



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 8942-8949

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

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

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Caringin

Syifa Amalia^{1✉}, Yustika Irfani Lindawati², Muhammad Agus Hardiansyah³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: amaliasyfaa@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa baik hasil belajar siswa kelas XI sosiologi di SMA Negeri 1 Caringin setelah diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament. Penelitian ini berdesain posttest only control group design dengan pendekatan kuantitatif berjenis eksperimen. Penelitian ini menggunakan strategi purposive sampling dengan jumlah 106 siswa sebagai populasinya. Data penelitian dikumpulkan melalui metode tes, observasi, serta dokumentasi. Penggunaan tes pada penelitian ini terdiri dari dua puluh pertanyaan pilihan ganda. Uji independent sample t-test menghasilkan nilai 0,002 yang kurang dari 0,05 sehingga dilakukan penerimaan terhadap H_a . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sosiologi kelas XI di SMA Negeri 1 Caringin dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Sosiologi*

Abstract

The purpose of this study is to determine how well the learning outcomes of students in class XI Sociology at SMA Negeri 1 Caringin after using the TGT type cooperative learning paradigm. This research utilizes posttest-only control group design and quantitative methodology to conduct the Experiment. This study used purposive sample strategy to select 106 students as the population. The research data was collected using methods such as tests, observation, and documentations. The test used consisted of twenty-two multiple choice questions. The independent samples t-test produced a value of 0.002, which is less than 0.05, indicating that H_a is accepted and H_o is rejected based on the research data. This shows that the sociology learning outcomes of the XI grade students of SMA Negeri 1 Caringin are significantly influenced by the TGT type cooperative learning method.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Learning Outcomes, Sociology, Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah elemen yang memiliki pengaruh penting bagi kehidupan seseorang, utamanya bagi seorang peserta didik atau siswa (Yuristia, 2018). Agar siswa dapat mencapai potensi penuh mereka, lembaga pendidikan perlu menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif. Pembelajaran aktif ialah pembelajaran yang di dalamnya siswa secara aktif berpartisipasi, mengalihkan fokus dari guru (*teacher centered*), ke diri mereka sendiri (*student centered*). Diyakini bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran dapat melalui kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Satu dari banyaknya elemen yang menjadi indikator dari keberhasilan belajar siswa ialah tercapai hasil belajar siswa dengan baik. Namun pada faktanya dari standar nilai yang telah ditetapkan oleh guru, siswa masih banyak yang belum memenuhi kriteria tersebut, salah satunya pada mata pelajaran sosiologi. Seperti pelaksanaan studi oleh Magfirah et al., (2023:4937) bahwa hasil belajar siswa sosiologi di sekolah yang diteliti masih rendah. Kasus yang sama juga ditemukan pada penelitian oleh Ramadanti (2023:4) yang menunjukkan bahwa ketercapaian standar nilai siswa pada mata pelajaran sosiologi masih rendah.

Dari kedua penelitian tersebut, dapat diidentifikasi bahwa terdapat kesamaan permasalahan yang menjadikan hasil belajar sosiologi siswa masih rendah, yaitu penerapan model pembelajaran yang kurang variatif. Padahal, guru diberikan kebebasan dalam menerapkan model pembelajaran di kelas. Seperti yang dijelaskan oleh Utari et al. (2018:41) bahwa guru bebas memilih model pembelajaran yang akan diterapkan karena bertujuan untuk menumbuhkan minat, keterampilan, perhatian, serta partisipasi aktif siswa saat pembelajaran agar proses belajar di dalam kelas lebih bermakna.

Banyak permasalahan yang masih sering dijumpai oleh guru ketika proses pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran sosiologi. Seperti yang ditemukan oleh

Setiawan & Komalasari (2020:7) bahwa masih banyak siswa yang menanamkan stigma sosiologi sebagai pelajaran yang membosankan, tidak menarik, serta memuat banyak hafalan. Stigma seperti itulah yang kemudian menjadikan sosiologi tidak banyak disenangi. Hal tersebut didorong juga dengan adanya penerapan model pembelajaran konvensional yang mengakibatkan siswa bosan saat pembelajaran. Perasaan bosan tersebut dapat berdampak kepada banyak hal seperti motivasi belajar siswa yang rendah dan berakibat kepada hasil belajar siswa menjadi kurang baik.

Dari untaian permasalahan di atas, permasalahan yang sama juga terjadi di SMA Negeri 1 Caringin. Berdasarkan pelaksanaan observasi awal, diketahui bahwa pembelajaran di SMA Negeri 1 Caringin dalam mata pelajaran sosiologi masih cenderung bersifat Konvensi dengan metode yang digunakan yaitu metode ceramah. Permasalahan lainnya seperti kurangnya partisipasi aktif siswa hingga rendahnya motivasi belajar siswa. Ketika permasalahan-permasalahan tersebut terjadi, akhirnya akan berdampak kepada kurang maksimalnya hasil belajar siswa seperti yang ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Sosiologi

Kelas	Standar Nilai	Nilai Rata-rata Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Jumlah siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Persentase ketidaktuntasan n (%)
XI-6	71	65	14	22	36	38,89	61,11
XI-7	71	57,5	12	23	35	34,29	65,71
XI-8	71	66,86	19	16	35	54,29	45,71

Sumber: Guru Sosiologi Kelas XI SMA Negeri 1 Caringin

Pada mata pelajaran sosiologi, siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Caringin masih memiliki hasil belajar yang belum dapat dikatakan baik, seperti pada Tabel 1. Menurut Yohanes (2016:25) nilai siswa yang belum tuntas-yaitu ketika nilai mereka masih belum sesuai dengan standar nilai yang telah ditentukan-dapat dikatakan bahwa hasil belajar mereka rendah. Menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas ialah bentuk penyelesaian dari masalah ini. Sebagai alternatifnya, model pembelajaran kooperatif seperti *team games tournament* (TGT) dapat dimanfaatkan guru.

Paradigma pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) mendorong siswa dari berbagai tingkatan sosial untuk bekerja sama sebagai tutor sebaya, sehingga pengetahuan siswa dapat dibagikan di luar kelas. Agar siswa tidak bosan saat belajar, pendekatan ini juga menyertakan aspek permainan (Komalasari dalam Lestari, 2019). Karena keterlibatan aktif siswa lebih tinggi serta memiliki lebih banyak motivasi dalam dirinya untuk berhasil, model ini berpotensi meningkatkan hasil

belajar siswa (Octavia, 2020). Konsep ini relevan dengan studi oleh Lestari (2019) bahwa peningkatan nilai siswa terjadi berkat pembelajaran tipe TGT.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif berjenis eksperimen berdesain *posttest only control group design*. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang pengujian hipotesisnya menyakut hubungan kausalitas (sebab akibat) (Emzir, 2020:28). Berikut merupakan rancangan desain dalam penelitian ini.

Tabel 2. Desain Penelitian

	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X_1	O_1
Kontrol	-	O_2

(Sugiyono, 2013:79)

Keterangan

X_1 : Perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

O_1 dan O_2 : *Post-test* setelah diberikan perlakuan

Terdapat total 106 siswa dari tiga kelas (XI-6, XI-7, dan XI-8) di SMA Negeri 1 Caringin yang menjadi populasi penelitian. Kelas XI-7 dipilih menjadi kelompok eksperimen serta kelas XI-6 ditetapkan menjadi kelompok kontrol dengan menggunakan teknik purposive sampling. Metode seperti tes, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk menghimpun data. Tes yang digunakan sebagai instrumen penelitian yakni *posttest* dengan 22 soal pilihan ganda yang valid dan memiliki daya pembeda yang baik.

Setelah dikumpulkan, data kemudian diolah serta dianalisis melalui statistik deskriptif dan inferensial. Hipotesis diuji melalui *independent samples t-test* yang sebelumnya data perlu memenuhi uji prasyarat analisis seperti homogenitas serta normalitas data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data harus terlebih dahulu memenuhi uji dasar, seperti homogenitas dan normalitas, Sebelum pengujian hipotesis dapat dilakukan. Data disebutkan normal saat perolehan nilai Sig. 0,05. Begitu pula untuk kriteria pengujian homogenitas yang membutuhkan hasil lebih dari 0,05 agar data dapat disebutkan homogen. Langkah selanjutnya ialah penggunaan *independent samples t-test* dalam pengujian hipotesis.

1. Uji Normalitas

Normalitas data dihasilkan oleh pengujian berikut..

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
PostTest	Kelas Eksperimen TGT	.155	35	.034
	Kelas Kontrol Konvensional	.109	36	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah melalui SPSS, 2024

Hasil pengujian tabel 3 mengindikasikan normalnya sebaran data *posttest*, baik pada kelas kontrol maupun eksperimen. Keputusan ini dilihat dari perolehan nilai Sig. 0,034 dan 0,200 yang lebih tinggi dari 0,05.

2. Uji Homogenitas

Homogenitas data dihasilkan oleh pengujian berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
PostTest	Based on Mean	.863	1	69	.356
	Based on Median	.897	1	69	.347
	Based on Median and with adjusted df	.897	1	67.317	.347
	Based on trimmed mean	1.028	1	69	.314

Sumber: Data diolah melalui SPSS, 2024

Hasil pengujian tabel 3 mengindikasikan homogenitas pada data *posttest*. Keputusan ini dilihat dari perolehan nilai Sig. 0,314 lebih tinggi dari 0,05.

3. Uji *Independent Samples t-Test*

Pengujian ini merupakan langkah dalam menguji hipotesis dan dilakukan guna mengetahui perbedaan rata-rata nilai pada kelas kontrol dan eksperimen. Dikatakan terdapat perbedaan ketika hasil Sig. Menunjukkan lebih tinggi dari 0,05. Seperti yang ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples t-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Post Test	Equal variances assumed	.863	.356	3.176	69	.002	13.52540	4.25803	5.03086	22.01993
	Equal variances not assumed			3.181	68.585	.002	13.52540	4.25157	5.04283	22.00796

Sumber: Data diolah melalui SPSS, 2024

Berdasarkan tabel di atas, pada data *posttest* perolehan nilai Sig yakni 0,002 sehingga dinyatakan bahwa antara siswa di kelas kontrol serta eksperimen memiliki signifikansi hasil belajar yang berbeda.

Pembahasan

Peneliti menggunakan teori konstruktivisme dari Lev Semyonovich Vygotsky sebagai pisau analisis dalam penelitian ini. Vygotsky mengungkapkan bahwa dalam teori konstruktivisme, pembelajaran lebih menekankan kepada proses siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya sehingga pada teori ini pembelajaran lebih banyak berorientasi kepada siswa (*student centered*). Menurut Hapudin (2021:138–139), dalam teori konstruktivisme Vygotsky membaginya ke dalam 3 konsep penting, yaitu sosiokultural, zona perkembangan proksimal (ZPD), dan *scaffolding*. Konsep pertama ialah sosiokultural di mana dalam proses pembelajaran mengedepankan interaksi siswa dengan teman sebayanya atau orang dewasa –dalam hal ini guru yang lebih mampu. Pada implementasinya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), konsep ini relevan dengan proses ketika peneliti membagi siswa di kelas eksperimen ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Melalui pembagian kelompok tersebut siswa dapat melakukan interaksi lebih banyak dengan temannya.

Selanjutnya ialah *zone of proximal development* (ZPD). ZPD dalam teori konstruktivisme merupakan kondisi ketika siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas secara mandiri sehingga mereka membutuhkan orang dewasa atau teman sebaya yang dapat

membantu mereka. Dalam ZPD terdapat batas atas dan bawah, di mana batas atas atau *potential development* merupakan pemecahan masalah yang diterima oleh siswa melalui bantuan teman sebaya atau guru di dalam kelas. Sementara batas bawah atau *actual development* merupakan kondisi ketika siswa dapat belajar secara mandiri. Dalam implementasinya, batas atas ialah ketika siswa berbagi pemahaman dengan teman kelompoknya dan batas bawah ketika siswa mengisi soal saat pelaksanaan *game* berlangsung. Hal tersebut dikarenakan saat *game* berlangsung setiap siswa memiliki kesempatan untuk dapat menjawab satu pertanyaan yang tersedia sehingga pengisian soal menjadi proses mereka dalam belajar secara mandiri.

Langkah selanjutnya adalah *scaffolding*, yaitu memberikan bantuan awal kepada siswa sebelum secara bertahap mengurangi bantuan tersebut dan memungkinkan mereka untuk lebih mandiri dalam melakukan tugas yang ada. Pemberian bantuan dapat berupa dorongan, arahan, peringatan, pemberian contoh, serta tindakan lain yang membentuk kemandirian siswa melalui pemberian ruang untuk belajar sendiri (Cahyono, 2010:443). Untuk mencapai zona perkembangan proksimal dibutuhkan pemberian bantuan atau *scaffolding*. Pemberian bantuan yang dilakukan seperti memberikan arahan terkait teknis pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan maksimal, melakukan bimbingan terhadap siswa yang belum paham mengenai materi yang disampaikan, serta memberikan ruang diskusi kepada siswa dalam kelompoknya untuk saling berbagi pengetahuan dan saling membantu terkait hal atau materi yang belum dipahami dan dirasa sulit.

Zona perkembangan proksimal tercapai dengan baik saat implelementasi *team games tournament* (TGT) yang ke-3 dibuktikan dengan kondisi kelas yang sudah kondusif saat pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), sehingga pada saat pelaksanaan *posttest* materi harmoni sosial hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Ketercapaian peningkatan hasil belajar sosiologi di kelas eksperimen dikarenakan pemberian *scaffolding* oleh peneliti dilakukan dengan baik sehingga ZPD dapat tercapai dengan baik pula.

Signifikansi perbedaan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan hasil *independent samples t-test* yang menunjukkan nilai $0,002 < 0,05$, membuktikan bahwa pembelajaran melalui model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar. Pembelajaran model ini terbukti berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, seperti dalam studi oleh Fauzi & Masrupah (2024) dan Utari et al. (2018).

SIMPULAN

Pada mata pelajaran sosiologi, siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Caringin memperoleh hasil belajar yang meningkat melalui pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Hal tersebut dibuktikan dari pengujian *independent samples t-test* dengan hasil kurang dari 0,05 -yakni 0,002, sehingga diputuskan bahwa antara kelas kontrol maupun eksperimen memiliki signifikansi perbedaan hasil belajar yang nyata pada mata pelajaran sosiologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A. N. (2010). Vygotskian Perspective : Proses Scaffolding untuk Mencapai Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, November*, 443–448.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Emzir. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. RajaGrafindo Persada.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. KENCANA.
- Lestari, S. I. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas V SD Inpres Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Magfirah, A. D., Sukardi, Wahidah, A., & Novi, S. N. M. (2023). Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 4936–4948.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish Publisher.
- Ramadanti, D. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMA Negeri 1 Anyar*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

- Setiawan, R., & Komalasari, E. (2020). Membangun efektifitas pembelajaran sosiologi di tengah pandemi Covid-19. *EDUSOCIUS Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1–13. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ED/article/viewFile/25073/15152>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49.
- Yohanes, K. (2016). *Analisis Peserta Didik Yang Hasil Belajarnya Rendah Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Nanga Taman Kabupaten Sekadau* [IKIP PGRI PONTIANAK]. <https://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/437/>
- Yuristia, A. (2018). Pendidikan sebagai transformasi kebudayaan. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1), 1–13.