



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 12955-12962

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Pembelajaran
Geografi Di SMAN 1 Tebas

Cici Nurwinda^{1✉}, Nuraini Asriati², Nur Meily Adlika³

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tanjungpura Pontianak

Email : cicinurwindaa@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran geografi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Tebas. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experiment* jenis *nonequivalent control group design*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perhitungan statistik, diperoleh nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 64,56 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 73,03. Hasil pengujian hipotesis dengan uji *t* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,028 dan t_{tabel} sebesar 1,998, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji effect size pada penelitian ini adalah sebesar 0,70. Berdasarkan klasifikasi Effect Size $0,70 > 0,8$ disimpulkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan tingkat pengaruhnya dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Hasil Belajar Geografi, Model Team Games Tournament, Pengaruh*

Abstract

This research aims to determine the effect of implementing the *Team Games Tournament* (TGT) learning model in improving learning outcomes in geography subjects for class XI IPS students at SMAN 1 Tebas. The research method used is experimental research in the form of a quasi experiment and the type is nonequivalent control group design. The sample in this research is class XI IPS 1 as the control class and class XI IPS 2 as the experimental class. Data was collected using observation, test and documentation method. According to the results of statistical calculations, the average post-test score for the control class was 64,56 and the average score for the experimental class was 73,03. The results of hypothesis testing with the t test show a t_{count} value = 3.028 and the value of $t_{\text{table}} = 1.998$, so the conclusion of this research is that H_a was accepted and H_0 was rejected. The effect size test result in this research is 0.70. According to the Effect Size classification, $0.70 > 0.8$, so the conclusion is that the application of the Team Games Tournament model has an effect on increasing students learning outcomes with the effectiveness level are on the medium category.

Keyword: *Students Learning Outcomes, Team Games Tournament Learning Model, Impact*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha sistematis yang dilakukan agar terjadi kegiatan serta interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik (Sudjana, 2012, h.28). Kegiatan pembelajaran dilakukan sebagai upaya agar peserta didik mampu belajar, termotivasi dan tertarik untuk terus belajar, menumbuhkan perilaku peserta didik yang aktif selama kegiatan belajar serta dapat memberikan stimulus sehingga peserta didik mampu memperoleh hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa kendala yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pra-riset yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas, peserta didik cenderung sibuk sendiri dan kurang aktif berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung serta kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru geografi menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Hal ini dapat menjadi salah satu faktor yang membuat siswa di kelas menjadi kurang aktif dalam berpartisipasi dan kurang memperhatikan materi yang dipaparkan oleh guru, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes pengetahuan awal, sebagian besar siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil tes pengetahuan awal, hanya 6 dari 32 siswa yang nilainya dapat mencapai KKM (73). Oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran untuk mengatasi

masalah belajar tersebut, salah satunya adalah dengan menerapkan model maupun media pembelajaran yang tepat agar kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan secara efektif.

Menurut Ibadullah Malawi (2017), model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang memberikan gambaran langkah-langkah secara terstruktur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai acuan bagi para pendidik dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran (h.96). Penerapan model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar bertujuan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan stimulus yang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan output belajar yang maksimal. Model pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik dapat menjadi opsi bagi guru untuk diterapkan pada proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran tipe TGT memiliki kelebihan diantaranya yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran di kelas, menumbuhkan perilaku tanggung jawab serta kerja sama dan saling menghargai antar peserta didik serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. (Shoimin, 2014, h.207).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model yang cocok untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elizabeth Belavista S, Erlin ladyawati dan Susilohadi pada tahun 2018 dengan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", dimana hasil penelitian yang diperoleh adalah bahwa pada kelas eksperimen, nilai mean atau rata-rata hasil belajar adalah 85,40. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai mean atau rata-rata hasil belajar adalah 79,40. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar, yaitu pada kelas eksperimen, hasil belajar yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Pada uji t uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $2,47 > 1,67$. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas VII SMP Jalan Jawa Surabaya.

Rumusan masalah utama pada penelitian ini adalah apakah model tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas ?. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), yang termasuk dalam penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen dan metode survey (h.17). Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang diaplikasikan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam suatu kondisi yang telah terkontrol (Sugiyono, 2018, h.111). Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experiment* jenis *nonequivalent control group design*.

Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 34 siswa dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 32 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi, instrumen tes dan lembar dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t (*t-test*) dan uji *effect size*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji t), kemudian dilanjutkan dengan uji *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Konvensional

Hasil tes akhir peserta didik pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran dengan model konvensional pada pembelajaran geografi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

No.	Nilai	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$	$(x_i - X)^2$	$f_i(x_i - X)^2$
1.	33 – 43	3	38	114	705,43	2116,30
2.	44 – 54	8	71	568	41,47	331,79
3.	55 – 65	5	60	300	20,79	103,97
4.	63 – 73	12	68	816	11,83	142,00
5.	74 – 84	4	79	316	208,51	834,05
6.	85 - 95	2	90	180	647,19	1294,39

Jumlah	34	406	2195	1635,24	4822,50
Mean					64,56
S ²					146,14
SD					12,09

Sumber. Data Olahan, 2023

- b. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran geografi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No.	Nilai	f _i	x _i	f _i · x _i	(x _i - X) ²	f _i (x _i - X) ²
1.	40 – 48	1	44	44	839,19	839,19
2.	49 – 57	1	53	53	398,75	398,75
3.	58 – 66	5	62	310	120,31	601,57
4.	67 – 75	13	71	923	3,88	50,39
5.	76 – 84	7	80	560	49,44	346,07
6.	85 – 93	5	89	445	257	1285
Jumlah		32	399	2337	1668,57	3520,97
Mean						73,03
Varians						113,58
Std. Deviasi						10,66

Sumber : Data Olahan, 2023

B. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Rumusan hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji *t-test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran TGT. Adapun syarat yang wajib dipenuhi sebelum melakukan uji *t* adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *chi-square* dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai X^2 (Normalitas)

O_i = Nilai Observasi

E_i = Nilai frekuensi harapan

Berdasarkan data pada penelitian ini, diperoleh hasil uji normalitas pada tes akhir kelas eksperimen yaitu nilai X^2_{hitung} sebesar 2,68 dan nilai X^2_{tabel} sebesar 7,815. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas, nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data hasil tes akhir pada kelas eksperimen adalah berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada tes akhir kelas kontrol memperoleh nilai X^2_{hitung} sebesar 7,18 dan nilai X^2_{tabel} sebesar 7,815. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas, nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data hasil tes akhir pada kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data dinyatakan homogen.

Berdasarkan data pada penelitian ini, diperoleh hasil uji homogenitas tes akhir yaitu F_{hitung} sebesar 1,286 dan F_{tabel} ($\alpha = 5\%$) sebesar 2,603. Berdasarkan aturan pengambilan keputusan pada uji homogenitas, maka nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data tes akhir dari kedua kelompok dinyatakan homogen.

C. Pengujian Hipotesis

a. Uji *T-test*

Setelah diketahui bahwa kedua data tes akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan variannya homogen, maka untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus *t-test pooled varians*.

Berdasarkan perhitungan uji-*t* menggunakan *rumus pooled varians*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,028 dan t_{tabel} sebesar 1,998. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas.

b. Uji *Effect Size*

Uji *Effect Size* merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dalam penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Tebas. Adapun rumus atau formula yang digunakan untuk menentukan *Effect Size* adalah

$$d = \frac{xt - xc}{Spooled}$$

Keterangan :

d = Nilai *Effect Size*

xt = *Mean* pada kelas eksperimen

xc = *Mean* pada kelas kontrol

Spooled = Standar deviasi/simpangan baku kelas kontrol

Sehingga,

$$d = \frac{73,03 - 64,56}{12,718}$$
$$d = \frac{8,47}{12,09}$$
$$= 0,70$$

Dari hasil perhitungan *Effect Size* diatas, dapat dilihat bahwa nilai *effect size* yang didapatkan adalah sebesar 0,70. Berdasarkan kriteria *Effect Size* menurut Thalheimer dan Cook dalam Suandi, A.F (2019), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar geografi siswa di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas dengan tingkat pengaruhnya berada dalam kategori sedang.

SIMPULAN

Hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS pada mata pelajaran geografi lebih baik setelah menerapkan model TGT dibandingkan dengan hasil belajar geografi di kelas yang hanya menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dilihat pada data hasil penelitian, dimana pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,56, sedangkan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,03.

Berdasarkan hasil uji *T-Test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,028 serta t_{tabel} sebesar 1,998. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka berdasarkan kriteria penarikan keputusan uji t dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 1 Tebas.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi guru, dapat menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran geografi sebagai solusi/alternatif untuk meningkatkan hasil belajar

dan keaktifan peserta didik di kelas. (2) Bagi peserta didik , harus berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, bertanya kepada guru jika masih ada penjelasan materi yang belum bisa dipahami, sehingga peserta didik bisa mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal. (3) Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan pengembangan pada penelitian sejenis dengan pokok pembahasan yang lebih luas agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik dan lebih memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran tematik:(Konsep dan aplikasi)*. Cv. Ae Media Grafika.
- Seran, E. B., ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115-120.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suandi, A.F. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Round Table dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas X
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta