YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1962

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEMS GAMES TOURNAMET (TGT) MELALUI MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XII IPS SMAN 1 MATUR KABUPATEN AGAM

Suci Fauziah & Afdhal
Universitas Negeri Padang
fsuci3563@gmail.com

Abstract

This research aims to determine whether there is an influence of the Tems Games Tournament (TGT) type cooperative learning model through the media of the ludo game on the geography learning outcomes of class XII IPS students at SMAN 1 Matur, Agam Regency. This type of research is quantitative research using experimental methods (Quasi Experimental Design) with a research design in the form of a nonequivalent Pretest-Posttest Control Group. The sampling technique used Purposive Sampling technique with a sample size of 56 students divided into control class, namely class XII IPS 2 and experimental class, namely class XII IPS 3 with a total of 28 students in each class. The data in this research are learning outcomes tests in the form of Pretest and Posttest. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, hypothesis test, and N-Gain test. The results of this research showed that the average posttest score for the experimental class was 86.25 and the control class was 74.36. In the experimental class, an increase in N-Gain knowledge was obtained by 0.725, which is in the high category. Meanwhile, in the control class, an increase in N-Gain knowledge was obtained by 0.431, which is in the medium category. The results of the analysis for both classes used the t test at a significant level of a = 0.05 and obtained tcount = 5.847 and ttable = 1.674 so that tcount > ttable, then H0 was accepted, meaning that there was an influence of the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model through the Ludo Game Media on Geography Learning Results for Class XII IPS Students at SMAN 1 Matur, Agam Regency.

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Tems Games Tournament (TGT) melalui media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XII IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen (Quasi Ekperimental Design) dengan rancangan penelitian berupa nonequivalent Pretest-Postttest Control Group. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling dengan jumlah sampel 56 siswa yang

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

terbagi dalam kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 2 dan kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 3 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 28 siswa. Data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa Pretest dan Posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Hasil dari penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 86,25 dan kelas kontrol sebesar 74,36. Pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan pengetahuan N-Gain sebesar 0,725 berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh peningkatan pengetahuan N-Gain sebesar 0,431 berada pada kategori sedang. Hasil analisis kedua kelas menggunakan uji t pada taraf signifikan α = 0,05 dan diperoleh thitung = 5,847 dan ttabel = 1,674 sehingga thitung > ttabel, maka H0 diterima artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Siswa Kelas XII IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari hal itu, pemerintah serius menangani pembelajaran dan berusaha terus meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah-sekolah. Dengan sistem pembelajaran yang bermutu diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajan, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran, agar terlaksana proses pembelajaran yang aktif dan dinamis. Salah satu acuan terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum. Seperti yang disebutkan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dan guru yang menggunakan media atau model tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan sebuah model pembelajaran termasuk bagian penting dalam kegiatan belajar dikelas yang akan menciptakan suatu komunikasi dimana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menjadi pedoman bagi guru agar kegiatan pembelajaran dari masa ke masa

terus membaik dan lebih baik dari sebelumnya. Model pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, karena pemilihan model yang tepat dapat membantu peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), proses pembelajaran geografi yang dilaksanakan di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam dapat dikatakan sudah dilaksanakan dengan baik dengan menggunakan beberapa model pembelajaran serta melibatkan siswa secara lansung pada saat pembelajaran seperti: 1) guru sudah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang dimana guru memberikan siswa suatu permasalahan atau fenomena yang terjadi sesuai materi yang dipelajari, lalu siswa dimintaa untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompok kemudian hasil diskusi tersebut ditampilkan di depan kelas; 2) guru juga menerapkan model pembelajaran berbasis projek (*Project Based Learning*) yang dimana guru melibatkan keaktifan siswa dalam menghasilkan produk seperti membuat peta dan clipping secara mandiri sesuai materi yang dipelajari dengan batasan waktu yang ditentukan kemudian hasil projek tersebut dipersentasikan di depan kelas.

Namun, dari beberapa proses pembelajaran tersebut belum ada pembaharuan yang dicapai secara maksimal hal tersebut disebabkan kurangnya minat belajar geografi siswa kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam. Hal ini dibuktikan dengan sebagian siswa hasil belajarnya masih banyak belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, terdapat juga siswa yang terlihat bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, siswa juga mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta dalam tugas kelompok siswa masih kurang aktif. Adapun sebagian siswa yang memperhatikan guru dan aktif dalam proses pembelajaran cuma siswa itu-itu saja.

Berdasarkan permasalahan diatas dan untuk mengatasi permasalahannya perlu kiranya diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan guru untuk mengajarkan suatu materi kepada peserta didik dengan menarik yaitu dengan dikembangkan dan diterapkan suatu model pembelajaran yang lebih efektif dan banyak melibatkan siswa agar lebih aktif, kreatif, menyenangkan serta mampu berfikir kritis dalam menghadapi masalah dan dapat saling membantu sesamanya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses

pembelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif ini peserta didik dapat saling membantu antara satu sama lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT). Menurut Adnyana, Ristiati, dan Setiawan (2014) model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebuah model manajemen kelas dimana para siswa ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam sebuah permainan. Pada model pembelajaran ini siswa menjadi siap dan berusaha untuk memahami dan menguasai materi yang sedang disampaikan guru dalam proses pembelajaran dan melatih siswa untuk bekerja sama secara baik dengan anggota kelompoknya dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru.

Pelaksanaan model TGT akan lebih efektif lagi bila ditambahkan suatu media pembelajaran. Menurut Fitri dan Ismulyati (2016) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Sudirman dalam Sari, Farida, dan Syazali (2016) pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Dengan tersedianya media sebagai bahan ajar yang menarik dan menyenangkan, maka siswa lebih berpikir secara aktif dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas (Harahap dalam Nawawi dan Kusnoto, 2019). Ada berbagai jenis media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media permainan ludo (Anggraeni, 2019).

Permainan ludo adalah permainan papan yang sama seperti ular tangga. Ludo adalah salah satu permainan tradisional yang sangat sederhana dari abad ke-6 di india. Ludo adalah permainan edukatif dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Ludo yang digunakan pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa. Penyampaian informasi melalalui alat atau media dapat meningkatkan pengetahuan. Permianan ludo dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran dalam suatu permainan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi* Ekperimental *Design*) dengan rancangan penelitian berupa non*equivalent Pretest-Postttest Control Group* yaitu rancangan yang memberikan *pretest* sebelum dikenakan perlakuan, serta *posttest* sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

*Tabel 1. Rancangan non*equivalent Pretest-Posttest Control Group Design

Kelas	*Pretest*	Perlakuan	*Post-test*
Eksperimen	O_1	X	O_3
Kontrol	O_2	-	O_4

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2017:139)

Keterangan :

O_1 : *Pretest* kelas eksperimen

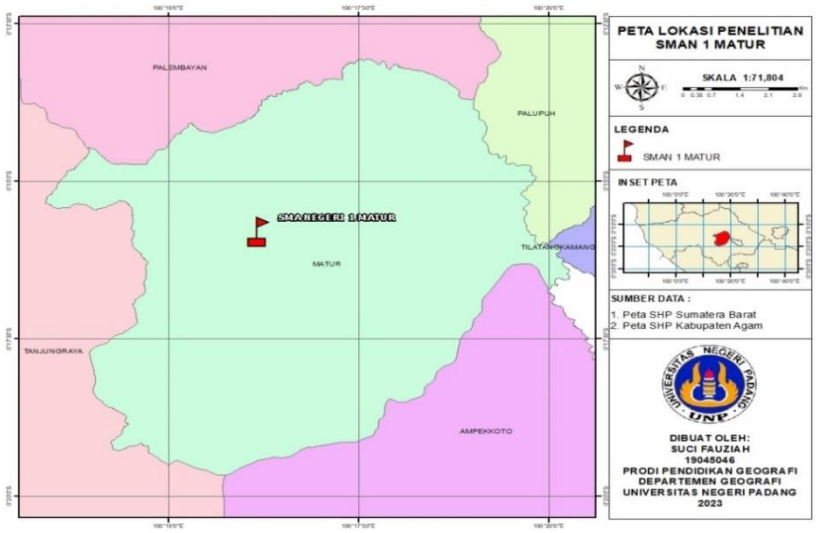
O_2 : *Pretest* kelas kontrol

O_3 : *Posttest* kelas eksperimen

O_4 : *Posttest* kelas kontrol

X : Kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo.

– : Kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian SMA Negeri 1 Matur Kabupaten Agam

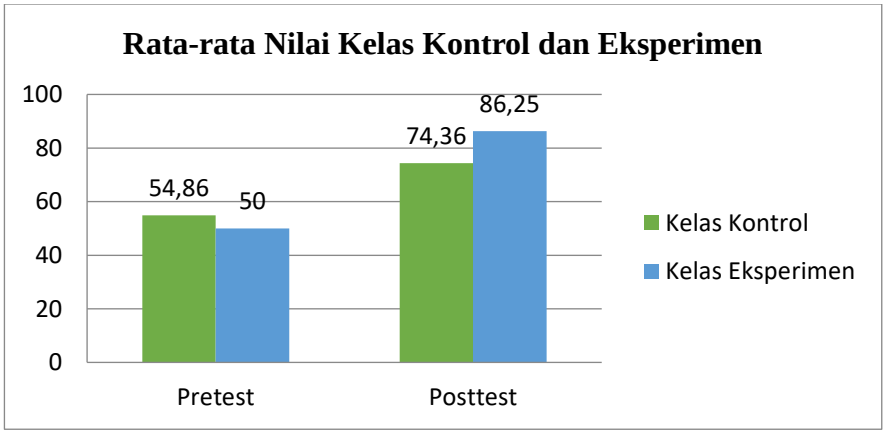
Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Matur Kabupaten Agam. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Matur Kabupaten Agam yang berjumlah 82 siswa. Untuk teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah sampel 56 siswa yang terbagi dalam kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 2 dan kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 3 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 28 siswa. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo (X), sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar geografi (Y). Adapun sumber data primer dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar siswa kelas XII IPS dan sumber data sekunder diperoleh dari buku, artikel, jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji prasayrat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain.

HASIL

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti terlebih dahulu menentukan pokok materi dan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi konsep wilayah dan tata ruang adalah materi yang dipilih dalam penelitian ini. Soal tes akan divalidasi, soal tes diuji cobakan pada kelas XII IPS 1 SMAN 1 Matur Kabupaten Agam. Uji coba soal tes dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda

soal dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan didapati hasil dari soal sebanyak 35 soal, 30 soal valid sedangkan 5 soal tidak valid. Memiliki reabilitas soal 0,9097, dimana analisis hasil tes menunjukkan bahwa soal memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi karena berada diantara 0,80-1,00 sehingga soal yang ada dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Dimana soal yang dibuat memiliki tingkat kesukaran mulai dari mudah, sedang hingga sukar. Memiliki daya beda jelek hingga baik. Sehingga untuk *pretest* dan *posttest* digunakan 30 soal yang valid yang telah dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan hasil belajar geografi, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan. Dimana kelas eksperiman mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui *posttest* pada kelas kontrol (XII IPS 2) dengan jumlah 28 siswa diperoleh nilai rata-rata 74,36, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 16 siswa yang belum tuntas atau tidak berada di atas KKM dan 12 siswa yang tuntas atau berada di atas KKM. Sementara itu, pada kelas eksperimen (XII IPS 3) dengan jumlah 28 siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo, diperoleh nilai rata-rata 86,25 yang dimana semua siswa tuntas atau berada di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.



***Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-rata* Pretest *dan* Posttest**

Sumber: Data Primer Pengolahan Data Pretest dan Posttest 2023

Berdasarkan gambar diatas, dapat disimpulkan, rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 19,50%. Sedangkan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 36,25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas ekaperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih 16,75%.

Selanjutnya dilakukan uji prasayarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Liliefors*.

Tabel 2. Uji Normalitas Menggunakan Rumus Liliefors

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel} $\alpha = 0,05$	Keterangan
XII IPS 3 (Eksperimen)	0,122	0,161	Normal
XII IPS 2 (Kontrol)	0,156	0,161	Normal

Sumber : Pengolahan Data Primer 2023

Dari tabel diatas, terlihat bahwa L_{hitung} untuk kelas eksperimen adalah 0,122 dan kelas kontrol 0,156, sedangkan L_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,161, sehingga dapat artikan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Kemudian uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Kategori	F_{hitung}	F_{tabel} $\alpha = 0,05$	Keterangan
Tes	1,853	1,904	Homogen

Sumber : Pengolahan Data Primer 2023

Dari tabel di atas menunjukkan hasil dari perhitungan uji homogenitas didapatkan nilai $F_{hitung} = 1,853$ dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,904. Kesimpulan yang dapat diambil dari uji homogenitas pada tabel 20 adalah $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga data kedua kelas sampel homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya untuk menentukan apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam digunakan Uji-t. Hasil dari perhitungan hipotesis nilai hasil belajar Geografi dari kedua sampel dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata *Posttest*	T_{hitung}	T_{tabel} $\alpha = 0,05$	Kesimpulan
XII IPS 3 (Eksperimen)	28	86,25	5,847	1,674	H_0 diterima
XII IPS 2 (Kontrol)	28	74,36			

Sumber : Pengolahan Data Primer 2023

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan Uji-t untuk hasil belajar geografi di kedua kelas sampel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan diperoleh $T_{hitung} = 5,847$ dan $T_{tabel} = 1,674$ sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS di SMAN1 Matur Kabupaten Agam.

Selanjutnya dilakukan uji N-Gain, uji N-Gain bertujuan untuk menganalisis keefektifan penggunaan suatu model atau media di dalam penelitian dengan cara membandingkan nilai p*retest* dan *posttest*. Dalam penelitian menggunakan kelas eksperimen dengan nilai p*osttest* kelompok kontrol melalui uji independent sampel t-test. Dari perbandingan ini kita dapat melihat peningkatan kemampuan peserta didik setelah dilakukan uji coba model pembelajaran yang telah digunakan, sehingga kreativitas dari model yang sudah diterapkan.

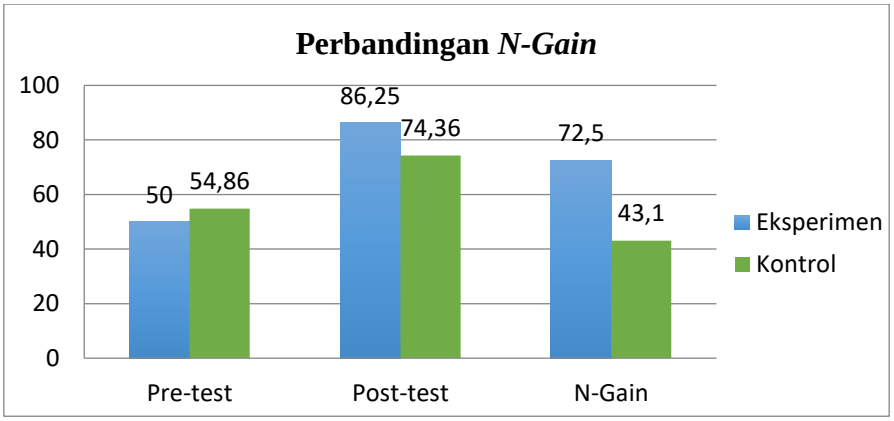
Tabel 5. Efektifitas Nilai Gain

Kelas	Rata-rata *pretest*	Rata-rata *posttest*	Gain Score	Gain Score (%)	Keterangan
XII IPS 3 (Eksperimen)	50,00	86,25	0,725	72,5%	Tinggi

XII IPS 2 (Kontrol)	54,86	74,36	0,431	43,1%	Sedang

Sumber: Pegolahan Data Primer 2023

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen (XII IPS 3) adalah 50,00 dan rata-rata *posttest* sebesar 86,25, sehingga diperoleh gain 0,725. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Pada kelas kontrol (XII IPS 2) diperoleh rata-rata *pretest* 54,86 dan rata-rata *posttest* 74,36, sehingga diperoleh gain 0,431. Artinya kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar namun dalam kategori sedang.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Uji N-Gain

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat rata-rata *pretest* kelas eksperimen (XII IPS 3) adalah 50,00 dan rata-rata *posttest* sebesar 86,25, sehingga diperoleh gain 0,725 dengan kategori tinggi. Pada kelas kontrol (XII IPS 2) diperoleh rata-rata *pretest* 54,86 dan rata-rata *posttest* 74,36, sehingga diperoleh gain 0,431 dengan kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo memperoleh nilai rata-rata hasil belajar lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan menggunakan model konvensional.

PEMBAHASAN

Pembelajaran kooperatif adalah sebagai metode yang menempatkan siswa untuk belajar dalam kelompok. Tidak sebatas mengerjakan tugas, pembelajaran juga harus menekankan kerja sama agar tercapai tujuan yang sama. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran TGT, model satu ini menjadi tipe pembelajaran kooperatif yang mudah dan efektif untuk diterapkan. Pada pelaksanaannya, siswa akan ditempatkan dalam suatu tim belajar yang setiap anggota kelompoknya akan beranggotakan 4-5 orang yang merupakan gabungan antara kemampuan akademik, jenis kelamin kinerja, dan suku. Setelah kelompok terbentuk, siswa akan belajar bersama dan terlibat di sesi tutor sebaya. Mereka nantinya saling membantu untuk menguasai materi yang diajarkan dan mempersiapkan *tournament* yang diadakan. Berbeda dengan kelompok belajar biasa, model pembelajaran TGT menggunakan *tournament* sebagai kegiatan belajar utama. *Tournament* ini menjadi pengganti kuis yang bisa menunjukkan hasil belajara siswa dari belajar kelompok. Karena proses pembelajarannya berlangsung dalam kelompok, siswa terpacu untuk saling membantu dan mendorong dalam menguasai keterampilan. Dengan begitu, mereka bisa lebih aktif dan pembelajaran berjalan menyenangkan.

Setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo di kelas eksperimen dan model konvensional di kelas kontrol masing-masing dilakukan 4 kali pertemuan, didapatkan hasil belajar pretest dan *posttest*, serta hasil analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar geografi peserta didik dari kedua kelas sampel. Terdapat pengaruh yang efektif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalu media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi peserta didik pada kelas eksperimen. Saat proses pembelajaran di kelas eksperimen peserta didik terlihat sangat aktif serta cepat dalam memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh peneliti. Peserta didik juga terlihat lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan senang selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hasanah, Rica & Metty (2020) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dikarenakan pada model TGT peserta didik terlibat dan terlatih untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat pada *tournament* dan terdapat sebuah *game* dikombinasikan dengan permainan ludo yang memiliki soal untuk menguji pemahaman peserta didik. Sedangkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab yang diterapkan pada kelas kontrol

peneliti berperan aktif sebagai guru untuk menyampaikan materi dan siswa cenderung pasif dalam menerima materi yang diberikan, selain itu siswa terlihat kurang memperhatikan peneliti saat menyampaikan materi dan bahkan ada beberapa siswa yang terlihat mengantuk saat proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi siswa. Dari hasil penelitian kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 86,25 dan kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa sebesar 74,36, berarti nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan pengetahuan N-Gain sebesar 0,725 berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh peningkatan pengetahuan N-Gain sebesar 0,431 berada pada kategori sedang. Hasil analisis kedua kelas menggunakan uji t pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ dan diperoleh $t_{hitung} = 5{,}847$ dan $t_{tabel} = 1{,}674$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Siswa Kelas XII IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, M.E., Ristiati, N.P., & Setiawan, I G.A.N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (MPTGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4.

Anggraeni, N. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon)*. *01*(01), 165–178.

Aryani, M. (2018). Hubungan Kepala Sekolah Sebagai Administrator dengan Kinerja Staf TU Di MTS Se-Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Realita*, *3*(5), 552–558.

Fandini, P., Sulatani, S., & Susanto, D. (2018). Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Di Sma Pgri 2

Banjarmasin Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Mahasiswa Bk An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, *4*(1), 13. https://doi.org/10.31602/jmbkan.v4i1.1322.

Fitri, H. & Ismulyati, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Media Animasi pada Materi Koloid di Kelas XI IPA3 SMAN 1 Unggul Darul Imarah Aceh Besar. *Jurnal Edukasi Kimia*, 1 (1), 19-24.

Hasanah, U., Rica, W & Metty, L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2). https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/download/5334/2310.

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyususn Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Bandung: PT Refika Aditama.

Nawawi, N., & Kusnoto, Y. (2019). An Analysis Of Online Game Influence Toward The Biology Learning Achievement Of Students At SMAN 1 Suhaid And SMPN 1 Suhaid, Kapuas Hulu. *Indonesian Journal Of Biology Education* , 2 (2), 14-20.

Rahmawati, A., Abdi, A. W., & Bardi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Menggunakan Media Permaianan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1, 1-15.

Sari, F.K., Farida., & Syazali, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (2), Hal 135 –152.