SMPN 1 Wanasaba Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; *Team Game Tournament*; Powerpoint Interaktif; Hasil Belajar Matematika

Received: 18 Okt 2024; Revised: 24 Okt 2024; Accepted: 29 Okt 2024; Available Online: 30 Okt 2024

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Sehingga secara tidak langsung pendidikan akan membuat seseorang selalu berusaha untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya karena dengan kemampuan yang dimiliki tersebut mereka mampu menghadapi setiap perubahan dan perkembangan zaman (Simatupang & Yuhertiana, 2021). Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan dan kegiatan pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas manusia.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan (Elpriska, 2018). Sesuai dengan pasal 37 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang menekankan bahwa matematika harus menjadi mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan. Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang membantu manusia berpikir rasional, logis, dan percaya diri. Ini juga membantu menyelesaikan masalah nyata dengan model matematika yang sederhana (Baidowi et al., 2019). Tujuan utama mata pelajaran matematika adalah agar siswa dapat memahami matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan menghargai manfaatnya dalam kehidupan (Kemendikbud, 2022). Mempelajari matematika dianggap sebagai proses yang kompleks karena siswa melibatkan diri dalam proses belajar sehingga siswa tidak hanya menerima dan menyerap pengetahuan yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah penting, meskipun pada dasarnya tidak ada model pembelajaran yang paling efektif. Siswa harus tetap aktif selama proses pembelajaran dan terlibat

dengan topik yang diajarkan (Nurjannah et al., 2021). Tujuan pendidikan matematika adalah untuk menekankan aspek pedagogi modern, yaitu penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pembelajaran matematika melibatkan mengamati, menanyakan, mencoba, menalar, menyajikan, dan mencipta (Arifuddin et al., 2021). Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran matematika, diperlukan penerapan model pembelajaran, strategi mengajar, pendekatan, dan metode belajar yang tepat. Model-model ini harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilansir oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) secara umum permasalahan penting di Indonesia yang mendesak untuk segera diatasi salah satunya adalah besarnya persentase siswa berprestasi rendah. Hasil studi PISA 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa skor matematika siswa Indonesia sebesar 365 dengan rerata OECD sebesar 472, turun sebesar 12 poin dibandingkan dengan hasil PISA 2018. Menurut *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada bidang matematika sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika peserta didik di Indonesia masih rendah (OECD, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas VII di SMPN 1 Wanasaba menunjukkan beberapa masalah dalam proses pembelajaran matematika. Salah satunya adalah hasil belajar siswa kelas VII yang rendah dan intensitas keterlibatan siswa kurang, terutama di kelas VII. Hal ini menyebabkan siswa kurang menguasai materi pembelajaran dan hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1, hasil ulangan akhir semester ganjil matematika kelas VII di SMPN 1 Wanasaba tahun ajaran 2023/2024 yang masih rendah.

Tabel 1. Hasil Ulangan Akhir Matematika Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa		Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan Klasikal
		Nilai ≥ 75	Nilai < 75		
1	VII A	7	22	62,96	24%
2	VII B	5	25	57,47	17%
3	VII C	7	23	49,67	23%
4	VII D	8	20	56,93	29%
5	VII E	6	21	50,11	22%
6	VII F	6	22	59,43	21%
7	VII G	7	19	57,70	27%
8	VII H	7	20	57,26	26%

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Siswa yang tuntas kurang dari 10 orang dalam satu kelas. Selain itu nilai rata-rata setiap kelas masih rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Wanasaba rendah adalah model pembelajaran matematika yang kurang variatif. Guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran langsung, yang merujuk pada strategi ekspositori di mana siswa hanya duduk, mendengar, mencatat, dan menghafal rumus. Akibatnya, tidak ada pola interaksi antara siswa dan guru. Media pembelajarannya juga kurang menarik. sehingga siswa bosan dan kurang bersemangat untuk belajar.

Rendahnya hasil belajar matematika menunjukkan bahwa kemampuan matematika peserta didik juga masih rendah. Setiap proses pembelajaran harus dibenahi terkait dengan kemampuan matematika peserta didik yang masih rendah sampai saat ini (Nusywari et al., 2022). Salah satu cara yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan model atau strategi pembelajaran yang tidak semata-mata memfokuskan pada kegiatan guru tetapi juga pada aktivitas siswa. Ini berarti guru tidak hanya mengajar pelajaran tetapi juga membantu siswa jika mereka menghadapi masalah, membimbing diskusi, dan membantu mereka membuat kesimpulan yang tepat (Sripatmi et al., 2022). Sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat memenuhi kebutuhan siswa.

Selain itu, berdasarkan observasi yang telah dilakukan peserta didik memiliki kecenderungan untuk bermain dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Kebiasaan bermain ketika sekolah dasar masih dibawa ketika mereka sudah berada pada jenjang sekolah menengah pertama. Sehingga mereka membutuhkan suatu model pembelajaran yang membuat mereka bisa belajar sambil bermain. Dalam proses pembelajaran di kelas sebaiknya

menerapkan media yang mampu menunjang pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Dalam hal ini siswa hendaknya siswa dilibatkan juga dalam pembelajaran.

Salah satu cara yang diharapkan mampu menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membuat siswa ikut serta (aktif) dalam pembelajaran. Sehingga proses belajar mengajar tidak hanya berpusat kepada guru tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar partisipasi dan hasil belajar matematika siswa meningkat. Selain itu, adanya bantuan media pembelajaran juga dirasa perlu untuk menarik kemauan dan semangat belajar pada peserta didik. Powerpoint interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran. Media powerpoint biasanya hanya digunakan untuk menampilkan tayangan satu arah. Namun dalam hal ini, selain sifatnya yang menarik, peserta didik juga bisa ikut terlibat karena sifatnya yang interaktif.

Salah satu solusi dalam permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan dikolaborasikan dengan media powerpoint interaktif untuk mendukung dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain menarik, model pembelajaran ini juga dapat melatih rasa tanggung jawab peserta didik. Mereka akan memiliki kesadaran untuk bertanggung jawab atas dirinya dan kelompoknya. Karena dalam tahapan kuisnya masing-masing anggota dalam kelompok akan bergiliran untuk menjawab soal.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok yang dikemas dalam bentuk permainan. Siswa bermain game untuk mendapatkan skor. Kelompok yang mendapat skor tinggi akan mendapatkan penghargaan. Permainan dalam model ini adalah siswa bersaing dengan siswa dalam kelompok lain dengan menjawab beberapa pertanyaan yang sudah dirancang oleh guru untuk menguji pengetahuan dan penalaran siswa (Primadani et al., 2020). Metode TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih santai. Ini juga meningkatkan keterlibatan belajar, tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar (Sulistio & Harianti, 2022). Memilih model pembelajaran, harus disesuaikan dengan sifat dari materi yang akan diajarkan (Widayati & Muaddab, 2018). Media pembelajaran PowerPoint interaktif tidak hanya membuat pelajaran lebih mudah disampaikan, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar karena memungkinkan komunikasi dua arah, yaitu siswa berinteraksi dengan komputer (Puspita et al., 2020). Selain itu, adanya bantuan media pembelajaran juga dirasa perlu untuk menarik kemauan dan semangat belajar peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Wanasaba. Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wanasaba Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* (design eksperimen semu) dengan bentuk *Post test Only Non Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas VII SMPN 1 Wanasaba yang bertempat di Jl.Raya Mataram-Labuhan Lombok, Mamben Daya, Kec. Wanasaba, kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Wanasaba tahun pembelajaran 2023/2024 yang berjumlah 225 siswa. Terdapat dua kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelas tersebut akan diberikan tes berupa soal yang sama.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* sehingga diambil sampel kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII G sebagai kelas kontrol. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pemberian soal *posttest*. Instrumen tes dan media telah dilakukan uji validitas

menggunakan validitas isi dengan pertimbangan 2 orang ahli dimana skor validasi menunjukkan tingkat validitasnya yang tinggi, sehingga instrument tes dan media layak digunakan pada penelitian ini.

Rumusan hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Wanasaba Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya uji homogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki varian yang homogen atau tidak. Sementara itu, uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi/kelompok data. Selanjutnya melakukan uji *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi dengan distribusi normal. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal digunakan rumus uji Liliefors. Uji Liliefors diawali dengan penentuan taraf signifikansi yaitu 5% atau 0,05 dan mencari nilai $L_{hitung} = |F(Z_i) - S(Z_i)|$ (Nuryadi et al., 2017) dengan keterangan L = nilai uji liliefors, $F(Z_i)$ = besar peluang untuk masing-masing Z , $S(Z_i)$ = frekuensi kumulatif dari masing-masing Z . Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah dua kelompok sampel data berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak (Nuryadi et al., 2017). Pada penelitian ini uji yang digunakan yaitu Uji Barlet. Uji t menggunakan *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi/kelompok data yang independen (Nuryadi et al., 2017). Adapun rumus *independent sample t-test* menurut Nuryadi (2017) dapat dilihat pada persamaan 1.

$$t_{hitung} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad (1)$$

Keterangan: M_1 = rata-rata skor kelompok 1, M_2 = rata skor kelompok 2, SS_1 = *sum of square* kelompok 1, SS_2 = *sum of square* kelompok 2, n_1 = jumlah sample kelompok 1, n_2 = jumlah sample kelompok 2. Dengan kriteria pengujian: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Wanasaba dilakukan dengan perhitungan *Effect Size*. Untuk mengetahui *effect size* pada uji t digunakan rumus Cohen's sebagai berikut: $d = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_c}{S_{pooled}}$ dengan keterangan: d = Cohen's *effect size*, \bar{x}_t = rata-rata kelas eksperimen, \bar{x}_c = rata-rata kelas kontrol, S_{pooled} = variansi gabungan. Berikut ini tabel kriteria interpretasi nilai Cohen's pada uji *effect size*:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi nilai Cohen's

Cohen's Standard	Effect Size
Tinggi	$0.8 \leq ES \leq 2.0$
Sedang	$0.5 \leq ES \leq 0.7$
Rendah	$0.0 \leq ES \leq 0.4$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Wanasaba yang berada di Jalan Raya Mataram-Labuhan Lombok, Mamben Daya, Kecamatan Wanasaba, Kabupaten Lombok Timur pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Terdapat dua kelas yang akan menjadi subjek penelitian yaitu kelas kontrol (VII G) dengan penerapan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen (VII H) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif. Pada masing-masing kelas, penelitian dilakukan sebanyak lima kali pertemuan: empat kali untuk proses pembelajaran, dan satu kali untuk pelaksanaan post-test pada materi data dan diagram.

Data hasil belajar siswa diperoleh dengan pemberian soal *posttest* hasil belajar matematika kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan dan analisis setiap indikator keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Persentase Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

IKTP	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mengidentifikasi macam-macam data	96,3%	88%
Menyajikan dan menginterpretasikan data dalam bentuk diagram batang	94%	76%
Menyajikan dan menginterpretasikan data dalam bentuk diagram lingkaran	80%	79%
Menganalisis data dalam suatu permasalahan	62,8%	41%
RATA-RATA	78,07	63,27

Tabel 3 menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah memenuhi indikator ketercapaian tujuan pembelajaran kecuali untuk indikator “menganalisis data dalam suatu permasalahan” masih belum memenuhi atau belum tercapai. Adapun untuk persentase setiap indikator ketercapaian tujuan pembelajaran kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa perlakuan pada kelas eksperimen memiliki dampak yang lebih besar daripada pada kelas kontrol.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Setelah dilakukan pengujian diperoleh data pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai *Post-test* Hasil Belajar

Kolmogorov-Smirnov	Kelas		Shapiro-Wilk	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol		Eksperimen	Kontrol
Statistic	0,161	0,131	Statistic	0,930	0,959
Df	27	26	Df	27	26
Sig	0,070	0,200	Sig	0,067	0,365

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen 0,070 lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$, yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Nilai signifikansi kelas kontrol 0,200 juga lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$, yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa H_0 diterima, yang berarti data nilai *post-test* matematika pada materi data dan diagram berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya analisis data dengan uji homogenitas menggunakan SPSS diperoleh hasil seperti Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Post-test* Hasil Belajar

Kelas	Taraf Signifikansi	Nilai Sig.	Keterangan
Eksperimen & Kontrol	0,05	0,321	Homogen

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Hal ini berdasarkan nilai signifikansi pengujian 0,321 lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,321 > 0,05$ yang berarti data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen).

Pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Hasil uji *independent sampel t-test* menggunakan bantuan SPSS dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *independent sample t-test*

Levene Test For Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
F	Sig	t	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
1,960	0,168	6,930	51	0,000	14,805	2,136

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji *independent sample t-test* diatas menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 6,930$, dengan $\alpha = 0,05$ (2-tailed) dan $df = 51$, maka nilai $t_{tabel} = 2,007$ (berdasarkan tabel distribusi t-student). Sesuai hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima sedangkan H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki persentase nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Selanjutnya perhitungan uji *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh. Adapun hasil uji *effect size* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *Effect Size*

Kelas	Mean	Standar Deviasi	Effect Size	Kategori
Eksperimen	78,07	6,983	5,4242	Tinggi
Kontrol	63,27	8,521		

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai $d = 5,4242$ yang menunjukkan bahwa hasil uji *effect size* berada pada kategori efek tinggi. Oleh karena itu, dibandingkan dengan kelas kontrol, perlakuan kepada kelas eksperimen memiliki dampak yang lebih besar. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan powerpoint interaktif memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian (Diah & Siregar, 2023) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT metode GASING yang dimodifikasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III.

Prosep pembelajaran yang dilalui siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif menunjukkan adanya dampak positif, baik dari segi aktivitas pembelajaran di kelas maupun dari segi pemahaman materi. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar matematika siswa. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa mencatat dan memberikan informasi kepada teman sekelompoknya, bekerja sama dan berdiskusi untuk memecahkan masalah bersama. Aktivitas dalam pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran, ketika siswa mampu mengatur dirinya sendiri, bekerja sama dengan siswa lain dan memiliki sikap dan perhatian yang dibutuhkan selama proses pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran (Zahron & Setiyawati, 2023).

Kegiatan *game tournament* ini dapat membantu siswa lebih memahami materi dari diskusi kelompok. Selain itu, kerja sama tim juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun teman kelompoknya. Mereka harus bersaing sehat dengan kelompok lain jika mereka ingin mendapatkan penghargaan kelompok. Setiap kelompok harus bersaing sehat dengan kelompok lain, memahami materi serta aktif bertanya dan memberikan jawaban. Hal ini sesuai dengan pendapat Hikmah (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan akan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak bosan karena adanya permainan dan turnamen di kelas yang mendorong siswa untuk berusaha menjadi yang terbaik. *Tournament* dapat menciptakan suasana kompetitif, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Sebagai kegiatan penutup, guru dan siswa berkolaborasi untuk mengakhiri pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Wanasaba Tahun Ajaran 2023/2024.

Daftar Pustaka

Arifuddin, M., Hayati, L., Amrullah, A., & Baidowi, B. (2021). The effect of cooperative learning model of team game tournament (TGT) type on students mathematical learning achievement of junior high school. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(5), 583-588. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i5.2770>

- Baidowi, B., Hikmah, N., & Amrullah, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018 Melalui Lesson Study. *Mathematics and Educations Journal*, 1(1), 1–12.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 4, 1033–1042. <http://jurnaledukasia.org>
- Elpriska. (2018). Bahan Ajar Matematika Realistik Materi Kubus dan Balok untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(4), 1–10.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Tingkat Lanjut Fase F*.
- Nurjannah, Sarjana, K., & Hikmah, N. (2021). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan numbered head together dilihat dari hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan garis lurus. *Juni 2021 Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2). <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Utami, E. S., & Buliantara, B. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Nusyari, W., Prayitno, S., Junaidi, J., & Hikmah, N. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 4(1), 23–33. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v4i1.23023>
- OECD. (2022). *PISA 2022 Assesment and Analytical Framework*. OECD Publishing.
- Primadani, A. I., Mardiyana, & Triyanto. (2020). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) learning model with PQ4R strategy towards the mathematical reasoning based on metacognitive awareness. *Journal of Physics: Conference Series*, 1594(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1594/1/012043>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Ekonomi*, 2(2), 2745–7281.
- Sriptom, S., Sridana, N., Arjudin, A., Wulandari, N. P., & Lu'luilmaknun, U. (2022). Pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran inovatif bagi guru matematika SMP dan MTs di kecamatan Labuapi Lombok Barat melalui kegiatan LSLC. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 253–261. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index>
- Sulistio, A., & Harianti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah: CV Eureka Media Aksara.
- Widayati, N. S., & Muaddab, H. (2018). *29 Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Zahron, F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan Argumentasi Siswa dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4192–4207.