

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Pembelajaran Balok Stako Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMK Negeri Trucuk Bojonegoro

Hafiz Reyhan Ari Pratama

Universitas Negeri Surabaya

Email: hafizreyhan.22021@mhs.unesa.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 02, 2026

Revised January 11, 2026

Accepted January 19, 2026

Keywords:

Stako Blocks, Learning Outcomes, Learning Activity, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRACT

This study looks at how using the Teams Games Tournament (TGT) method together with Stako Block media influences student involvement and learning in class. The research used a Classroom Action Research approach. The results show that students became more active during lessons. At first, their participation was 79.73%, then it went up to 82.34%, and finally reached 85.91%, which is a very high level of engagement. Along with increased participation, there was also a rise in students' learning results. The average score started at 73.20 with a completion rate of 52.28%. After applying the method, the average score increased to 77.5 with a completion rate of 73.91%, and later rose to 84.78 with a completion rate of 86.95%. These results match the findings of Sholicha (2021) and Safitri (2017), who also found the TGT model to be effective. It can be said that using the TGT model with media helps students become more involved and achieve better academic results by creating an interactive and competitive learning environment, which helps them achieve higher levels of success than expected.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received January 02, 2026

Revised January 11, 2026

Accepted January 19, 2026

Keywords:

Balok Stako, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRACT

Studi ini meneliti bagaimana penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) beserta media Stako Block membantu mempengaruhi seberapa banyak siswa berpartisipasi dan belajar di kelas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif selama pelajaran. Pada awalnya, aktivitas siswa adalah 79,73%, kemudian meningkat menjadi 82,34%, dan akhirnya mencapai 85,91%, yang merupakan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi. Peningkatan ini diikuti oleh peningkatan Hasil pembelajaran kognitif siswa. Awalnya, Nilai rata-rata naik menjadi 73,20 dengan tingkat persentase 52,28%. Setelah intervensi, nilai rata-rata naik menjadi 77,5 dengan tingkat penyelesaian 73,91%, dan kemudian melonjak menjadi 84,78 dengan tingkat penyelesaian kelas 86,95%. Hasil ini sesuai dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sholicha (2021) dan Safitri (2017), yang menunjukkan efektivitas model TGT. Dapat dikatakan bahwa penggunaan model TGT dengan media membantu meningkatkan keterlibatan aktif dan capaian akademik siswa melalui suasana belajar yang interaktif dan kompetitif, sehingga mampu melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Hafiz Reyhan Ari Pratama

Universitas Negeri Surabaya

Email: hafizreyhan.22021@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Penerapan pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum Independen, yang merupakan kurikulum utama yang digunakan, meminta sekolah, guru, dan siswa untuk bersikap fleksibel dalam cara mereka belajar agar dapat lebih baik memenuhi kebutuhan dan kemampuan setiap siswa (Nuvianti, 2023). Dalam kurikulum ini, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam merancang metode pembelajaran yang berpusat pada murid, mengedepankan kompetensi esensial, serta mengembangkan untuk memperkuat profil siswa Pancasila, yang membantu meningkatkan kualitas Sumber daya manusia. Upaya ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menetapkan kurikulum sebagai pedoman perencanaan kegiatan pembelajaran yang membantu mencapai tujuan sistem pendidikan. (Kamila, 2024). Sebagai salah satu sekolah berprestasi di Kabupaten Bojonegoro, SMK Negeri Trucuk telah menunjukkan peningkatan kualitas akademik yang signifikan, terlihat dari jumlah siswa yang lulus Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP) tahun 2024 hingga 2025.

Permasalahan Dalam proses pembelajaran mata pelajaran IUT, Penggunaan metode dan materi pengajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan suatu permasalahan. Guru sering kali mengandalkan ceramah dan latihan praktik, yang dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik, serta mungkin tidak menanggapi pembelajaran dengan serius. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar, di mana rata-rata nilai rekapitulasi dari Ulangan Harian, UTS, dan UAS hanya mencapai 73,2 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 52,28%. Selain itu, tingkat partisipasi siswa sebelum penelitian tercatat sebesar 79,73%, yang mengindikasikan bahwa separuh siswa masih berada pada tingkat capaian minimum dan memerlukan upaya peningkatan pembelajaran secara serius.

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan peran guru yang mampu secara dinamis menjadi organisator dan evaluator agar siswa tidak lagi menerima pengetahuan secara pasif (Sunarya et al., 2019). Permasalahan yang ada saat ini dipicu oleh model pembelajaran yang terlalu terfokus pada pendekatan tekstual atau teacher-centered (Nuvianti, 2023). Justifikasi urgensi penelitian ini diperkuat dengan adanya kekhawatiran terhadap fenomena Broken Windows Theory, di mana lingkungan belajar yang tidak ditangani secara tepat akan mendorong munculnya perilaku negatif pada peserta didik di masa depan (Dhaifan Hibaturrahman, 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif untuk mendorong partisipasi aktif, karena pembelajaran dianggap berkualitas tinggi ketika siswa terlibat aktif secara fisik, mental, dan sosial.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model Turnamen Permainan Tim membantu siswa belajar dengan lebih baik., seperti yang terlihat pada penelitian (Fina Syifaul Mawaddah et al., 2024) yang meningkatkan nilai rata-rata siswa SMA kejuruan dari 64,29 menjadi 83,57, serta pada penelitian (Review et al., 2019) dan (Nuvianti, 2023) (Febia Ghina

Tsuraya, 2022) (Tournament et al., 2024) (Guru, 2024). Namun, penggunaan permainan edukatif sebagai media dalam model ini masih terbatas. Berdasarkan situasi tersebut, solusi yang dipilih Studi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT membantu meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Tulis Pelaksanaan penelitian pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025 di SMK Negeri Trucuk Bojonegoro. Tujuan utamanya adalah Studi ini dilakukan selama semester tahun ajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sampel penelitian seluruh siswa kelas X DPIB, berjumlah 23 siswa. Penelitian meliputi data aktivitas siswa keterlibatan dan hasil belajar kognitif, yang diperoleh melalui lembar observasi dan tes. Pengumpulan data dilakukan secara langsung melalui observasi selama proses pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Balok Stako. berlangsung serta pemberian tes formatif. Selanjutnya, Metode analisis data dilakukan dengan cara yang mendeskripsikan dan menggunakan angka untuk mengetahui hasilnya. menghitung persentase keaktifan siswa menggunakan skala likert dan menghitung ketuntasan klasikal hasil belajar dengan target keberhasilan sebesar 85%. Validitas data dipastikan melalui teknik triangulasi untuk menjamin bahwa seluruh prosedur penelitian telah sesuai dengan kaidah ilmiah guna memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan data menunjukkan kelayakan alat pembelajaran yang digunakan, respons siswa terhadap partisipasi, implementasi proses pembelajaran, dan hasil belajar yang dicapai. Penelitian dilakukan selama dua kali pertemuan, yang berlangsung dari tanggal 20 November hingga 21 November 2025. Model pembelajaran yang digunakan adalah Turnamen Permainan Tim, dan media pembelajaran yang digunakan adalah Balok Stako.

Pelaksanaan tindakan di kelas melakukan uji kelayakan terhadap seluruh perangkat pembelajaran yang telah disusun. Bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen dan modul yang digunakan memenuhi standar kualitas akademis. Hasil validasi modul ajar Kelayakan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli yang meliputi dosen Pendidikan Teknik Bangunan UNESA dan guru di SMK Negeri Trucuk Bojonegoro. Hasil menunjukkan bahwa modul ajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,12% dalam kategori sangat baik, dengan skor tertinggi pada aspek bahasa 83%.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi modul ajar

No	Jawaban Validator	Σjawaban Validator	%	Ket.
1. Isi				
	Σ	41		
	Rata-Rata	8,2	82%	Sangat Baik
2. Penyajian				
	Σ	41		
	Rata-Rata	8,2	82%	Sangat Baik
3. Bahasa				
	Σ	25		
	Rata-Rata	8,3	83%	Sangat Baik
4. Tampilan				
	Σ	31		
	Rata-Rata	7,75	77,50%	Baik

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Hasil validasi, modul ajar yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,12%, yang menempatkannya pada kategori "Sangat Baik". Aspek bahasa menjadi komponen dengan skor tertinggi, yakni mencapai 83%. Selain modul, instrumen soal hasil belajar dan angket keaktifan Hal ini terbukti valid dan reliabel, dengan skor *Alpha Cronbach*. yang memenuhi standar psikometri Hasil ini memberikan dasar yang baik untuk pembelajaran, hal-hal yang dilakukan siswa untuk belajar, dan apa yang mereka capai dalam pembelajaran mereka.

Instrumen pendukung lainnya seperti soal hasil belajar juga dinyatakan valid setelah melalui uji validitas, sementara angket keaktifan hasilnya mendapatkan dengan nilai Alpha Cronbach yang memenuhi standar. Secara khusus, hasil validasi untuk media Balok Stako sangat bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran.. karena mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan materi teknis Ilmu Ukur Tanah secara interaktif.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media balok stako

No	Jawaban Validator	Σjawaban Validator	%	Ket.
1. Tampilan				
	Σ	20		
	Rata-Rata	10	100%	Sangat Baik
2. Penyajian				
	Σ	20		
	Rata-Rata	10	100%	Sangat Baik
3. Kemanfaatan				
	Σ	19		
	Rata-Rata	9,5	95%	Sangat Baik

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

media utama yang digunakan, yakni Balok Stako, Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai berhasil mengintegrasikan unsur permainan ke dalam materi teknis Ilmu Ukur Tanah secara interaktif,

sehingga mampu menarik minat serta mempermudah visualisasi materi bagi peserta didik di kelas X DPIB

Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada Pengujian validitas dilakukan menggunakan SPSS Versi 22 pada Windows. Untuk memeriksa validitas, korelasi product-moment dibandingkan dengan tingkat signifikansi 5%. Pada instrument keaktifan dalam penelitian ini yaitu angket. Jumlah item soal yang digunakan Adalah 25 item. Peserta didik yang mengisi angket keaktifan berjumlah 14 anak, sehingga $R_{tabel} N = 14$ Taraf signifikansi 5% Adalah 0,425. Hasil menunjukkan bahwa semua item kuesioner yang diujikan valid sehingga bisa digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini.

Tabel 4. 3 Uji Validasi angket keaktifan

Rtabel	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
0,425	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	Valid	25
		Tidak Valid	0

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Pada instrument hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan *pretest-posttest*. Tes yang diberikan kepada siswa terdiri dari 25 pertanyaan. Terdapat 12 siswa yang menyelesaikan pretest dan posttest. Nilai kritis dari tabel untuk $N = 12$ dan tingkat signifikansi 5% adalah 0,457. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 20 item dianggap valid. Berikut merupakan tabel uji validitas tes hasil belajar peserta didik.

Rtabel	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
0,457	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,13,14,15,17,18,19,20,21,23,24	Valid	20
	10,12,16,22,25	Tidak Valid	5

Uji reliabilitas dengan kriteria perhitungan Jika suatu pertanyaan dianggap reliabel apabila reliabilitas lebih besar dari nilai R_{tabel} , maka hasil uji reliabilitas kuesioner aktivitas menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha atau Rhitung adalah 0,838, lebih besar 0,425. Disimpulkan bahwa item-item kuesioner tersebut reliabel. yang berjumlah 25 item pertanyaan dinyatakan reliabel. Berikut merupakan tabel uji reliabilitas angket keaktifan siswa.

Tabel 4. 4 Hasil Uji reliabilitas angket keaktifan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.838	25

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Uji Reliabilitas Hasil belajar

Pengujian reliabilitas hasil tes luaran belajar menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha atau Rhitung adalah 0,727, lebih besar 0,457. Disimpulkan bahwa tes dengan 20 item tersebut reliabel. Berikut adalah tabel uji reliabilitas untuk luaran belajar siswa.

Tabel 4. 5 Hasil uji reliabilitas tes hasil belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.727	26

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Uji Normalitas Angket Keaktifan

Penelitian ini melakukan uji normalitas. Jika nilai p lebih besar dari 0,05, data dikatakan mengikuti distribusi normal. Untuk kuesioner minat belajar, nilai signifikansi untuk respons dari Nilai α untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,321, yang lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data kuesioner mengikuti distribusi normal. Sajian hasil uji normalitas untuk kuesioner siswa.

Tabel 4. 6 Hasil uji normalitas angket keaktifan

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest A (Kontrol)	.155	12	.200*	.924	12	.321
	Posttest A (Kontrol)	.157	12	.200*	.951	12	.647
	Pretest B (Eksperimen)	.165	14	.200*	.921	14	.224
	Posttest B (Eksperimen)	.168	14	.200*	.941	14	.425

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Hasil uji normalitas pada hasil belajar bahwa nilai rata-rata terdistribusi normal dengan nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa terdistribusi normal. Berikut tabel yang menunjukkan uji normalitas hasil tes hasil belajar siswa.

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest A (Kontrol)	.155	12	.200*	.924	12	.321
	Posttest A (Kontrol)	.157	12	.200*	.951	12	.647
	Pretest B (Eksperimen)	.179	14	.200*	.897	14	.102
	Posttest B (Eksperimen)	.168	14	.200*	.941	14	.425

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Uji Homogenitas Angket Keaktifan

Distribusi dianggap homogen jika tingkat signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Hal ini dikenal sebagai uji homogenitas. kuesioner aktivitas siswa dilakukan menggunakan data yang terdiri dari 25 item. Hasil uji homogenitas kuesioner aktivitas siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi kuesioner yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat berdasarkan rata-rata, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,392. Ini berarti bahwa kuesioner aktivitas siswa dapat dianggap homogen. Oleh karena itu, kedua kelas memiliki varians yang sama. Berikut tabel hasil uji homogenitas kuesioner aktivitas siswa.

Tabel 4. 7 Hasil uji homogenitas angket keaktifan

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.761	1	24	.392
	Based on Median	.601	1	24	.446
	Based on Median and with adjusted df	.601	1	23.436	.446
	Based on trimmed mean	.704	1	24	.410

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Uji Homogenitas Hasil Belajar

Uji homogenitas bahwa nilai signifikansi kuesioner aktivitas yang diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen didasarkan pada nilai rata-rata, dengan nilai signifikansi 0,275. Ini berarti hasil tes siswa dapat dianggap homogen. Oleh karena itu, kedua kelas memiliki varians yang serupa.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.251	1	24	.275
	Based on Median	.231	1	24	.635
	Based on Median and with adjusted df	.231	1	23.958	.635
	Based on trimmed mean	1.425	1	24	.244

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Uji Independent t-test angket keaktifan

Pengujian dengan uji-t sampel independen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam seberapa baik siswa belajar antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan kelas yang tidak menggunakannya. media BALOK STAKO. Hasil uji t independen untuk hasil pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil pembelajaran tersebut. penerapan model TGT dengan media BALOK STAKO. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 8 Hasil uji independent T-test angket keaktifan

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest Kelas_Kontrol	14	70.71	4.746	1.269
	Posttest Kelas_Eksperimen	14	86.43	3.056	.817

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Hasil uji independen menunjukkan rata-rata peningkatan skor student engagement. Tabel ini membandingkan rata-rata peningkatan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan seberapa baik model Team Game Tournament bekerja (TGT) yang menggunakan media Stako Block dalam menjaga keterlibatan siswa.

No	Hasil Nilai Yang Didapatkan	Jumlah Peserta Didik
1	94	1 anak
2	92	2 anak
3	89	1 anak
4	88	1 anak
5	86	1 anak
6	85	2 anak
7	84	1 anak
8	81	3 anak
9	80	2 anak
	Rata-rata	85,57

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Tabel 4. 9 Hasil angket kelas kontrol

No	Hasil Nilai Yang Didapatkan	Jumlah Peserta Didik
1	86	1 anak
2	85	1 anak
3	83	1 anak
4	81	1 anak
5	80	1 anak
6	77	1 anak
7	75	1 anak
8	70	1 anak
9	66	1 anak
10	61	1 anak
11	59	1 anak
12	53	1 anak
	Rata-Rata	73

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Nilai	Equal variances assumed	.000	-15.714	1.269	-19.084
	Equal variances not assumed	.000	-15.714	.817	-12.344

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

perolehan data keaktifan, kelas eksperimen nilai rata-rata adalah 85,57, yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi. Di sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran langsung hanya mencapai nilai rata-rata 73. Perbedaan signifikan ini menunjukkan bahwa... unsur turnamen dan permainan dalam model TGT secara efektif mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik dibandingkan metode direct.

Uji Independent t-test hasil belajar

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan permainan BALOK STACKO digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini didukung dengan menggunakan uji Independent Sample t Test. Hasil uji t sampel independen menunjukkan perbedaan perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Hasil uji T-test hasil belajar

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest Kelas_Kontrol	12	66.25	6.077	1.754
	Posttest Kelas_Eksperimen	14	86.43	3.056	.817

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Nilai	Equal variances assumed	.000	-20.179	1.845	-23.986
	Equal variances not assumed	.000	-20.179	1.935	-24.288

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Hasil uji t sampel independen menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$). Ini menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui analisis skor N-Gain untuk menilai efektivitas intervensi di kedua kelas.

Tabel. 4. 11 Uji N-gain score kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	14	.50	1.00	.7612	.15825
NGain_Persen	14	50.00	100.00	76.1196	15.82470
Valid N (listwise)	14				

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Tabel 4. 12 Uji N-gain score kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	12	.20	.71	.5241	.13634
NGain_Persen	12	20.00	71.43	52.4150	13.63406
Valid N (listwise)	12				

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

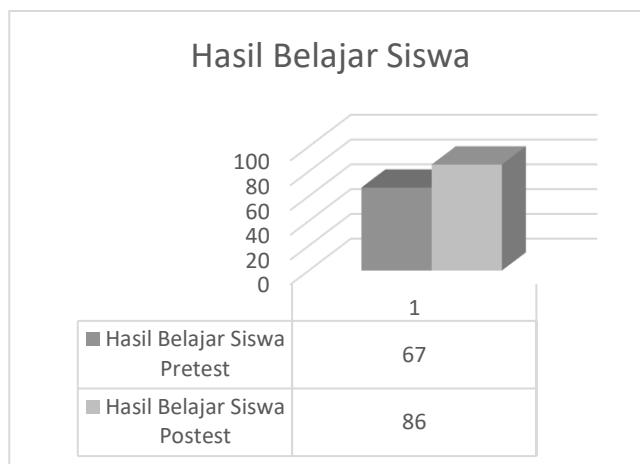
Hasil analisis Skor Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,7612, yang termasuk dalam kategori Tinggi menurut N-Gain. Capaian ini secara signifikan mengungguli kelas kontrol yang hanya menunjukkan peningkatan sebesar 0,524 atau Dalam kategori menengah, terdapat peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, yang membuktikan hal tersebut. penggunaan media Balok Stako tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu penguatan pemahaman konsep materi Ilmu Ukur Tanah.

Uji t sampel independen menunjukkan tingkat signifikansi 0,000, yang berarti ada perbedaan nyata antara kelompok-kelompok tersebut. signifikan dan bermakna antara kelompok yang menggunakan model TGT yang didukung oleh blok Stako.

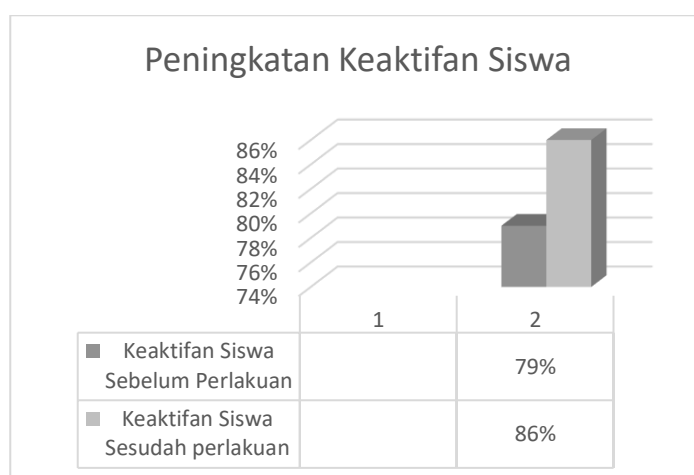
Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Nilai	Equal variances assumed	.000	-20.179	1.845	-23.986
	Equal variances not assumed	.000	-20.179	1.935	-24.288

(Sumber : Data Penelitian Hafiz Reyhan, 2025)

Untuk memperkuat temuan secara statistik, Uji t sampel independen menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menegaskan adanya perbedaan nyata dan signifikan antara kelompok yang menggunakan model TGT dengan blok Stako dan kelompok kontrol. Dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran memiliki perbedaan yang signifikan. ini merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif sekaligus mengoptimalkan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri Trucuk Bojonegoro.



Gambar grafik hasil belajar menunjukkan lompatan signifikan pada nilai rata-rata dan tingkat penyelesaian mata pelajaran klasik siswa. Dari rata-rata awal 73,20 dengan ketuntasan hanya 52,28% pada nilai tersebut terus merangkak naik 77,5 dengan ketuntasan 73,91%. Keberhasilan tindakan terlihat sangat nyata di mana rata-rata nilai melonjak menjadi 84,78 dengan ketuntasan mencapai 86,95%. Positif pada grafik ini membuktikan bahwa kombinasi model TGT dan media Balok Stako sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan



Berdasarkan gambar grafik perbandingan keaktifan di atas, terlihat tren peningkatan yang konsisten dari tahap awal hingga akhir siklus penelitian. Pada data, persentase keaktifan siswa berada di angka 79,73%, kemudian mengalami kenaikan menjadi 82,34%, keaktifan siswa mencapai 85,91% yang dikategorikan sebagai Sangat Aktif. Grafik ini memberikan visualisasi bahwa integrasi media Balok Stako dalam turnamen tim berhasil memicu antusiasme dan keterlibatan fisik serta mental siswa dalam mempelajari materi Ilmu Ukur Tanah.

KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dengan media Balok Stako telah terbukti memberikan dampak penggunaan model TGT dengan Blok Stako memberikan pengaruh positif Tingkat aktivitas dan pembelajaran siswa kelas X DPIB di SMK Negeri Trucuk Bojonegoro untuk mata pelajaran Survei Tanah menunjukkan bahwa

siswa di kelas eksperimen secara signifikan lebih terlibat. Rata-rata nilai mereka adalah 85,57, yang berada di kisaran sangat tinggi. Ini jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang memiliki rata-rata 73. Secara individual, persentase partisipasi siswa bahkan mencapai 94%. Terdapat peningkatan hasil belajar yang jelas dan signifikan ketika menggunakan model inovatif ini dibandingkan dengan metode konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan N-Gain Score sebesar 0,7612, yang diklasifikasikan sebagai Tinggi. Sementara itu, kelas kontrol hanya mencapai Skor N-Gain sebesar 0,5241, yang dikategorikan sebagai Sedang. Hasil uji t, yang memiliki tingkat signifikansi 0,000, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok yang menerima pengobatan dan kelompok yang tidak menerima pengobatan.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif melalui model TGT dengan media Balok Stako efektif. media Balok Stako dalam bingkai turnamen akademik (TGT) lebih efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kompetitif dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung direct instruction. Dengan demikian, integrasi model TGT dan media Balok Stako merupakan solusi yang valid dan efektif untuk mengatasi masalah pasivitas serta rendahnya capaian akademik siswa pada mata pelajaran teknik bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhaifan Hibaturrahman. (2022). Pengaruh Pengalaman Mengajar/PLP, Profesi Guru Dan Lingkungan Terhadap Minat Menjadi Guru Mahasiswa Prodi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 1–27. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44135>
- Febia Ghina Tsuraya. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 179–188. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>
- Fina Syifaul Mawaddah, Mukromin Mukromin, & Faisal Kamal. (2024). Strategi Pembelajaran Everyone Is Teacher Here Untuk Membentuk Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negeri 1 Wonosobo. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 283–310. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i4.407>
- Guru. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X-12 Sma Negeri 1 Sidoarjo Pada Materi Bioteknologi. 1, 20–25.
- Kamila. (2024). Merdeka Belajar: Memahami Konsep Pembelajaran Masa Kini. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 104–110.
- Nuvianti. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game TEBAK AKU Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar

Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 228–239. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.56103>

Review, J., Dasar, P., Pendidikan, J. K., & Penelitian, H. (2019). *6140-Article Text-18142-1-10-20191101*. 5(3).

Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). IMPLEMENTASI GAMIFICATION SEBAGAI MANAJEMEN PENDIDIKAN UNTUK MOTIVASI PEMBELAJARAN. *EDUTECH*, 18(1), 79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>

Tournament, G., Materi, P., Berita, T., & Xi, K. (2024). *1, 2 1,2. 10*, 1–9.