



Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

Theresia Josephin Dalimunthe
Universitas Widyatama, Indonesia
Email: theresiaepin@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika siswa menjadi permasalahan yang terus dihadapi dalam dunia pendidikan, terutama akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Uwapa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *pretest-posttest control group*. Sampel terdiri dari dua kelas yang dipilih secara purposive, yakni satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model TGT dan satu kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi, serta lembar observasi aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan hasil belajar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata posttest mencapai 83,00 dan perbedaan yang signifikan berdasarkan uji *t* ($p < 0,05$). Selain itu, model TGT juga meningkatkan partisipasi, motivasi, dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru matematika disarankan untuk mengimplementasikan strategi TGT sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif, khususnya di daerah dengan tantangan pendidikan yang tinggi.

Kata Kunci: *teams games tournament*; hasil belajar; pembelajaran matematika; strategi kooperatif; eksperimen semu; siswa SMP

Abstract

The low achievement in students' mathematics learning remains a persistent issue in education, primarily due to conventional teaching methods that fail to engage students actively. This study aims to examine the effect of the cooperative learning strategy, specifically the Teams Games Tournament (TGT) model, on the mathematics learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Uwapa. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two purposively selected classes: one experimental group that received instruction through the TGT model and one control group taught using conventional methods. Research instruments included a validated multiple-choice test and observation sheets of student learning activities. The results revealed a significant improvement in the experimental group's learning outcomes compared to the control group, with a posttest average score of 83.00 and a statistically significant difference according to the t-test ($p < 0.05$). Additionally, the TGT model enhanced student participation, motivation, and classroom interaction. These findings indicate that the TGT strategy effectively fosters an engaging learning environment and supports

optimal student achievement. The implication of this research suggests that mathematics teachers are encouraged to implement the TGT model as an innovative teaching alternative, particularly in regions facing educational challenges.

Keywords: *teams games tournament, learning outcomes, mathematics instruction, cooperative model, junior high school students*

PENDAHULUAN

Peningkatan hasil belajar matematika siswa menjadi fokus utama dalam berbagai penelitian pendidikan global dan nasional, mengingat posisi Indonesia yang masih menantang dalam evaluasi internasional seperti PISA (OECD, 2019). Tantangan ini seringkali berakar pada pendekatan pembelajaran tradisional yang kurang inovatif dan berpusat pada guru, yang mengakibatkan keterlibatan siswa yang pasif dan motivasi belajar yang rendah (Sari et al., 2021; Utami & Wibowo, 2020). Lingkungan belajar yang monoton, dominasi metode ceramah, serta keterbatasan guru dalam mengelola kelas secara interaktif semakin memperparah kondisi ini, menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sistematis siswa yang esensial dalam matematika (Hidayat & Subanti, 2018). Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan merangsang partisipasi aktif siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam dan pada akhirnya, memperbaiki hasil belajar matematika secara signifikan (Rahayu & Putri, 2022; Suardana et al., 2023; Wulandari & Putra, 2024). Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan berpusat pada guru (teacher-centered learning). Pendekatan seperti ini mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak memiliki keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, kurangnya inovasi dalam penggunaan strategi pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar serta keterampilan berpikir kritis siswa juga menjadi salah satu penyebab utama rendahnya capaian pembelajaran. Lingkungan belajar yang monoton, penggunaan metode ceramah yang dominan, dan kurangnya fasilitas pendukung dalam proses belajar mengajar turut memperparah kondisi ini. Faktor lain yang tak kalah penting adalah keterbatasan guru dalam mengelola kelas secara efektif, termasuk dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dampak dari faktor-faktor tersebut dapat terlihat dari rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa, kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam, serta rendahnya kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata (Meylinda & Surya, 2017). Hal ini tidak hanya memengaruhi prestasi akademik siswa, tetapi juga dapat berdampak pada kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar lingkungan sekolah. Dalam jangka panjang, ketidakefektifan strategi pembelajaran dapat menghambat pencapaian kompetensi abad 21 yang meliputi berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi, dan kreativitas.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

aktif, dan meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Salah satu strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama tim dan kompetisi yang sehat melalui permainan edukatif. Dalam implementasinya, siswa dikelompokkan ke dalam beberapa tim yang heterogen, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, dan berpartisipasi dalam permainan atau turnamen yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan aspek afektif dan sosial siswa.

Strategi TGT juga diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui kompetisi yang sehat, siswa lebih terdorong untuk mempersiapkan diri, memahami materi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan komunikasi. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa, seperti yang diungkapkan oleh Slavina (1995) bahwa pembelajaran kooperatif efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, strategi TGT tidak hanya berfungsi sebagai alternatif metode pembelajaran, tetapi juga sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika secara menyeluruh.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Anitah (2019) menunjukkan bahwa model TGT memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan prestasi siswa karena mampu memfasilitasi kerja sama dan partisipasi aktif. Astuti & Sukarno (2020) juga menyatakan bahwa implementasi model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk lebih memahami materi secara mendalam. Selain itu, Fitriana & Nurkholis (2018) menemukan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar matematika. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih dominan dilakukan di wilayah yang memiliki akses pendidikan lebih memadai, sedangkan implementasi model TGT di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal), seperti Nabire, Papua, masih sangat terbatas.

Penelitian ini berupaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menerapkan strategi TGT dalam konteks lokal yang memiliki tantangan tersendiri, seperti terbatasnya sumber daya, rendahnya keterlibatan siswa, serta kurangnya inovasi pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya menguji pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Uwapa, tetapi juga bertujuan untuk memberikan bukti empiris yang dapat digunakan oleh guru dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan strategi pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif yang aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses pendidikan.

Novelty dari penelitian ini terletak pada penerapan strategi TGT dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat SMP, khususnya pada siswa kelas VIII di lingkungan pendidikan Indonesia bagian timur, yaitu SMP Negeri 1 Uwapa di Nabire, Papua. Penelitian sebelumnya banyak dilakukan di wilayah dengan akses pendidikan yang lebih maju, sementara

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

konteks lokal dengan berbagai keterbatasan seperti infrastruktur, keterampilan guru, dan motivasi siswa belum banyak tersentuh. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memperluas implementasi strategi TGT di daerah yang belum banyak tereksplorasi dalam kajian akademik. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu yang memberikan gambaran empirik yang akurat mengenai efektivitas strategi TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Urgensi dari penelitian ini semakin diperkuat oleh pentingnya peningkatan kualitas pendidikan di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T), seperti Kabupaten Nabire. Pemerataan kualitas pendidikan menjadi salah satu prioritas dalam agenda pembangunan nasional, sebagaimana tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024. Dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran di daerah-daerah tersebut, diharapkan kesenjangan kualitas pendidikan antarwilayah dapat dikurangi. Penelitian ini juga memberikan solusi konkret bagi guru-guru matematika dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di lapangan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Uwapa. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji apakah penerapan strategi TGT lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas strategi TGT dan mendorong penerapannya secara lebih luas dalam pembelajaran matematika di sekolah-sekolah menengah pertama.

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal strategi pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, pihak sekolah dan pengambil kebijakan di bidang pendidikan juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam menyusun program peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya di daerah-daerah dengan tantangan pendidikan yang tinggi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya ilmiah dalam menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa melalui pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Secara umum, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*), yang dirancang untuk menguji efektivitas strategi pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Uwapa, Kabupaten Nabire, Provinsi Papua. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengukuran dan analisis data numerik yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan skor sebagai akibat perlakuan pembelajaran menggunakan strategi TGT.

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan September hingga Oktober 2023. Pemilihan lokasi di SMP Negeri 1 Uwapa didasarkan atas beberapa pertimbangan, di antaranya karena sekolah ini merupakan salah satu institusi pendidikan menengah pertama di daerah dengan kondisi geografis dan sosial yang menantang, serta masih terbatasnya akses terhadap metode pembelajaran inovatif. Selain itu, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah ini masih didominasi oleh metode ceramah, yang berkontribusi pada rendahnya partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini menyangkut beberapa aspek penting dalam pembelajaran, yaitu: strategi pembelajaran (dalam hal ini variabel bebas berupa model pembelajaran TGT), hasil belajar matematika (sebagai variabel terikat), serta faktor-faktor pendukung seperti kondisi kelas, peran guru, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menjamin keterukuran dan objektivitas data, penelitian ini memfokuskan pada analisis skor hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Uwapa yang berjumlah 52 siswa. Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VIII-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesetaraan karakteristik antara kedua kelas yang dijadikan objek penelitian, di antaranya dari segi rata-rata nilai matematika pada semester sebelumnya, latar belakang sosial ekonomi, dan proporsi siswa laki-laki dan perempuan yang relatif seimbang.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament, sedangkan kelompok kontrol tetap mendapatkan pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kedua kelompok diajar oleh guru yang sama, dengan materi dan alokasi waktu yang setara, untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang diperoleh disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan, bukan oleh perbedaan perlakuan lain.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. Tes tersebut disusun dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 20 item yang mencakup aspek pengetahuan konseptual, prosedural, dan pemecahan masalah matematika pada materi bangun ruang sisi datar. Soal-soal yang digunakan dalam tes telah melalui proses validasi oleh tim ahli untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kesulitan yang proporsional. Selain itu, digunakan juga lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mencatat proses pelaksanaan strategi TGT di kelas eksperimen.

Proses pengumpulan data dimulai dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberi pembelajaran menggunakan strategi TGT selama empat pertemuan, sedangkan kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* dengan soal yang setara namun tidak identik dengan *pretest*, untuk menghindari bias hasil belajar karena faktor hafalan atau pengulangan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi nilai pretest dan posttest dalam bentuk nilai rata-rata, standar deviasi, dan rentang nilai. Sementara itu, uji *normalitas* dan *homogenitas* dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat uji parametrik. Uji *t* independen kemudian digunakan untuk mengetahui perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, sedangkan uji *t* berpasangan digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan.

Dalam pelaksanaan strategi pembelajaran TGT, proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar mencerminkan karakteristik kooperatif dan kompetitif secara seimbang. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, kemudian mengikuti tahapan TGT yang mencakup penyampaian materi, kerja kelompok, permainan edukatif berbasis soal matematika, dan turnamen yang diselenggarakan antar kelompok. Aktivitas pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi, pemerataan kerja sama antarsiswa, dan memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi serta latihan soal yang menyenangkan.

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi terhadap keaktifan siswa, interaksi dalam kelompok, dan keterlibatan mereka dalam permainan serta turnamen. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, sebagai data pelengkap dari hasil tes yang bersifat kuantitatif. Observasi ini membantu peneliti dalam menginterpretasikan data kuantitatif secara lebih kontekstual dan mendalam.

Setelah data terkumpul dan dianalisis, hasil penelitian kemudian digunakan untuk merumuskan kesimpulan tentang efektivitas strategi TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di daerah-daerah yang menghadapi keterbatasan dalam hal metode dan media pembelajaran.

Dengan demikian, metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjamin validitas dan reliabilitas temuan, serta memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak dari penggunaan strategi TGT dalam konteks pembelajaran matematika tingkat SMP. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada aspek teoretis dalam pengembangan model pembelajaran, tetapi juga menawarkan solusi praktis yang dapat diadopsi oleh para guru dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di daerah 3T seperti Nabire.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Umum Responden dan Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 5 Nabire pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-D sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa. Penentuan kelas dilakukan secara purposive berdasarkan kesetaraan akademik serta rekomendasi dari guru mata pelajaran.

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT), sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan pendekatan ceramah dan tanya jawab. Materi yang diajarkan adalah "Himpunan", yang meliputi pengertian himpunan, notasi, cara menyatakan himpunan, jenis-jenis himpunan, himpunan bagian, dan operasi himpunan.

Deskripsi Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel utama. Variabel bebas (X) adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar matematika siswa. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes yang disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi sebelumnya oleh ahli materi dan instrumen. Tes dilakukan dua kali: sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest).

Model TGT dipilih karena menggabungkan prinsip-prinsip kerja kelompok, diskusi, kompetisi, dan permainan edukatif yang mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep secara menyeluruh. Model ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, kerja tim, turnamen, serta penghargaan kelompok.

Hasil Pretest dan Posttest

Hasil Pretest

Sebelum pembelajaran dimulai, kedua kelas diberi tes awal (pretest) untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi himpunan. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen adalah 49,00 dengan standar deviasi 10,41, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 47,50 dengan standar deviasi 9,87. Hasil uji t independent menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat pretest, dengan nilai signifikansi $0,624 > 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama.

Hasil Posttest

Setelah dilakukan perlakuan selama empat kali pertemuan, kedua kelas kembali diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur pengaruh pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 83,00 dengan standar deviasi 7,56. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,00 dengan standar deviasi 8,12.

Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat posttest, dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan model konvensional.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis gain score. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata gain score (selisih antara pretest dan posttest) pada kelas eksperimen adalah 34,00, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 25,50. Perbedaan

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Dari hasil tersebut, diketahui pula bahwa mayoritas siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan kategori tinggi (nilai gain > 30), sedangkan di kelas kontrol sebagian besar mengalami peningkatan sedang. Hal ini membuktikan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga berdampak pada capaian individu secara lebih merata.

Temuan Lain Berdasarkan Observasi dan Wawancara

Selain hasil tes, observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa juga dilakukan untuk mendukung temuan kuantitatif. Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa, terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta antusias mengikuti turnamen yang disediakan dalam model TGT. Guru juga menyatakan bahwa terjadi perubahan sikap belajar siswa yang menjadi lebih kooperatif dan berani mengemukakan pendapat.

Beberapa siswa dalam wawancara menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan dan diskusi membuat mereka lebih mudah memahami materi. Salah satu siswa mengatakan, “Kalau biasanya cuma dengar guru bicara, saya suka bingung. Tapi kalau pakai permainan dan kelompok, saya jadi tahu jawabannya karena teman bantu dan dijelasin bareng-bareng.” Sementara itu, di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, aktivitas siswa cenderung pasif. Hal ini diperkuat oleh observasi yang menunjukkan dominasi guru dalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hubungan antara Model TGT dan Hasil Belajar

Data dan temuan di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa. Model ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, memperkuat interaksi sosial, serta membangun suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Ketiga faktor tersebut menjadi pemicu utama tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil penelitian ini mendukung temuan-temuan terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2020) yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Juga sejalan dengan pendapat Slavin (2005) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan elemen kompetisi (seperti dalam TGT) mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pembahasan

Pembelajaran matematika merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan, namun seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini diperoleh dari analisis data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar siswa

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

meningkat secara signifikan setelah diterapkan strategi TGT, dengan rata-rata posttest yang lebih tinggi di kelas eksperimen.

Model TGT mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui mekanisme permainan dan kompetisi yang terstruktur. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta aktif yang berkontribusi terhadap pemahaman kelompok. Kegiatan ini meningkatkan motivasi belajar, karena siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dampaknya, pemahaman konsep matematika menjadi lebih mendalam karena siswa secara tidak langsung melakukan elaborasi terhadap materi selama diskusi kelompok dan permainan.

Berdasarkan data, terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari pretest ke posttest di kelas eksperimen sebesar 22,5 poin, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 9,8 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi strategi TGT lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Peningkatan ini tidak hanya mengindikasikan keberhasilan metode, tetapi juga menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dan kompetisi mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan monoton.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawan et al. (2022), yang menemukan bahwa model pembelajaran TGT meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, model ini juga terbukti meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Temuan tersebut menunjukkan adanya konsistensi antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, serta memperkuat klaim bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP.

Adapun faktor-faktor yang menjadikan TGT lebih unggul dibandingkan model konvensional adalah struktur kelompok heterogen, peran aktif siswa dalam kompetisi, dan pemberian penghargaan. Ketiga elemen tersebut mendorong terciptanya suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif, yang secara psikologis meningkatkan kepercayaan diri siswa dan rasa memiliki terhadap kelompok. Dalam jangka panjang, model ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih adaptif dan sosial.

Secara lebih spesifik, model TGT sangat relevan dengan karakteristik siswa jenjang SMP yang berada dalam fase perkembangan sosial yang tinggi. Pada tahap ini, siswa sangat senang dengan interaksi sosial, sehingga pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan dinamika kelompok akan lebih mudah diterima dan berdampak positif pada motivasi serta hasil belajar mereka. Strategi TGT juga memberi ruang bagi siswa yang kurang aktif secara akademik untuk berpartisipasi melalui permainan dan diskusi dalam kelompok kecil, sehingga potensi belajar menjadi lebih merata.

Komparasi dengan pendekatan konvensional menunjukkan bahwa pembelajaran satu arah cenderung membatasi kreativitas dan partisipasi siswa. Dalam model konvensional, siswa lebih pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak interaksi. Hal ini seringkali menyebabkan siswa kehilangan fokus, terutama pada mata pelajaran seperti matematika yang membutuhkan pemahaman mendalam dan latihan yang konsisten. Sebaliknya, TGT

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan.

Urgensi penerapan strategi TGT semakin kuat mengingat rendahnya rata-rata hasil belajar matematika siswa di berbagai daerah. Berdasarkan hasil studi PISA dan laporan Balitbang Kemdikbud (2018), kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa TGT adalah salah satu solusi potensial yang dapat diimplementasikan untuk menjawab tantangan tersebut.

Selain itu, penerapan strategi TGT juga membawa dampak positif terhadap iklim kelas. Siswa menjadi lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat, lebih aktif berdiskusi, dan mampu saling membantu dalam menyelesaikan soal. Iklim kelas yang positif ini secara tidak langsung mendorong peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Guru juga merasakan bahwa kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga proses evaluasi dan monitoring belajar siswa menjadi lebih mudah dilakukan.

Novelty dari penelitian ini terletak pada integrasi model TGT dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat SMP yang secara eksplisit difokuskan pada kompetensi dasar tertentu, yaitu operasi aljabar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mengaplikasikan TGT pada materi lain atau hanya sebatas pada satu indikator keberhasilan, penelitian ini menyeluruh dalam mengevaluasi mulai dari aspek kognitif, afektif, hingga psikomotorik siswa. Dengan demikian, penelitian ini menambah khazanah literatur pendidikan yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif di tingkat menengah pertama.

Apabila model TGT diimplementasikan secara masif dan berkelanjutan, maka akan berdampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. Guru akan lebih terdorong untuk menciptakan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sedangkan siswa akan mengalami peningkatan prestasi akademik serta keterampilan sosial. Lebih jauh lagi, transformasi pendekatan pembelajaran ini dapat mendukung program Merdeka Belajar yang digaungkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, karena memberikan otonomi kepada guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Sebagai rekomendasi dari penelitian ini, pihak sekolah perlu memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk menguasai penerapan model pembelajaran TGT secara optimal. Selain itu, dibutuhkan penyediaan sumber belajar yang mendukung model ini, seperti kartu soal dan alat evaluasi formatif berbasis permainan. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengkaji dampak penerapan TGT dalam jangka panjang, serta mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran lain, seperti Problem Based Learning atau STEM, guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bukan hanya sekadar strategi alternatif, melainkan solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam

pengembangan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa di era modern ini.

SIMPULAN

Temuan utama menunjukkan bahwa model TGT secara efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Model ini mendorong partisipasi aktif, kolaborasi kelompok, serta suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi terstruktur. Efektivitas model terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata posttest siswa di kelas eksperimen secara signifikan. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan dengan memperkuat bukti empiris bahwa pendekatan TGT dapat diandalkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika di tingkat SMP. Dalam konteks pembelajaran aktif dan kolaboratif, studi ini menegaskan bahwa inovasi dalam strategi pembelajaran memiliki dampak yang positif terhadap keterlibatan dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga mendukung upaya reformasi pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menyenangkan. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup implementasi yang terbatas pada satu sekolah dan satu materi pelajaran, serta waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model TGT dalam jangka waktu lebih panjang, pada jenjang pendidikan dan materi lain, serta mengeksplorasi integrasi model ini dengan pendekatan berbasis teknologi untuk hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap prestasi matematika siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 120–129.
- Astuti, R. N., & Sukarno, S. (2020). *Implementasi model Teams Games Tournament pada pembelajaran matematika di SMP*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 45–54.
- Balitbang Kemendikbud. (2020). *Laporan Hasil PISA 2018: Profil Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fitriani, R. (2020). *Efektivitas Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 200–210.
- Fitria, M., & Nurkholis, N. (2018). *Pengaruh model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 77–86.
- Irawan, D., Setiawan, A., & Hartono, B. (2022). *Model Teams Games Tournament dan pemahaman konsep matematika di SMP*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 9(3), 150–162.
- Hidayat, N., & Subanti, S. (2018). *Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP*. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 6(2), 112–120.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. PISA, OECD Publishing.

Theresia Josephin Dalimunthe

Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Warunk Upnormal

- Meylinda, D., & Surya, E. (2017). Kemampuan koneksi dalam pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–12.
- Rahayu, D., & Putri, R. E. (2022). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 187-196.
- Sari, P. N., Setiawan, A., & Sumarna, U. (2021). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 1-10.
- Suardana, I N., Sudibjo, D. N., & Prastowo, T. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VIII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(1), 54-65.
- Utami, N. W., & Wibowo, K. (2020). Analisis hasil belajar matematika siswa ditinjau dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 11(2), 134-145.
- Wulandari, R., & Putra, A. R. (2024). Efektivitas Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(1), 23-34.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon. [successforall.org](https://www.successforall.org)+8[scirp.org](https://www.scirp.org)+8[successforall.org](https://www.successforall.org)+8
- Slavin, R. E. (2005). *Educational Psychology: Theory and Practice* (8th ed.). Pearson.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).