



Pengaruh Penerapan Model Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS

Adiva Apriliani Rizky⁽¹⁾, Shinta Oktafiana⁽²⁾

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

adivaapriliani7990@gmail.com⁽¹⁾, oktashianashinta@iainmadura.ac.id⁽²⁾

Abstract

The learning model is an important factor influencing student learning outcomes. The low achievement of students in social studies at SMPN 4 Pamekasan is still a problem, mainly due to the use of less innovative models such as the lecture method, which limits active participation. This study aims to examine three key aspects. First, to analyze the effect of the TGT learning model on the learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 4 Pamekasan and to what extent the TGT model can improve student performance. Second, to compare the average pretest and posttest scores of students using the TGT model. Third, to compare the same scores for students taught using conventional methods. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group design. Pretests and posttests were conducted in both groups. The results showed a significance value of 0.014 with a t-count of 6.619, indicating a significant effect of the TGT model. N-Gain analysis showed a 90% increase in the experimental group and 26% in the control group. The experimental class improved from 32.19 to 92.76, while the control class increased from 43.64 to 60.00, proving the greater effectiveness of the TGT model.

Keywords: Cooperative, Results, improvement, difference

Abstrak

Model pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya di SMPN 4 Pamekasan, masih menjadi permasalahan yang disebabkan oleh penggunaan metode yang kurang inovatif, seperti metode ceramah yang minim partisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tiga hal utama. Pertama, meneliti pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Pamekasan dan sejauh mana model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan model TGT. Ketiga, membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* Siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *pretest-posttest Nonequivalent Control Group*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada masing-masing kelompok. Hasil menunjukkan nilai signifikansi 0,014 dengan t_{hitung} 6,619, lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat pengaruh signifikan model TGT. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan 90% pada kelas eksperimen dan 26% pada kelas kontrol. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen 32,19 meningkat menjadi 92,76. Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 43,64 menjadi 60,00. Selisih peningkatan pada kelas eksperimen (60,57) jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol (16,36), membuktikan efektivitas model pembelajaran TGT.

Kata Kunci: Kooperatif, Hasil, peningkatan, selisih

Received : 07-04-2025

; Revised: 30-04-2025

; Accepted: 05-05-2025



Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses dimana siswa memperoleh ilmu pengetahuan, mengubah perilaku dan memperoleh pengalaman sebagai bagian dari proses dewasa mereka (P. B. Abustang et al., 2023). Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia dan tidak ada batas usia untuk proses pendidikan (W. F. P. B. Abustang, 2020). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji serangkaian kejadian, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Pembelajaran IPS penting untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial. Memiliki sikap mental positif terhadap segala penyimpangan yang terjadi di masyarakat dan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang terjadi, baik yang terjadi pada diri sendiri maupun yang terjadi di masyarakat. Selain itu mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada siswa, dimana siswa dapat memiliki pengetahuan berinteraksi, agar nantinya bisa berbaur di dalam Masyarakat untuk kehidupan sehari-harinya.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pembelajaran mata pelajaran IPS yang disebabkan oleh terbatasnya aktivitas belajar siswa, minimnya sarana dan prasarana yang digunakan serta dominasi guru yang lebih banyak dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan lemahnya proses pembelajaran dan pengalaman serta hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Proses pembelajaran yang seperti ini menyebabkan kejenuhan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanya sebatas perolehan fakta dan pengetahuan yang abstrak (Susanto, 2014).

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Diantaranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan tepat, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dan aktif. Salah satu model pembelajaran yang membuat siswa merasa lebih percaya diri dan menuntut keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model pembelajaran ini menekankan agar siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, sehingga tercipta kondisi yang dapat menciptakan kontak dan menciptakan kebiasaan yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama atau mengikuti turnamen akademik (Damayanti & Apriyanto, 2017), masing-masing peserta didik memegang peranan yang sama pentingnya, tanpa menimbulkan rasa saling mengandalkan. Penggunaan media pembelajaran juga penting, Agar pembelajaran lebih menarik, siswa dapat belajar melalui permainan. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat mendukung dalam pembelajaran IPS yaitu media *question card* yang dimana dapat membantu menyampaikan informasi dan pesan dari materi pembelajaran dengan cara yang menarik, Penggunaan

media pertanyaan kartu dalam pembelajaran juga dapat mengajak siswa untuk bermain dan membantu mengurangi rasa bosan selama proses belajar (Putri, 2022, p. 52).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 - 11 Maret 2024 di SMPN 4 Pamekasan, diperoleh informasi bahwa pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh tidak maksimal. Dikarenakan Model pembelajaran yang dominan digunakan oleh guru masih bersifat konvensional berupa ceramah dan diskusi. Selama ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS, yang menyebabkan siswa merasa bosan selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menangkap materi pada pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang cenderung menciptakan kegaduhan di tengah-tengah proses pembelajaran, beberapa di antara mereka terlihat lesu dan bahkan tertidur di dalam kelas. Selain itu, respon siswa terhadap instruksi guru kurang optimal, terlihat dari minimnya partisipasi saat diminta untuk bertanya, jika tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Bahkan ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, mereka masih mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban. Selain metode ceramah juga menerapkan metode diskusi, dengan memberikan penugasan sesuai dengan pembagian kelompok *low*, *middle*, dan *upper*. Guru sering meninggalkan kelas dan hanya memberikan penugasan, sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru pengajar IPS, yaitu Ibu Dra, Siti Nurul Hidajati terkait rendahnya hasil belajar IPS dikelas VII. Beliau menyatakan bahwa pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh tidak maksimal, dikarenakan kurangnya semangat belajar siswa disebabkan karena *gadget* yang mengakibatkan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar malah tercurahkan untuk bermain *game*. Selain itu, beberapa siswa meninggalkan buku pelajaran di sekolah, menghambat mereka untuk belajar di rumah. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa, Ketidaknyamanan siswa dalam belajar IPS disebabkan karena model pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional, mengakibatkan siswa merasa mengantuk selama proses belajar. Selain itu, keengganan siswa untuk bertanya disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dari permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi sebagai berikut: Hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPS kelas VII tahun ajaran 2023/2024 masih tidak maksimal dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan kurang inovatif, hanya berupa ceramah dan sesekali diskusi, Guru seringkali meninggalkan kelas dan hanya memberikan

penugasan, serta kurangnya semangat belajar siswa, karena siswa seringkali menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*.

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* belum pernah diterapkan oleh guru IPS di SMPN 4 Pamekasan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan TGT terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMPN 4 Pamekasan.”

Penelitian menggunakan model TGT diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Supiani (2022), Fitri Yulianti, Eny Enawaty, Husna Amalya Melati (2016), dan Apriza (2017), diharapkan aktivitas belajar siswa akan meningkat setelah penerapan model pembelajaran TGT. Penerapan pembelajaran aktif yang lebih besar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan yang digunakan dalam penelitian sebelumnya; dalam penelitian ini, kartu soal digunakan sebagai pengganti PowerPoint dan permainan konsentrasi. Lebih lanjut, penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada aktivitas belajar siswa. Ada tiga tujuan utama penelitian ini: Pertama, Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa dan mengukur sejauh mana penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan; kedua, untuk mengetahui rata-rata nilai *pre test* dan *post test* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun pelajaran 2024/2025; ketiga, untuk mengetahui rata-rata nilai *pre test* dan *post test* pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menemukan pengetahuan menggunakan data berupa angka sebagai dasar analisis untuk menguji hipotesis (Berlianti et al., 2024)

Jenis penelitian yang diterapkan adalah quasi-eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini, terdapat dua kelompok yaitu, kelompok kontrol ialah kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi). Sedangkan Kelompok eksperimen ialah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer meliputi wawancara dan observasi kepada guru pengajar IPS kelas VIII dan siswa kelas VIII SMPN 4 Pamekasan. Sedangkan, data sekunder dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa kelas VIII.

Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Asrulla et al., 2023). Peneliti memilih kelas VIII B yang berjumlah 22 siswa sebagai kelompok kontrol, karena siswa yang berkemampuan *low* sebanyak 7 siswa, *middle* sebanyak 10 siswa, dan *upper* sebanyak 5 siswa. Sedangkan kelas VIII C yang berjumlah 21 siswa sebagai kelompok eksperimen, siswa yang berkemampuan *low* 11 siswa, *middle* 7 siswa, dan *upper* 3 siswa, serta diajar oleh guru IPS yang sama dengan metode pengajaran serupa. Instrumen penelitian merupakan Alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa soal tes. Tes diberikan pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau dapat disebut sebagai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* atau tes awal, dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi pelajaran yang akan diajarkan. *Posttest*, juga dikenal sebagai tes akhir, dilakukan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai semua materi yang dianggap penting dengan sebaik-baiknya (Effendy, 2016). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Pengambilan data uji coba instrument dilakukan di SMPN 7 Pamekasan. Hasil analisis instrument menunjukkan Validitas, Uji menggunakan korelasi *Product Moment* menghasilkan semua soal valid dengan nilai r hitung $>$ r tabel (0,361). Serta reliabilitas: dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,992, menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian pada kelas VIII C yaitu sebagai kelas eksperimen yang pada penelitiannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka menghasilkan nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian terhadap *pretest* dan *posttest* kelas VIII C SMPN 4 Pamekasan

No	Statistik	Kelas VIII C	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Banyak Data	21	21
2.	Nilai Tertinggi	68	100
3.	Nilai Terendah	12	72
4.	Mean (Rata-rata)	32,1	92,7
5.	Median	28	96
6.	Modus	28	100

Mean Different = 60,6

Berdasarkan tabel 1, responden pada kelas VIII C (Kelas eksperimen) sejumlah 21 orang, dengan nilai *pretest* tertinggi 68 dan nilai *posttest* tertinggi 100, sedangkan pada nilai *pretest* terendah 12 dan nilai *posttest* terendah 72. Diketahui nilai *pretest* rata-rata 32,1 dan *post test* rata-rata 92,7 di mana nilai rata-rata (*Mean Different*) meningkat sebesar 60,6 poin. Selain itu, nilai median dan modus juga menunjukkan peningkatan yang besar, dengan nilai median meningkat dari 28 menjadi 96, dan modus dari 28 menjadi 100. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar setelah perlakuan yang diberikan. Sedangkan, dari hasil penelitian pada kelas VIII B yaitu sebagai kelas kontrol yang pada penelitiannya menggunakan model pembelajaran konvensional, maka menghasilkan nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian terhadap *pretest* dan *posttest* kelas VIII B SMPN 4 Pamekasan

No	Statistik	Kelas VIII B	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Banyak Data	22	22
2.	Nilai Tertinggi	88	88
3.	Nilai Terendah	12	28
4.	Mean (Rata-rata)	43,63	60
5.	Median	44	60
6.	Modus	44	72
Mean Different = 16,37			

Tabel 2 menggambarkan hasil penilaian *pretest* dan *posttest* siswa kelas VIII B di SMPN 4 Pamekasan. Jumlah data yang digunakan adalah 22 siswa untuk kedua tes. Pada *pretest*, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 88, sementara nilai terendahnya 12. Rata-rata (mean) dari hasil *pretest* adalah 43,63, dengan median dan modus yang sama, yaitu 44.

Setelah dilakukan *posttest*, terdapat perubahan yang signifikan. Meskipun nilai tertinggi tetap sama pada angka 88, nilai terendah meningkat dari 12 menjadi 28. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 43,63 pada *pretest* menjadi 60 pada *posttest*. Hal ini diikuti dengan peningkatan median dari 44 menjadi 60, dan modus yang meningkat dari 44 pada *pretest* menjadi 72 pada *posttest*.

Secara keseluruhan, selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, yang disebut sebagai *Mean Different*, adalah 16,37. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar siswa setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Pamekasan

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample 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
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	6,619	,014	9,225	41	,000	-32,762	3,551	39,934	25,590
	Equal variances not assumed			9,352	31,916	,000	-32,762	3,503	39,898	25,625

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan, diperoleh nilai sig. sebesar 0,014 dengan t_{hitung} 6,619, dapat diketahui bahwa nilai sig 0,014 < 0,05, artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Siswa. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, selain itu dalam melakukan analisis data hasil belajar juga digunakan analisis N-Gain. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui kriteria peningkatan hasil belajar Siswa (Sumiati et al., 2023). Hasil uji N Gain, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Descriptives				
	Kelas	Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	90.2207	
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	85.9364	
		Upper Bound	94.5051	
		5% Trimmed Mean	90.8882	
		Median	90.9091	
		Variance	88.588	
		Std. Deviation	9.41211	
		Minimum	68.18	
		Maximum	100.00	
		Range	31.82	
		Interquartile Range	14.14	
		Skewness	-.904	.501
		Kurtosis	.146	.972
		Kontrol	Kontrol	Mean
95% Confidence Interval for Mean				
Lower Bound	17.9723			
Upper Bound	34.9078			
5% Trimmed Mean	25.8850			
		Median	26.5385	

Variance	364.748	
Std. Deviation	19.09838	
Minimum	.00	
Maximum	63.16	
Range	63.16	
Interquartile Range	29.79	
Skewness	.349	.491
Kurtosis	-.847	.953

Tabel 4 menunjukkan bahwa pengaruh dari model pembelajaran TGT (kelas eksperimen) mengalami peningkatan sebesar 90% sedangkan pengaruh dari model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) mengalami peningkatan sebesar 26%, Berikut kategori perolehan nilai N-Gain Score.

Tabel 5. Tafsiran efektivitas dari N-Gain menurut Arikunto (1999)

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan persentase rata-rata peningkatan hasil belajar, model pembelajaran TGT menunjukkan nilai sebesar 90%. Jika merujuk pada kategori efektivitas, nilai ini berada pada rentang >76%, yang termasuk dalam kategori "Efektif". Sementara itu, model pembelajaran konvensional menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 26%. Persentase tersebut berada di bawah 40%, yang tergolong dalam kategori "Tidak Efektif".

Adapun selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil keseluruhan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
Pair 1	PostEks - PreEks	60,571	12,019	2,623	55,100	66,042	23,094	20	,000
Pair 2	PostKontrl - PreKontrl	16,364	14,444	3,079	9,960	22,768	5,314	21	,000

Kelas eksperimen, nilai rata-rata perbedaan antara *pretest* dan *posttest* sebesar 60,571 menunjukkan peningkatan performa yang sangat signifikan setelah intervensi,

dengan variasi skor yang kecil (standar deviasi 12,019). Nilai t yang tinggi (23,094) dan signifikansi ,000 menunjukkan bahwa perubahan ini sangat signifikan secara statistik, hampir pasti akibat intervensi.

Dibandingkan kelas kontrol, rata-rata peningkatan lebih kecil (16,364), dengan variabilitas yang sedikit lebih tinggi (standar deviasi 14,444). Nilai t yang lebih rendah (5,314) dan signifikansi tetap ,000 menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan yang signifikan, besarnya tidak sebesar kelas eksperimen.

Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Untuk melihat lebih jelas rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PostEks	92,76	21	7,549	1,647
	PreEks	32,19	21	14,393	3,141

Tabel 7 bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Rata-rata nilai *pretest* adalah 32,19 dengan jumlah siswa 21, standar deviasi sebesar 14,393, dan *standard error mean* sebesar 3,141. *Pretest* ini mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran TGT.

Rata-rata nilai *posttest* adalah 92,76 dengan jumlah siswa yang sama, standar deviasi sebesar 7,549, dan *standard error mean* sebesar 1,647. *Posttest* ini menggambarkan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan menggunakan model TGT.

Terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata dari 32,19 pada *pretest* menjadi 92,76 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan dampak positif yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 8. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	PostKontrl	60,00	22	14,501	3,092
	PreKontrl	43,64	22	17,885	3,813

Diketahui pada tabel 8 rata-rata nilai *pretest* adalah 43,64 dengan jumlah siswa 22, standar deviasi sebesar 17,885, dan *standard error mean* sebesar 3,813. Sama seperti

kelas eksperimen, pretest ini mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan metode ceramah.

Rata-rata nilai posttest adalah 60,00 dengan jumlah siswa yang sama, standar deviasi sebesar 14,501, dan standard error mean sebesar 3,092. Posttest ini menggambarkan kemampuan siswa setelah metode ceramah diterapkan.

Pada kelas kontrol, nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 43,64 pada pretest menjadi 60,00 pada posttest. Meskipun ada peningkatan, selisihnya tidak sebesar kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa metode ceramah tidak seefektif model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengaruh penerapan TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan

Menurut Winkel, hasil pembelajaran adalah modifikasi perilaku yang dihasilkan oleh praktik dan pengalaman (Purwanto, 2017). Teori pembelajaran dari Slavin, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif, memberikan kerangka yang memperkuat proses hasil belajar sebagaimana dijelaskan oleh Winkel. Slavin menekankan bahwa interaksi antar siswa dalam kelompok kecil secara kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif menurut paradigma Slavin terbukti berhasil dalam: Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, Membantu siswa dengan berbagai latar belakang kemampuan untuk saling mendukung dan meningkatkan prestasi secara bersama-sama, Mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kerjasama, dan empati (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Hal tersebut dapat terbukti bahwa dari model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Siswa SMPN 4 Pamekasan, dari hasil analisis diketahui bahwa tingkat signifikansi yang dihasilkan yaitu $0,014 <$ dari nilai probabilitas yaitu 0,05, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan yang diperoleh sebesar 90%.

Hasil belajar siswa kelas VIII C SMPN 4 Pamekasan mengalami peningkatan yang signifikan ketika menggunakan paradigma pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*). Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikansi $p = 0,014$ yang lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa paradigma TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan tersebut juga terlihat dari nilai rata-rata *pretest* yang meningkat 90% dari nilai awal 43,63 menjadi 60 pada *posttest* atau selisih 16,37.

Dalam konteks pendidikan modern, model TGT relevan karena mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif dalam suasana kompetitif yang sehat. Menurut penelitian terbaru, pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Gillies, 2021). Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka memiliki kesempatan untuk bersaing dalam permainan, namun tetap bekerja sama dalam kelompok, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Ini sesuai dengan teori *socio-constructivist* yang dipelopori oleh Vygotsky, di mana interaksi sosial menjadi kunci dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa (Suardipa, 2020).

Selain itu, peningkatan nilai terendah dari 12 pada *pretest* menjadi 28 pada *posttest* menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya bermanfaat bagi siswa yang sudah memiliki pemahaman kuat, tetapi juga membantu siswa dengan pemahaman awal yang lebih rendah. Ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran kooperatif membantu dalam inklusi pendidikan, karena memberikan dukungan kepada setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka (Jones, A., & Okumoto, 2022). Dengan pendekatan TGT, siswa dapat saling mendukung dalam kelompok mereka, yang tidak hanya meningkatkan hasil akademis tetapi juga keterampilan sosial dan kerjasama mereka.

Secara keseluruhan, analisis ini membuktikan bahwa penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara individual maupun kelompok, dan dapat diterapkan sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif di era pendidikan modern.

Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan

Salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang diciptakan oleh Robert E. Slavin adalah paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Melalui kuis dan kompetisi akademis, TGT berupaya untuk menumbuhkan lingkungan kompetitif yang sehat yang akan meningkatkan semangat belajar siswa. Model ini melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama untuk menguasai materi, dan pada tahap tertentu, mereka berkompetisi mewakili kelompoknya dalam turnamen akademik (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014).

Kelas VIII C digunakan sebagai kelas eksperimen untuk penelitian ini, dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian, skor *pretest* rata-rata siswa adalah 32,19 sebelum

penerapan model TGT, dan skor posttest rata-rata mereka naik menjadi 92,76 setelah instruksi TGT. Selisih skor keseluruhan antara pretest dan posttest adalah 60,571.

Peningkatan ini menunjukkan bagaimana paradigma pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini mendukung hipotesis Slavin bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran kooperatif seperti TGT.

Nilai rata-rata pretest dan posttest kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan

Kelas VIII B sebagai kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan *treatment* apa pun. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan ceramah. Nilai rata-rata pretes dan postes kelas kontrol. Nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol memiliki selisih keseluruhan sebesar 16.364 poin, dengan nilai rata-rata pretes sebesar 43,64 dan nilai rata-rata postes sebesar 60,00. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pretes dan postes kelas eksperimen dengan kelas kontrol, selisih kelas eksperimen lebih besar ($60,571 > 16.364$).

Suatu strategi dianggap memiliki dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa jika menghasilkan peningkatan yang cukup besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, semakin banyak peningkatan antara *pretest* dan *posttest*, semakin baik pula perlakuan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif biasanya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Wibowo, 2022) daripada pendekatan pasif seperti ceramah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai sig. sebesar $0,014 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Siswa. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, selain itu dalam melakukan analisis data hasil belajar juga digunakan analisis N-Gain, pengaruh dari model pembelajaran TGT (kelas eksperimen) mengalami peningkatan sebesar 90% sedangkan pengaruh dari model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) mengalami peningkatan sebesar 26%.

Pembelajaran menggunakan model TGT pada kelas VIII C (kelas eksperimen) di SMPN 4 Pamekasan mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 32,19 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 92,76. Sedangkan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas VIII B (kelas kontrol) di SMPN 4 Pamekasan mendapatkan nilai rata-rata *pretest*

sebesar 43,64 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 60,00. Perbandingan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar $60,571 > 16,364$ dibandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Saran

1. Model pembelajaran TGT diterapkan pada mata pelajaran yang lain, tidak hanya diterapkan pada pembelajaran IPS.
2. Dalam meningkatkan hasil belajar Siswa tidak hanya menggunakan model pembelajaran TGT, akan tetapi bisa diterapkan pada model pembelajaran yang lain yang sekiranya membuat siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran.

Referensi

- Abustang, P. B., Sumantri, M. S., & Nurhasanah, N. (2023). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 72–78. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9762>
- Abustang, W. F. P. B. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 28–35.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 02(02), 235–244. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Gillies, R. . (2021). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Educational Psychology Review*, 1, 33.
- Jones, A., & Okumoto, K. (2022). Inclusive Education and Cooperative Learning: Best Practices for Engaging Diverse Learners. *Journal of Inclusive Education*, 4, 26.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosda Karya.
- Putri, A. A. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang. *Borobudur Educational Review*, 2(2), 50–57. <https://doi.org/10.31603/bedr.6793>

- Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Jurnal Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 48–58.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (p. 329).
- Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarak, M. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4692–4698. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Guepedia.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.