

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMK NEGERI 1 KARANGDADAP**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:

FIFI DWI AFIANTI

2621082

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Fifi Dwi Afianti

NIM : 2621019

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik Sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap kode etik keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya

Pekalongan, 1 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Fifi Dwi Afianti

NIM.2621082

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Fifi Dwi Afianti
NIM : 2621082
Program Studi : Tadris Matematika
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 23 Juni 2025

Pembimbing,


Dr. Failasuf Fadli, M.S.I

NIP. 198609182015031005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **FIFI DWI AFIANTI**

NIM : **2421082**

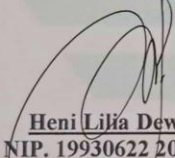
Program Studi: **TADRIS MATEMATIKA**

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap .**

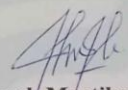
Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Selasa, 8 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Heni Lijia Dewi, M. Pd
NIP. 19930622 201903 2 020

Penguji II


Nurul Husnah Mustika Sari, M. Pd
NIP. 19910906 202012 2 019

Pekalongan, 14 Juli 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Murni, M. Ag
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Kompetisi bukan untuk menjatuhkan, tetapi untuk saling menguatkan dalam proses belajar”

“Tell me and I forget, teach me and I may remember, involve me and I learn”
— Benjamin Franklin

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, dan kesempatan yang telah diberikan, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta, yang menjadi alasan utama dalam setiap langkah dan doa dalam setiap perjuangan. Terima kasih atas cinta yang tak pernah habis, pengorbanan yang tak ternilai, dan kesabaran yang selalu menguatkan. Semoga pencapaian ini dapat menjadi setitik kebahagiaan dan kebanggaan untuk kalian.
2. Kakak-kakaku, adikku dan keponakanku tersayang, yang selalu menjadi penyemangat di kala lelah dan pengingat bahwa setiap usaha memiliki arti. Terima kasih telah menjadi bagian dari semangatku untuk terus melangkah.
3. Grup Jam, Bachin, dan Masyaallah Tabarakallah, selaku grup sahabat yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas waktu, dukungan, dan kebersamaan yang tulus.
4. Sahabat seperjalanan program studi Tadris Matematika angkatan 2021 terutama kelas C, yang telah menjadi tempat berbagi keluh kesah, tawa, dan semangat. Terima kasih telah menemani setiap proses, dari awal perkuliahan hingga perjuangan menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk kamu “R”, yang hadir bukan hanya sebagai pasangan, tapi juga teman cerita, penyemangat, dan tempatku pulang. Terima kasih telah menjadi bagian dari proses ini. Atas pengertian, dukungan, dan atas kesabaranmu menemani langkah-langkahku menyelesaikan skripsi ini.
6. Terakhir untuk diriku sendiri, yang telah berjuang sejauh ini. Melewati lelah, ragu, bahkan hampir menyerah. Terima kasih telah tetap melangkah dan bertahan, meski jalan yang dilewati tidak selalu mudah. Ini bukan akhir, tapi awal dari perjalanan yang lebih besar. Teruslah melangkah — pelan tidak apa-apa, asal tidak berhenti.

ABSTRAK

Afianti, Fifi Dwi. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap". *Skripsi*. Program studi tadrir matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dr. Failasuf Fadli, M.S.I

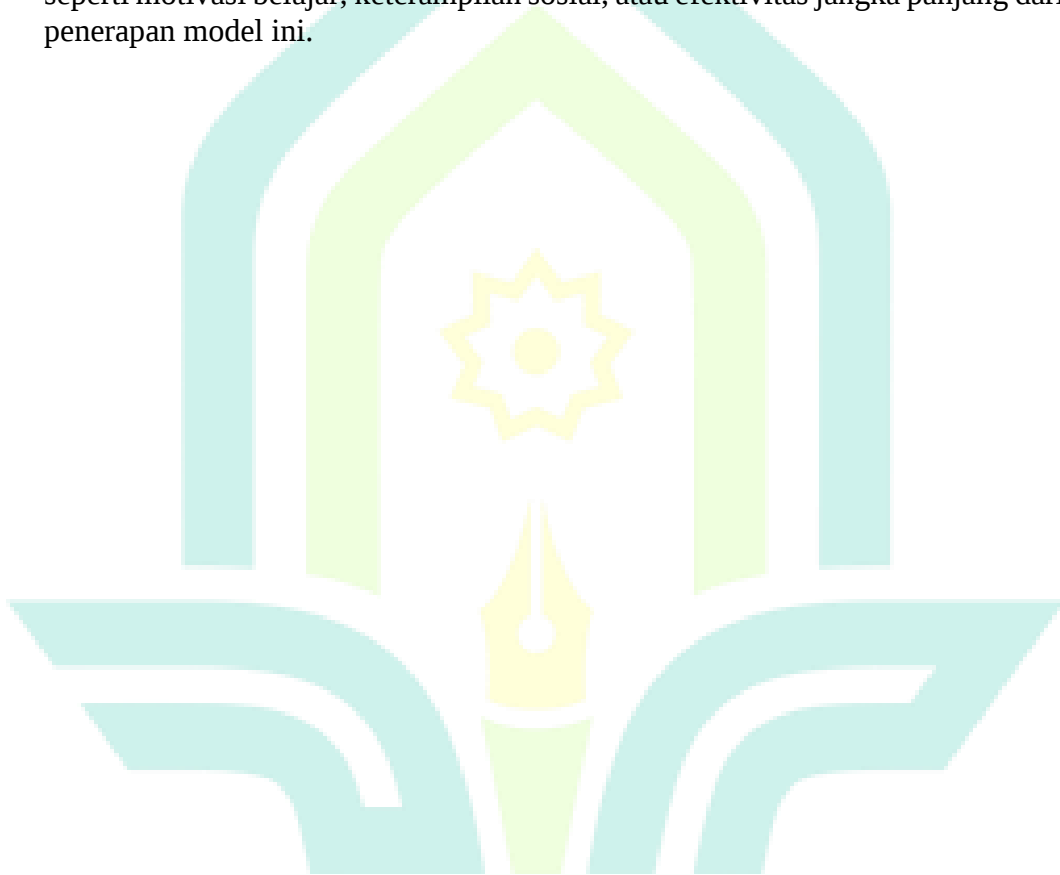
Kata kunci: *Team Games Tournament*, *QuizWhizzer*, hasil belajar matematika

Matematika memiliki peran penting, namun kenyataannya menunjukkan bahwa capaian hasil belajar matematika peserta didik khususnya di tingkat SMK masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran mencakup metode pengajaran, keterlibatan siswa, relevansi materi ajar, serta dukungan lingkungan belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas X SMK Negeri 1 Karangdadap. Beliau menyampaikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama karena pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Negeri 1 Karangdadap. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Negeri 1 Karangdadap pada materi persamaan kuadrat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*), serta menerapkan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X TKL 1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *QuizWhizzer*, dan kelas X TKL 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran TGT tanpa media. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dilakukan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Hasil uji hipotesis pada data *pretest*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,253 > 0,05$, sehingga H_0 diterima menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Setelah diberi pembelajaran hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test siswa pada kelas eksperimen mencapai 75,44, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 63,68. Hasil uji *t-test* pada *post-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, kemudian hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel} pada df 66 menunjukkan nilai $4,135 > 1,668$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan QuizWhizzer terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa SMK. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, atau efektivitas jangka panjang dari penerapan model ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan QuizWhizzer terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau di yaumul akhir kelak. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
5. Dr. Failasuf Fadli, M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Tuti Evawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Karangdadap dan Annisa Nur Rahma, S.Pd selaku guru matematika, yang telah memberikan izin, waktu, serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis dengan lapang dada menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang nyata, baik bagi pengembangan keilmuan di bidang pendidikan matematika, maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

Pekalongan, 22 Juni 2025



Fifi Dwi Afianti

Nim.2621082

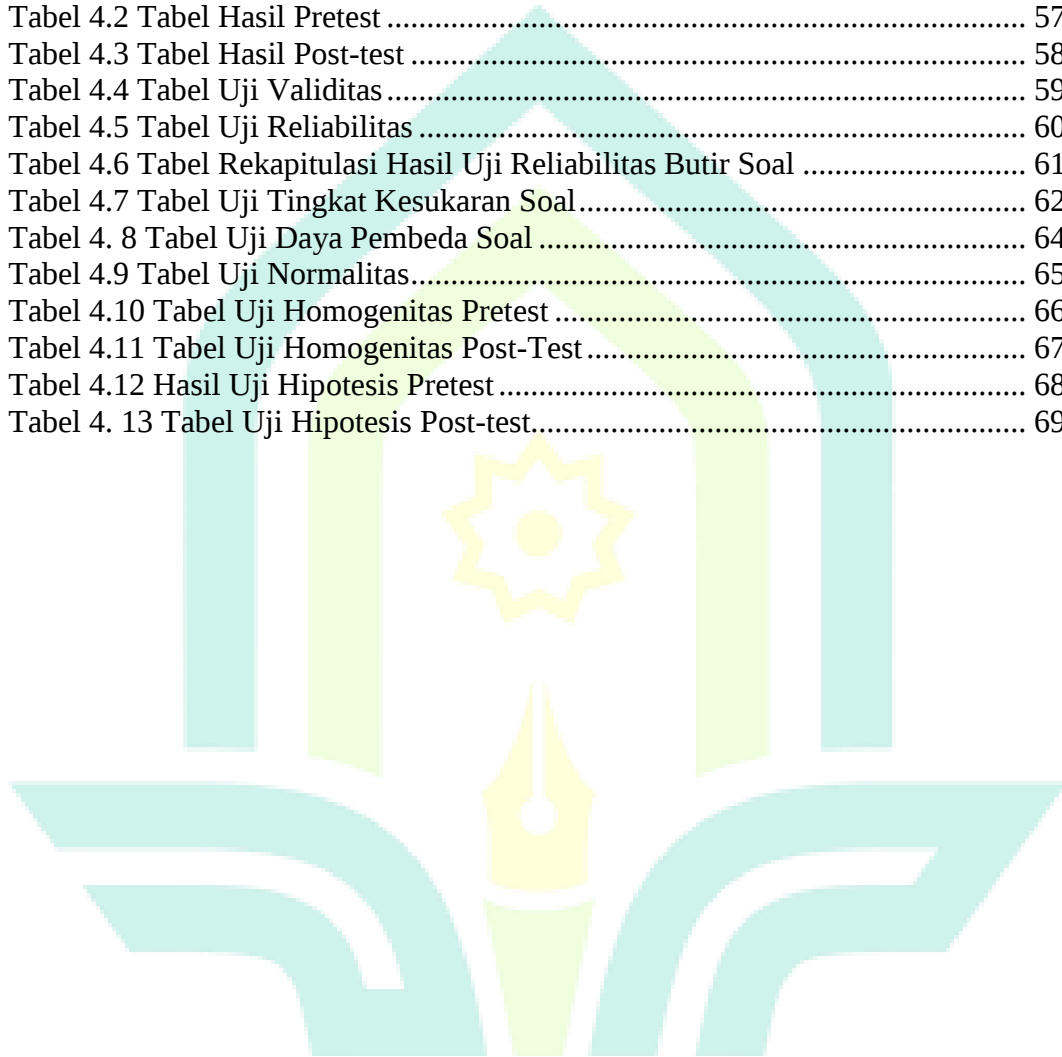
DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan.....	7
1.6 Manfaat.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi teoritik	9
2.1.1 Teori belajar konstruktivisme	9
2.1.2 Model pembelajaran kooperatif	11
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	15
2.1.4 QuizWhizzer	19
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan QuizWhizzer .	24
2.1.6 Hasil belajar	25
2.1.7 Materi Persamaan Kuadrat.....	30
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	37
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41

3.1 Desain Penelitian	41
3.2 Populasi dan Sampel	42
3.3 Variabel Penelitian	43
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
3.5 Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Gambaran Obyek Penelitian	53
4.1.2 Hasil Implementasi <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan <i>QuizWhizzer</i>	55
4.1.3 Penyajian Data dan Analisis	56
4.1.4 Analisis dan Pengujian Hipotesis	65
4.2 Pembahasan	69
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	25
Tabel 3.1 Perbandingan Perlakuan yang Diberikan	42
Tabel 3.2 Tabel Tolak Ukur Validitas.....	46
Tabel 3.3 Tabel Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	48
Tabel 3 4 Tabel Kriteria Daya Pembeda Soal	49
Tabel 4. 1 Tabel Data Hasil Observasi.....	56
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pretest	57
Tabel 4.3 Tabel Hasil Post-test	58
Tabel 4.4 Tabel Uji Validitas	59
Tabel 4.5 Tabel Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.6 Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	61
Tabel 4.7 Tabel Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	62
Tabel 4. 8 Tabel Uji Daya Pembeda Soal	64
Tabel 4.9 Tabel Uji Normalitas.....	65
Tabel 4.10 Tabel Uji Homogenitas Pretest	66
Tabel 4.11 Tabel Uji Homogenitas Post-Test	67
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Pretest	68
Tabel 4. 13 Tabel Uji Hipotesis Post-test.....	69



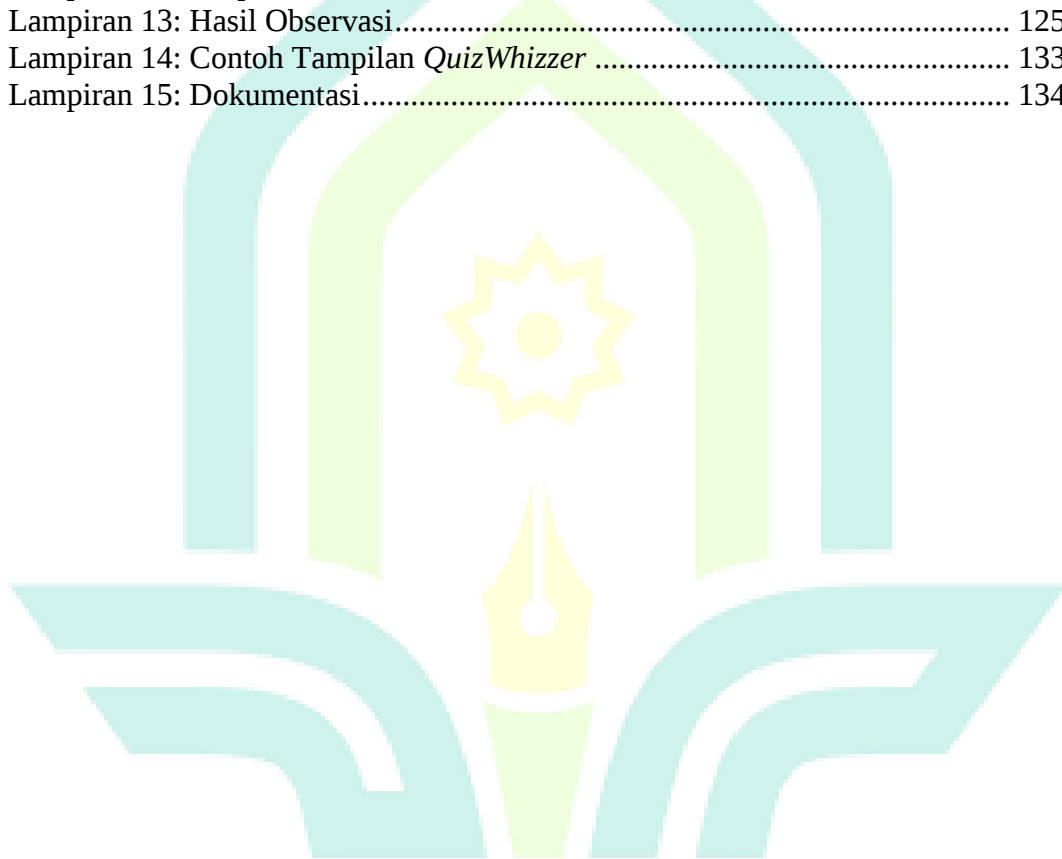
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Game QuizWhizzer</i>	19
Gambar 2.2 Fitur <i>QuizWhizzer</i>	20
Gambar 2.3: Kerangka Berpikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 2: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	83
Lampiran 3: Modul Ajar Kelas Eksperimen	84
Lampiran 4: Modul Ajar Kelas Kontrol	92
Lampiran 5: Kisi-Kisi Instrumen Test	94
Lampiran 6: Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	100
Lampiran 7: Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	104
Lampiran 8: Lembar Validasi Modul Ajar	109
Lampiran 9: Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	113
Lampiran 10: Lembar Validasi Observasi	117
Lampiran 11: Hasil Nilai Pretest dan Post-test	121
Lampiran 12: Output Hasil SPSS	122
Lampiran 13: Hasil Observasi	125
Lampiran 14: Contoh Tampilan <i>QuizWhizzer</i>	133
Lampiran 15: Dokumentasi	134



BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Matematika tidak hanya sekadar disiplin ilmu, tetapi juga merupakan pondasi penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis. Sebagai ilmu universal, matematika memainkan peran hampir di setiap aspek kehidupan manusia. Matematika juga menjadi dasar semua pengetahuan dan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, pendidikan di Indonesia menjadikan matematika sebagian mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Bagi siswa SMK, penguasaan matematika menjadi sangat penting karena erat kaitannya dengan kompetensi kejuruan yang mereka pelajari. Banyak mata pelajaran produktif di SMK yang memerlukan kemampuan berhitung, memahami rumus, menerapkan logika matematika, serta menganalisis data. Selain itu, kemampuan matematika juga mendukung siswa SMK dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan persaingan industri yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Siswa yang memiliki kemampuan matematika yang baik cenderung lebih siap menghadapi tantangan teknis, mampu memecahkan masalah secara sistematis, serta lebih unggul dalam berpikir analitis dan mengambil keputusan.

Meskipun matematika memiliki peran penting, namun kenyataannya menunjukkan bahwa capaian hasil belajar matematika peserta didik khususnya di tingkat SMK masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran merujuk pada kemampuan lembaga pendidikan dalam menggunakan sumber-sumber yang tersedia untuk meningkatkan proses pembelajaran secara maksimal (Mondy Larasati, 2022). Kualitas pembelajaran mencakup metode pengajaran, keterlibatan siswa, relevansi materi ajar, serta dukungan lingkungan belajar (Astuti et. al., 2015)

Hasil data Rapor Pendidikan Indonesia tahun 2024, menunjukan bahwa kualitas pembelajaran matematika di Kabupaten Pekalongan khususnya pada jenjang SMK, berada dalam kategori sedang. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya, capaian tersebut masih belum mencerminkan kualitas pembelajaran yang ideal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi untuk melakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Annisa Nur Rahma, S.Pd., guru mata pelajaran matematika di SMK Negeri 1 Karangdadap. Beliau menyampaikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama karena pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, beliau

menambahkan bahwa siswa cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi apabila kegiatan belajar dilaksanakan melalui pendekatan yang menyenangkan, seperti permainan edukatif dan integrasi media digital. Pernyataan tersebut memperkuat dugaan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat diperbaiki apabila pendekatan pembelajaran yang diterapkan bersifat partisipatif dan inovatif.

Upaya untuk meningkat kualitas pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai, sehingga guru mampu menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Mengingat guru merupakan penunjang proses pembelajaran, maka guru perlu melaksanakan variasi dan Inovasi dalam pembelajaran matematika yakni dalam memilih model pembelajaran (Rahmawati et al., 2021). Salah satu model yang sering diterapkan dalam proses belajar mengajar menggunakan model kooperatif. Pembelajaran kooperatif ini adalah model pembelajaran dengan sistem kelompok-kelompok kecil yang anggotannya terdiri dari 4 hingga 5 siswa secara heterogen (Safitri, 2020). Model pembelajaran kooperatif menekankan partisipasi siswa dalam bekerja sama dengan anggota kelompoknya selama proses pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai jenis, diantaranya adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tipe TGT ini dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang paling aktif dan menarik dalam meningkatkan kemampuan akademik siswa secara berkelompok ataupun

individu (Masruroh, 2022). Sistem pembelajaran dengan berkelompok seperti TGT dapat mendorong siswa untuk berkontribusi dan bertanggung jawab atas penyelesaian masalah yang diberikan agar tercapai secara maksimal. Model ini sering digunakan sebagai strategi dalam proses pembelajaran kelompok yang berguna untuk membangkitkan interaksi dan melatih kerjasama antar siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika secara lebih optimal. Selain itu model pembelajaran TGT mampu merancang kegiatan belajar siswa melalui penggabungan games yang dapat membuat siswa lebih rileks dalam belajar dan mewujudkan sikap jujur serta kerja sama yang baik.

Penggunaan model pembelajaran TGT dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tercipta dengan mengajak siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas belajar. Model TGT juga dapat membantu membentuk siswa aktif berdiskusi, sehingga dapat menumbuhkan rasa saling menghargai dan kebersamaan sesama anggota kelompok. Tujuan dikembangkannya model pembelajaran TGT dalam mencapai pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sumandya & Saraswandewi, 2023).

Selain model pembelajaran yang tepat, penerapan teknologi dan media juga dapat membantu mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa. *QuizWhizzer* menjadi media yang dapat dipilih dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa dengan memanfaatkan media berbasis kuis interaktif yang dapat menciptakan interaksi antar siswa. Penerapan media *QuizWhizzer* ini mengutamakan kerja sama, komunikasi, menciptakan interaksi positif antar

siswa melalui permainan yang menarik dan interaktif di dalam proses pembelajaran (Faijah, 2022). *QuizWhizzer* dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar karena mereka akan lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, selain itu dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran karena mereka dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat.

QuizWhizzer merupakan aplikasi yang dibuat untuk menyajikan soal latihan dalam bentuk permainan dengan berbagai pilihan (Iskandar et al., 2023). Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika karena game edukasi ini dapat membantu pembelajaran matematika menjadi menarik dan tidak membosankan yang dapat membuat hasil belajar siswa meningkat. Penerapan pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan *QuizWhizzer* dapat menciptakan strategi pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa dapat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 1 Karangdadap”

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Hasil belajar siswa SMK masih tergolong rendah karena kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika.
3. Belum optimalnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka pembatasan masalah yang ditetapkan adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar matematika siswa SMK.
2. Pengukuran hasil belajar siswa hanya mencakup aspek kognitif, yang diukur melalui tes pilihan ganda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*post-test*) penerapan model pembelajaran..
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri 1 Karangdadap pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Negeri 1 Karangdadap?”

Tujuan

Untuk menganalisis pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Karangdadap melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *QuizWhizzer*.

Manfaat

Manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya mencakup:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan pembelajaran matematika terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* ini dapat memotivasi dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

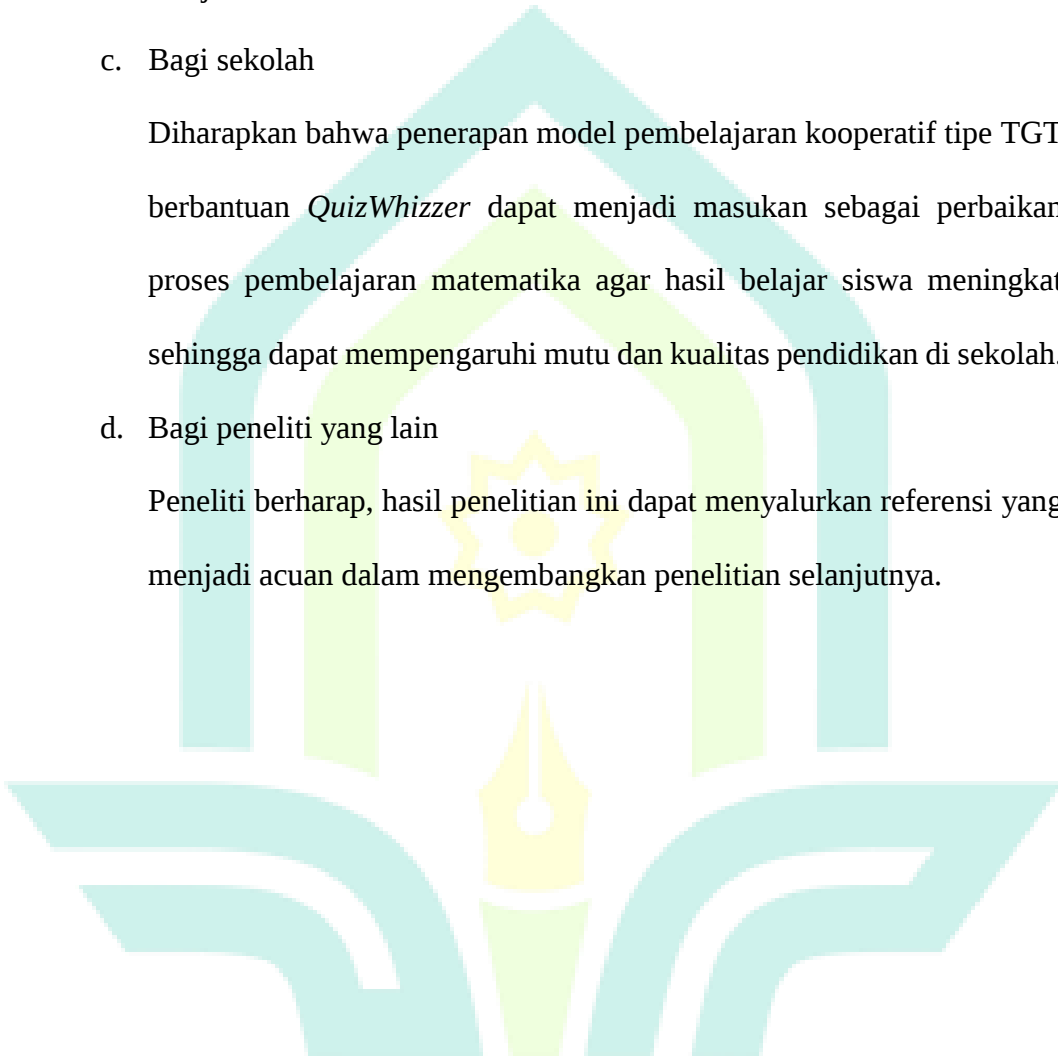
Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi sekolah

Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* dapat menjadi masukan sebagai perbaikan proses pembelajaran matematika agar hasil belajar siswa meningkat sehingga dapat mempengaruhi mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti yang lain

Peneliti berharap, hasil penelitian ini dapat menyalurkan referensi yang menjadi acuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.



PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar matematika siswa SMK, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut.

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *QuizWhizzer* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil pengujian menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut tercermin pada rata-rata nilai post-test, di mana kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 75,44, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata sebesar 63,68. Dengan demikian, model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMK.

Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, penulis menyusun beberapa saran yang diharapkan dapat dijadikan acuan oleh pihak-pihak terkait.

1. Bagi guru

Guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media interaktif seperti *QuizWhizzer* dalam kegiatan pembelajaran matematika. Model ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, termasuk perangkat teknologi dan akses internet, guna mendukung integrasi media digital dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kelompok serta memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara maksimal untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau penggunaan media digital lainnya. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, atau efektivitas jangka panjang dari penerapan model ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Adhawiyah, I. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Sistem Imun Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Bandongan. *Skripsi*, Universitas Tidar.
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik Dan Implikasinya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Assyura, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizwhizzer Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas Viii Mtsn 4 Aceh Barat Daya. In *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Astuti et. al., 2015. (2015). Analisis Kesulitan Pemahaman Konseptual Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Peluang Di Man Sanggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(10), 1–10.
- Ena, A., Ikman, I., & Kodirun, K. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Kelas Viii Smp Negeri 1 Lakudo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.36709/jppm.v7i1.8243>
- Fadly, R. D., Sulastry, T., & Side, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa (Studi Materi Pokok Larutan Penyangga). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 21(1), 100. <https://doi.org/10.35580/chemica.v21i1.14845>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.
- Faijah, N. et al. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(1), 122.
- Fauzi, A., & et.al. (2022). *Metodologi Penelitian*. CV. Pena Persada.

- Harefa, Edward. Afendi, Achmad. Karuru, P. S. et all. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Lestari, Arnindia & Sulistyowati, I. (2025). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V SD Raden Fatah Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 213–221.
- Manasikana, O. A. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP. In *LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG* (Vol. 4, Issue 1).
- Masruroh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (tgt) Berbantuan Chemcard Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Skripsi*, Semarang: UIN Walisongo.
- Mondy Larasati. (2022). *Kualitas Pendidikan Di Indonesia*. 8721, 709–714.
- Muluki, A. et al. (2020). Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mi Radhiatul Adawiyah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23335>
- Nirawan, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. In *Skripsi* (Vol. 15, Issue 1). Universitas Islam NegeriI Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>

- Nur, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia H*, 18(1).
- Nurfatimah, S. &. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Prihatin, Y. (2019). Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. In *Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Manggu makmur tanjung lestari.
- Rahmawati, Zuliani, R., & Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sdn Karawaci 11. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 478–488. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Riska, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotor Peserta Didik Kelas X Mata Pelajaran Biologi Di Sma Negeri 14 Bandar Lampung. In *Economica* (Vol. 6, Issue 1). UIN Raden Intan Lampung.
- Rusman. (2014). model-model pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru. In *PT. RajaGrafindo, jakarta*.
- Saefiana, S., Sukmawati, F. D., Rahmawati, R., Rusnady, D. A. M., Sukatin, S., & Syaifuddin, S. (2022). Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150–158. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3976>
- Safitri, D. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020* (Issue 1). IAIN METRO.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

- Sari, F. (2023). *Efektivitas penggunaan media game quizwhizzer dalam pembelajaran matematika siswa kelas viii di uptd smpn 7 sinjai*. Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinkai.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. UMSIDA Press. file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf
- Sepriadi, R. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Balongan Indramayu, Jawa Barat*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suhardiyanto, A. (2019). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivistik. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1), 68–77.
- Sumandya, I. wayan, & Saraswandewi, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 26139677. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/view/4928%0Ahttps://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>
- Sunarya, Y., & Priatna, T. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Banten: Universitas Terbuka.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

Usman, Herawaty, H., Ramli, N., & Setia Laksana, W. (2019). *Cooperative Learnings Dan Komunikasi Interpersonal*. DIRAH.

Vioreza, N., Marhamah, Oktaviana, E., Nugroho, B. T. A., Solihat, E., Hasanah, N., Arisona, R. D., & Br, G. M. (2020). *Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)*.

