



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 3205-3215

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

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

Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Ende Selatan

Diana Zohra^{1✉}, Yuliana Yenita Mete², Yosephina Payu Wao³

Universitas Flores

Email: diannazohra69@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ende Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pre-test post-test design. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik, sedangkan variabel bebas adalah model teams games tournament (TGT). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIIA dan VIIB. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIIA sebanyak 30 peserta didik yang diperoleh dengan teknik purposive sampling. Data yang diperoleh dari sampel penelitian berupa hasil belajar peserta didik yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Analisis data dilakukan dengan uji indepeden sample t-test menggunakan bantuan program SPSS versi 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar post-test peserta didik pada ranah kognitif yaitu sebesar 85,17. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada ranah afektif yaitu sebesar 86,67 dan 87,50 Untuk ranah psikomotorik. Berdasarkan hasil uji hipotesis paired sample t-test, Hal tersebut diketahui dari hasil uji paired sample t-test yang dibuktikan berdasarkan nilai thitung sebesar 14,680 dan nilai ttabel sebesar 1,699 sehingga dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Teams Games Tournamnet (TGT)*

Abstract

This research aims to determine the effect of using the teams games tournament (TGT) model on the learning outcomes of class VII students at SMPN 1 Ende Selatan. The type of research used is experimental research. The design used in this research is one group pre-test post-test design. The dependent variable in this research is student learning outcomes, while the independent variable is the teams games tournament (TGT) model. The population in this study was 60 students consisting of two classes, namely class VIIA and VIIB. The sample in this research was 30 class VIIA students obtained using a purposive sampling technique. The data obtained from the research sample is in the form of student learning outcomes consisting of cognitive, affective and psychomotor aspects. Data analysis was carried out using an independent sample t-test using the SPSS version 24 program. The research results showed that the average value of students' post-test learning outcomes in the cognitive domain was 85.17. These results are also supported by the student learning results obtained in the affective domain, namely 86.67 and 87.50 for the psychomotor domain. Based on the results of the paired sample t-test hypothesis test, this is known from the results of the paired sample t-test which is proven based on the t_{count} value of 14.680 and the t_{table} value of 1.699 so it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$.

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki (Sakdiah, 2018: 32). Pendidikan memiliki tujuan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga tanggung jawab (UU. No 20 Tahun 2003). Dalam mengembangkan potensi peserta didik sangat perlu diperhatikan segala aspek yang berkaitan dengan pendidikan, salah satunya yakni proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Sagala, 2010: 65).

Dalam suatu proses pembelajaran guru memegang peranan penting, guru merupakan salah satu komponen sistem yang menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia diatur melalui penggunaan kurikulum. Dengan adanya kurikulum, guru dapat menggali inovasi, menambah pengetahuan peserta didik yang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tidak mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan (Mulyono, 2021: 96). Hingga saat ini, setidaknya sistem pendidikan Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sepuluh kali, sejak dimulai dari tahun 1947 (Sutarto, 2015: 45).

Saat ini, sekolah-sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ditetapkan sebagai bagian untuk peningkatan kualitas pendidikan Indonesia di seluruh jenjang yang dinilai dari tiga ranah kompetensi, yaitu: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tahap pelaksanaan kurikulum 2013 berfokus pada kegiatan aktif peserta didik melalui suatu proses ilmiah dengan tujuan agar pembelajaran tidak hanya menciptakan peserta didik yang mempunyai kompetensi pengetahuan saja, tetapi juga mampu menciptakan peserta didik yang baik dalam sikap dan keterampilan (Rosidah, 2014: 66). Adapun mata pelajaran tertentu di dalam kurikulum 2013, yaitu: bahasa Indonesia, pendidikan agama, matematika, bahasa Inggris, PKn, seni budaya, pendidikan jasmani, IPS, dan IPA terpadu.

Pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok aktif mencari dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip holistik dan autentik (Triyanto, 2010: 56). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan guru, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Permendikbud No. 103 Tahun 2014). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta membangun keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dipelajari adalah model *teams games tournament* (TGT).

TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik mengulang dan menguasai materi pelajaran dengan menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti tim sebelumnya (Fathurrohman, 2015 : 65). Model pembelajaran TGT, turnamen akademik yang digunakan dipadukan dengan suatu media permainan, yang berbentuk media kartu soal. Media kartu soal merupakan media pembelajaran dan termasuk media visual yang didalamnya berisi soal-soal yang berupa permasalahan sesuai dengan materi yang diajarkan untuk membantu guru dalam mengajar (Muhammad et al., 2016: 264). Dalam hal ini, kartu yang akan diberikan kepada peserta didik adalah kartu yang berisi soal atau permasalahan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Ende Selatan, peneliti menemukan suatu masalah yang menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung, guru tidak banyak melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik tidak terlalu aktif dan kreatif. Dari jumlah peserta didik yang ada dalam kelas tersebut hanya beberapa peserta didik saja yang sering menanggapi pertanyaan dari guru. Metode yang digunakan oleh guru pada

saat proses belajar mengajar berlangsung adalah metode pembelajaran yang bersifat konvensional, di mana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru atau dikenal dengan metode ceramah, walaupun terkadang juga menggunakan metode diskusi kelompok. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit untuk mengingat kembali pelajaran yang sudah diajarkan oleh gurunya, peserta didik kurang memahami penjelasan dari guru sehingga pada saat guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa peserta didik saja yang bisa menjawabnya.

Pelajaran IPA terpadu merupakan pelajaran yang harus banyak mengingat dan memahami, serta mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan IPA dan teknologi (Ernawati, 2018: 83). Guru harus menggunakan teknik atau strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga semua peserta didik di dalam kelas tersebut bisa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan juga bisa lebih cepat mengingat serta memahami pelajaran yang telah dijelaskan. Berdasarkan hasil wawancara khususnya pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 Ende Selatan masih belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari hasil ujian semester dimana masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah rata-rata KKM yang ditentukan oleh sekolah pada mata pelajaran IPA yaitu 65. Hal ini dikarenakan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang apabila guru tidak menggunakan suatu strategi atau model pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model TGT dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 1 ENDE SELATAN".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam melakukan eksperimen peneliti memanipulasi sebuah stimulus, treatment atau kondisi-kondisi eksperimen, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut (Nurul zuriah, 2011: 57-58). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang dalam hasil penelitiannya dilakukan menggunakan data berupa angka-angka sebagai alat menemukan keterangan (Mulyadi, 2017: 129). Keterangan berupa pengolahan statistik, struktur, dan percobaannya terkontrol (Sukmadinata, 2015: 53). Desain

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental (one group pretest-posttest design), dimana dalam rancangan ini melibatkan satu kelas untuk dibandingkan dengan menerapkan pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari kelompok subjek penelitian kelompok eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*(TGT) diperoleh data hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

Kelas	Tes Hasil Belajar	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	30	39,83
	<i>Post-test</i>	30	85,17
	Ranah Afektif	30	86,67
	Ranah Psikomotorik	30	87,50

Berdasarkan data pada tabel1 Hasil belajar kognitif peserta didik kelas terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Hasil belajar *pre-test* peserta didik sebelum menggunakan model teams games tournament (TGT) memperoleh nilai rata-rata sebesar 39,83 sedangkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model teams games tournament (TGT) hasil belajar *post-test* peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,17. hasil tersebut juga didukung dengan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada ranah afektif yaitu sebesar 86,67 dan 87,50 untuk ranah psikomotorik.

Data skor hasil belajar peserta didik diperoleh kemudian diuji lagi untuk mengetahui apakah data tersebut memenuhi prasyarat analisis. Uji persyarat analisis yang dimaksud adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik apa yang digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Dalam uji ini, peneliti menggunakan uji Shapiro-wilk karena data kurang dari 50 (Quraisy, 2020:49). Menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 *for windows*. Dasar keputusan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka berdistribusi tidak normal, dan jika (sig) \geq 0,05 maka berdistribusi normal. hasil rekap data uji normalitas pretes kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekap Data Uji Normalitas

Test of Normality				
Shapiro Wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pre-test</i>	0,761	30	0,069
	<i>Post-test</i>	0,877	30	0,848

Berdasarkan tabel 2. diketahui data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dari nilai *signifikansi (sig)* hasil uji normalitas pada pre-test kelas eksperimen sebesar $0,069 < 0,05$, sedangkan post-test kelas eksperimen sebesar $0,848 \geq 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada kelas eksperimen merupakan data yang homogen (Usmadi, 2020: 51). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows*. Siregar (2017: 77), dasar keputusan uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut: Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data tidak homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data homogen. . Berikut adalah hasil analisis uji homogenitas hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta didik

ANOVA					
HASIL					
	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	1080.476	8	135.060	.932	.511
<i>Within Groups</i>	3043.690	21	144.938		
<i>Total</i>	4124.167	29			

Berdasarkan tabel 3. di atas diketahui hasil uji homogenitas hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan nilai F_{hitung} sebesar 0,932 dan nilai F_{tabel} sebesar 2,420 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik di SMPN 1 Ende Selatan materi klasifikasi makhluk hidup. Dalam pengujian hipotesis digunakan uji *paired samples test* dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows*. Hasil ini selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel}

menggunakan tingkat kesalahan 0,05. Kriteria yang dapat digunakan sebagai dasar perbandingan adalah sebagai berikut: Jika $t_{hitung} > t_{tabel} (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} (0,05)$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (Sugiyono, 2019: 199). Data yang digunakan dalam pengujian ini adalah data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen. Berikut ini disajikan tabel 4 yang merupakan hasil uji hipotesis minat belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	Hasil – Hasilbelajar	45.333	16.914	3.088	51.649	-39.017	14.680	29	.000

Adapun pengambilan keputusan uji *paired sample t-test*, adalah Jika $t_{hitung} > t_{tabel} (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} (0,05)$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berdasarkan tabel di atas nilai t_{hitung} sebesar 14,680 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,699 sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh penerapan model *teams games tournament* TGT terhadap hasil belajar peserta didik di SMPN 1 Ende Selatan.

Pembahasan

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Pada penelitian ini dilakukan tes berupa pilihan ganda, dengan tes berupa *pret-test* dan *post-test*. *Pret-test* diberikan diawal pembelajaran sedangkan *post-test* diberikan setelah pembelajaran. Pemberian *pret-test* bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum diberi perlakuan sedangkan pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Berdasarkan penelitian hasil belajar peserta didik yang dilakukan, ada 3 aspek yang diukur yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.1 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 39,83 dengan nilai maksimum 70 dan nilai minimum 15. Alasan peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM pada tes awal dikarenakan peserta didik belum mendapatkan gambaran materi yang akan diberikan, belum ada tindakan yang dilakukan, belum mendapat motivasi untuk belajar, dan kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran (TGT), adalah 85,17 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 50. Hasil nilai *post-test* di atas KKM dikarenakan peserta didik telah mendapatkan materi dengan menggunakan model pembelajaran (TGT), dimana peserta didik telah mendapatkan motivasi dan ada pengalaman baru karena menggunakan model yang baru dilihat oleh peserta didik, yakni(TGT).

Hal ini sejalan dengan penelitian Hanifah Rachmawati (2018: 75), menyatakan bahwa penerapan model (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan materi yang dipelajari menggunakan model (TGT) dapat memicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian Wahab dan Bardi (2020: 109), tentang penggunaan (TGT) yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, dimana peserta didik lebih konsentrasi dalam memahami materi. Sehingga menimbulkan rasa keingintahuan peserta didik yang tinggi terhadap materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini didukung oleh penelitian Zulfa (2021: 136), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan (TGT) dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dimana peserta didik lebih berkreasi dalam meningkatkan kemampuan pengetahuannya.

Hasil Belajar Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Berdasarkan data tabel 4.2 dengan memperlihatkan jumlah sampel 30 peserta didik, dapat diketahui bahwa kemampuan afektif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran (TGT) menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 88,67 dengan kategori sangat baik dengan nilai maksimum 100. Dalam penelitian ini penilaian sikap peserta didik diperoleh dari observasi tiap peserta didik dengan menggunakan lembar observasi.

Penilaian terhadap sikap peserta didik bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Sikap yang diukur dalam setiap aspek afektif meliputi kerjasama, sopan santun dan bertanggung jawab. Hal ini membuktikan pembelajaran

dengan menggunakan penerapan model (TGT) meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif. Meningkatnya hasil belajar ranah afektif ini, ditunjukkan dari sikap kerjasama peserta didik dalam mengerjakan soal atau tugas dengan tepat waktu, sopan ketika meminta izin untuk masuk kelas jika datang terlambat, dan juga bertanggung jawab saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (Ferry & Kamil, 2019:61). Kegiatan pembelajaran tersebut menunjukkan sikap sopan santun dan bertanggung jawab di dalam kelas. Hal ini ditunjukkan oleh masing-masing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini didukung oleh penelitian (Dedy 2017: 112), penggunaan (TGT) dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, kerja sama peserta didik dalam kelompok dan interaksi peserta didik dengan guru. Hal ini dapat dilihat perolehan nilai yang didapat, dengan rata-rata yang diperoleh 75,00. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan (TGT) dapat meningkatkan nilai afektif peserta didik. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Suryadi (2016: 69), persentase belajar peserta didik pada aspek afektif mengalami peningkatan sebesar 89,48. Aspek afektif yang diamati dalam penelitian ini adalah sikap, minat, dan konsep diri. Kategori ketuntasan sangat baik karena dapat meningkatkan proses belajar peserta didik.

Hasil Belajar Psikomotorik

Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Pengambilan data keterampilan peserta didik dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan data tabel 4.3 dengan memperlihatkan jumlah sampel 30 peserta didik, dapat diketahui bahwa keterampilan peserta didik dengan menggunakan model (TGT) memperoleh rata-rata sebesar 87,50 dengan kategori sangat tinggi, dan nilai maksimum 100.

Penilaian psikomotorik peserta didik diperoleh dari pengamatan tiap peserta didik dengan menggunakan lembar observasi. Penilaian terhadap psikomotorik peserta didik bertujuan untuk mengetahui keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam bertindak selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Adapun indikator penilaian psikomotorik yang diukur pada setiap peserta didik meliputi terampil dalam mengerjakan soal, memudahkan peserta didik menetapkan perbedaan gerak pada tumbuhan, dan dapat menyelesaikan soal sesuai petunjuk yang diberikan oleh guru.

Menurut Sunardin(2020:66), Menyatakan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan model (TGT) dapat melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang memerlukan keterampilan yang lebih tinggi karena peserta didik dapat mempraktekkan stimulus yang

sudah diberikan dan juga peserta didik melakukan berbagai tambahan yang terkesan berbeda dengan hal yang guru ajarkan. Hal ini didukung oleh penelitian Miyatul & Tamrin (2019: 39), menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan (TGT) dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta didik menjadi lebih baik yang berakibat pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas VII SMPN 1 Ende Selatan. Hal ini dibuktikan berdasarkan rata-rata *pre-test* hasil belajar kognitif peserta didik yaitu sebesar 39,83, sedangkan hasil belajar *post-test* sebesar 85,17. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada ranah afektif yaitu sebesar 86,67 dan 87,50 untuk ranah psikomotorik. Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sample t-test* dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan model teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik di VII SMPN 1 Ende Selatan. Hal tersebut diketahui dari hasil uji *paired sample t-test* yang dibuktikan berdasarkan nilai t_{hitung} sebesar 14,680 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,699 sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Indag Zulfa. (2021) Sistem Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Daring Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Undiksha.
- Dedy Mulyana. (2017) *Metodologi penelitian kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ferry, D., & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *jurnal pendidikan*, 3(2): 1-11.
- Mulyadi, M. (2017). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 15(1): 128-137.
- Mulyono & Indah, D.L. (2021). *The Analisis Of Mathematical Literacy And Self Effecacy Of Students In Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Learning With A Contextual Approach*. International Conference on Mathematics, Science, and Education.
- Mohammad Fathurrohman. (2015) *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Ar-Euzz Media.
- Noor Muhammad, Dadang Kurnia, dan Maulana, (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament*(TGT) dengan berbantuan Media Kartu Soal Bernomor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ragam Suku

Dan Budaya,1(1).

- Nurul Zuriah. (2011). Pendidikan Moral & Budi Pakerti Dalam Prerspektif perubahan . Jakarta: PT Bumi aksara.
- Permendikbud, (2014). Buku Guru Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita. Jakarta, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk: Studi Kasus Penghasilan Orang Tua Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar. *Jurnal Of Health Education Economics Science And Technology*, 3(1):7-11.
- Ratna Rosidah, (2014). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum-Hukum Dasar Kimia di Tinjau dari Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014, Vol. 3(3).
- Rahmawati, S.,M. & Sati. (2018) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. Universitas Muhamamdiyah Cirebon.
- Sakdiah, H. (2018). Factors Influencing the Students Interest in Continuing Their Education to University. *Jurnal Pendidikan Progresif*, vol 8(2).
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. Malang: Ahlimedia Press.
- Sukmadinata, (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda Karya. hlm, 53.
- Siregar, S. (2017). *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Edisi Pertama. Prenada Media.
- Sugiyono. 2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Syaiful Sagala. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda Karya. hlm, 53.
- Trianto, (2010). Mendesain Model Pembelajaran *Inovatif-Progresif*. Konsep, Landasan Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta: Kencana, hlm. 83.
- Undang-Undang Republik Indonesia (2003). *Sistem Pendidikan Nasional* No. 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 20. Jakarta.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1): 42-60.