



OPEN ACCESS

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA
GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK**

Intan Ristri Alkhila

Universitas Siliwangi

Raden Roro Suci Nurdianti

Universitas Siliwangi

Kurniawan

Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi no.24 Kel. Kahuripan Kec. Tawang Kota. Tasikmalaya

Korespondensi penulis: 202165096@student.unsil.ac.id

Abstract The main problem in this research concerns the low learning outcomes of students in economics subjects. The aim of the research is to determine the increase in learning outcomes before and after treatment, as well as to compare the differences in the increase in learning outcomes between the experimental class which uses the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with Genial.ly media with the snakes and ladders game and the control class which applies the learning model conventional. The research was carried out at SMA Negeri 1 Cineam using a quasi-experimental method. The research population included students in class XI IPS at SMA Negeri 1 Cineam, with a total of 62 students selected through a purposive sampling technique. The research instrument is a multiple choice test on economics subjects with 30 questions. Data analysis was carried out using the SPSS 25 program with paired sample t-test and independent sample t-test, using a significance level of 5% (0.05). The analysis results show the Sig. (2-tailed) of 0.000, which indicates a significant difference in improving learning outcomes. The experimental class that used the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model using Genial.ly media with the snakes and ladders game showed better learning results than the control class that used conventional learning methods after the treatment was given.

Keywords: Learning outcomes, Cooperative, TGT, Genial.ly Snakes and Ladders.

Abstrak Masalah pokok dalam penelitian ini mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Genial.ly dengan permainan ular tangga dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cineam dengan metode kuasi-eksperimen. Populasi penelitian mencakup peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cineam, dengan total 62 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda pada mata pelajaran ekonomi sebanyak 30 soal. Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS 25 dengan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*, menggunakan tingkat signifikansi 5% (0,05). Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar. Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Genial.ly dengan permainan ular tangga menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional setelah perlakuan diberikan.

Kata Kunci : Hasil belajar, Kooperatif, TGT, Genial.ly Ular Tangga.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan proses yang membentuk, mengembangkan keterampilan dan kepribadian seseorang. Kemajuan pendidikan harus memicu keinginan yang lebih besar untuk belajar agar mampu mengimbangi kualitas dan kecepatan terobosan teknologi yang semakin cepat, makadari itu kualitas pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan. Dalam pendidikan adanya istilah belajar dan pembelajaran, dari proses tersebut terdapat sebuah hasil yang ingin dicapai yang dinamakan dengan hasil belajar.

Menurut Wirda et al., (2020) "Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam upaya melihat keberhasilan belajar peserta didik. Hasil belajar merujuk pada capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik". Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semestari, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun. Dari hasil belajar ini peserta didik mengalami perubahan baik dari segi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru ata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS, ternyata kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi tantangan serius dalam menyajikan materi pelajaran secara efektif. Di SMA Negeri 1 Cineam tersendiri masih menggunakan model pembelajaran yang kurang beragam. peserta didik mungkin mengalami kejemuhan dan kebosanan, sehingga dapat menghambat minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Apabila terus dibiarkan dapat menjadi kendala sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar, peserta didik tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, tidak bisa untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan pada ulangan harian, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester, dan jika terus dibiarkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik yang rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berikut adalah data hasil ujian tengah semester di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cineam yang tertera pada tabel 1.1

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Tabel 1. 1 Data Rata-rata Nilai PTS Kelas XI IPS

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata – Rata	Peserta Didik Yang Mencapai KKM (75)
1.	XI IPS 1	30	55	8 orang
2.	XI IPS 2	32	54	7 orang
3.	XI IPS 3	34	58	6 orang
Rata-rata			55	

Sumber : Data sekunder PTS

Berdasarkan data nilai PTS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cineam tersebut, peneliti memperoleh nilai hasil belajar mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS dengan nilai yang didapat rata-rata adalah 55, yang termasuk dalam kriteria kurang dan masih jauh dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya antisipasi serta mencari solusi yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi jika permasalahan ini dibiarkan tentu akan berpengaruh pada kurangnya efektivitas pembelajaran, nilai yang tidak memuaskan serta tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.

Bertumbu pada masalah tersebut maka harus dicari pemecahannya, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini dapat melibatkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, membuat suasana kelas lebih menarik dibandingkan dengan model lain seperti model pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan oleh sebagian besar guru. Model pembelajaran ini juga lebih menekankan kerja sama, saling ketergantungan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, sehingga peserta didik bisa lebih fokus dalam belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, adapun salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Yunita et al., (2020) “*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan didalam kelas oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang heterogen”. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

peserta didik atau kelompok terbaik. Model pembelajaran ini juga, membuat peserta didik menjadi lebih senang, lebih aktif, kreatif dan terampil sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, untuk mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen. Sehingga dapat mengefektifkan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung proses belajar yang efektif. Di era Industri 4.0, di mana teknologi memainkan peran sentral, kita dituntut untuk memanfaatkan alat dan sumber daya digital dalam pendidikan. Penggunaan teknologi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan akses informasi yang lebih luas dan interaksi yang lebih dinamis antara pengajar dan peserta didik. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pembelajaran, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan individu, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan mengembangkan keterampilan. Media Genial.ly merupakan media berbasis web yang di dalamnya terdiri dari *games-games* diantaranya *games ular tangga ly* yang dapat menunjang pembelajaran terutama dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Peneliti memilih *game ular tangga* karena *game* tersebut bisa masuk dalam aturan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu mempunyai tahapan pertandingan (*tournament*) dengan adanya garis *finish* untuk penilaian yang lebih cepat, dalam permainan ini, pemain harus mengambil keputusan strategis, menghitung langkah-langkah berikutnya, dan memahami konsekuensi dari setiap tindakan. Hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, logika, perencanaan pada para pemain, dan menarik perhatian peserta didik sehingga menjadikan suasana belajar lebih interaktif sehingga sangat cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) Berbantuan Media Genial.ly (Ular Tangga) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cineam Tahun Ajaran 2023/2024)”.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono 2019:2 (IIS, 2023) "Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan diuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Artinya data yang dikumpulkan berupa data hasil pengukuran dan perhitungan angka-angka yang kemudian digeneralisasi.

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan yaitu dua variabel yakni variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono 2017:38 (Ulfia, 2021) "Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga). Sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Peserta Didik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalen control group design*. Menurut Sugiyono 2019:120 (DWISAPME, 2024) "Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random". Dalam desain ini dua kelompok dipilih untuk penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana masing-masing kelompok diberikan test awal (*pretest*) terlebih dahulu, kemudian setelah itu diberikan perlakuan (*Treatment*) pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diakhiri dengan pemberian test akhir (*posttest*).

Menurut Sugiyono 2016:80 (Sari et al., 2023) menjelaskan bahwa "Populasi yang dimaksud oleh Sugiyono ialah orang atau obyek dari satu wilayah yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti kemudian ditarik kesimpulannya". Adapun obyek dalam penelitian ini (populasi) adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Cineam tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 96 orang peserta didik.

Teknik pengambilan sampel (*sampling*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono 2019:131 (DWISAPME, 2024) “Teknik sampling *Non-probability* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang /kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Menurut Sugiyono 2018:138 (DWISAPME, 2024) “*Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangannya peneliti mengambil sampel kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 adalah berdasarkan hasil observasi dan melihat rata-rata nilai PTS sangat rendah peneliti mencari kelas yang mempunyai tingkat kognitif hampir sama dilihat dari rata-rata terendah, dan dari 3 kelas yang ada di SMA Negeri 1 Cineam, peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan 2 dilihat berdasarkan nilai rata-rata UTS kedua kelas yang pilih paling rendah.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pretest dan posttest. Pelaksanaan tes (pretest dan posttest) dengan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda/tes objektif. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan penelitian dengan pelaksanaan tes (pretest dan posttest) yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control

Teknik pengolahan data merupakan langkah-langkah seperti pengumpulan data, penyaringan, pengurutan, transformasi, dan penggabungan data. Dalam penelitian ini data yang akan Diolah merupakan hasil dari penggeraan soal peserta didik yang dibuat dalam bentuk pretest dan posttest. Pengolahan data dilakukan dengan teknik penskoran, skor yang dibuat akan diubah menjadi poin nilai, menghitung nilai minimum dan maksimum, juga rata-rata dari hasil tes. Setelah itu dilakukan pengolahan data dengan tahapan-tahapan pengolahan data.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data diantaranya mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2019:206). Dalam analisis data, peneliti mengubah data mentah menjadi bentuk yang sesuai terutama untuk Diolah dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 25.

Uji validitas tiap butir soal hasil belajar dengan penelitian ini menggunakan program IBS SPSS versi 25. Dengan kriteria soal dikatakan valid atau tidak tergantung pada hasil *output SPSS* yang dilihat pada nilai *correlations* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Soal dikatakan valid apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, dan soal dikatakan tidak valid apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$. Dari hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 25 dapat disimpulkan bahwa dari 35 butir soal diajukkan pada kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cineam, terdapat 30 butir soal yang dinyatakan valid dan layak untuk dijadikan soal dan terdapat 5 butir soal yang tidak valid. Dari 30 butir soal yang dinyatakan valid, soal tersebut akan dijadikan soal *pretest* dan *posttest* yang akan dijadikan sebagai rujukan penelitian.

Menurut (Makbul, 2021:24) “Reliabilitas adalah menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, keterandalan suatu indikator. Yang dimaksud andal disini bahwa instrumen yaitu tidak berubah-ubah atau konsisten”. Pengujian reliabilitas untuk menghitung reliabilitas soal bentuk objektif digunakan juga program SPSS 25. Dengan menggunakan pengujian *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada 35 butir soal uji coba instrumen diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,945 sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dinyatakan reliabel dengan tolak ukur tingkat korelasi sangat tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMA Negeri 1 Cineam, dengan materi Perdagangan Internasional. Adapun yang dijadikan populasi pada penelitian ini yaitu kelas XI IPS tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 96 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan menggunakan desain *Nonequivalen control group design* dengan teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling* dengan menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Adapun jumlah seluruh peserta didik yang dijadikan sampel sebanyak 62 peserta didik. Dalam penelitian ini kelas Eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Tournament (TGT) berbantuan media Genial.ly dengan permainan ular tangga, sedangkan kelas control hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).

Secara keseluruhan penerapan model pembelajaran berlangsung selama lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik diberikan *pretest* baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pretest* dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi perdagangan internasional, dan untuk *posttest* dilakukan sesudah perlakuan (*treatment*) bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini, *treatment* pada kelas eksperiment dan kelas kontrol sama-sama dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti bertindak sebagai guru. Dengan kedua kelas diberi materi yang sama dengan guru yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tounament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga), dengan sampel sebanyak 32 orang siswa pada materi Perdagangan Internasional yang diberikan dengan menggunakan 30 butir soal untuk *pretest* dan *posttest* diperoleh data pada Tabel 4.3

Tabel 2.1 Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen (XI IPS 2)

Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Nilai		
	Pretest	Posttest	N-gain
32	47,41	86,83	0,75

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Dari Tabel 2.1 hasil rata-rata *pretest* mencapai 47,41 sementara untuk rata- rata nilai *posttest* adalah 86,83 dari Nilai maksimal 100. Selanjutnya pengolahan data dilakukan pada tahap penghitungan *N-Gain*. Setelah dihitung, peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* adalah 0,75 berkategori tinggi, artinya peningkatan nilai sebelum dan setelah perlakuan sudah baik.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dengan sampel sebanyak 30 orang siswa pada materi Perdagangan Internasional yang diberikan dengan menggunakan 30 butir soal untuk *pretest* dan *posttest* diperoleh data pada tabel 2.2

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Tabel 2. 2 Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol (XI IPS 1)

Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Nilai		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>
30	47,73	75,80	0,62

Sumber : Hasil Analisis Data

Dari tabel 2.2 hasil rata-rata *pretest* mencapai 47,73 sementara untuk rata- rata nilai *posttest* adalah 75,80 dari Nilai maksimal 93 Selanjutnya pengolahan data dilakukan pada tahap penghitungan *N-Gain*. Setelah dihitung, peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* adalah 0,62 berkategori sedang artinya peningkatan nilai sebelum dan setelah perlakuan sudah cukup baik.

Untuk mengetahui secara lebih jelas mengenai perbandingan pada peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perubahan nilai yang diperoleh peserta didik dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, kemudian dilakukan analisis *N-Gain*. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 N-gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sampel	Rata-Rata	Rata-Rata	N-gain	Keterangan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Eksperimen	32	47,41	86,83	0,75	Tinggi
Kontrol	30	47,73	75,80	0,62	Sedang

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Dari berdasarkan tabel 2.3 diatas dapat menunjukan bahwa nilai pada *pretest* dan *posttest* terjadi perubahan, nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) yaitu dari yang awalnya mendapat nilai rata-rata sebesar 47,41 setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menjadi 86,83, artinya rata-rata peningkatan nilai *pretest* terhadap nilai *posttest* mencapai 0,75 yang berkategori tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dari yang awalnya nilai rata-ata sebesar 47,73 setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menjadi 75,80, artinya rata-rata peningkatan nilai *pretest* terhadap nilai *posttest* mencapai 0,62, dengan kategori sedang, bahkan rata-rata peningkatan *pretest* terhadap *posttest* tersebut tidak mencapai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM (75)). Hal tersebut menunjukan

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

nilai *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) lebih efektif dibanding model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Perdagangan Internasional.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Terdapat tiga uji hipotesis yang akan dilakukan dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Adapun kriteria pengambilan keputusannya yaitu sebagai berikut: Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima Dikarenakan data yang diperoleh dari penelitian ini berdistribusi normal dan kedua variannya homogen, maka pengujinya dilanjutkan dengan pengujian Paired Sampels ttest untuk menguji hipotesis 1 dan 2 dan pengujian Independent Sampels t-test untuk menguji hipotesis 3 dengan bantuan program perangkat lunak IBM SPSS Versi. 25. Adapun hipotesis yang diujikan adalah:

1. Uji Hipotesis Pertama

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) sebelum dan sesudah perlakuan

2. Uji Hipotesis Kedua

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan

3. Uji Hipotesis Ketiga

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly ini dilaksanakan pada kelas XI- IPS 2, Penelitian ini dilakukan selama lima kali pertemuan yang terdiri dari satu pertemuan *pretest*, tiga kali

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

perlakuan, dan satu kali *posttest*. Namun sebelum peserta didik diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly, peserta didik terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Konvensional. Dimana pembelajaran tersebut hanya berpusat kepada guru dan cenderung bersifat satu arah tanpa memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik, sehingga hal tersebut membuat peserta didik kurang mampu memahami materi yang disampaikan.

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data atau gambaran tentang hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cineam pada materi Perdagangan Internasional menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) sebelum dan sesudah perlakuan.

Seperti pada Tabel 2.1 menunjukkan peningkatan kelas eksperimen dari nilai *pretest* sampai nilai *posttest*, dari 47,41 menjadi 86,83. Pada hasil uji hipotesis pertama yaitu mencari perbedaan dari hasil belajar peserta didik dalam pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan, diperoleh nilai *Sig(2-tailed)* sebesar 0,000. menunjukkan bahwa Ha, diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) sebelum dan sesudah perlakuan. Hal tersebut dapat disebabkan karena dalam proses pembelajarannya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) melibatkan seluruh peran peserta didik sehingga peserta didik lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cineam pada kelas XI IPS 1 (kelas kontrol) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Perdagangan Internasional sebelum dan sesudah pembelajaran. Sebagaimana tertera pada Tabel 2.2 yang menunjukkan adanya

peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* di kelas kontrol yaitu dari 47,73 menjadi 75,80. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan diperoleh nilai *Sig(2-tailed)* sebesar 0,000 menunjukkan bahwa Ha diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cineam, dari kedua kelas yang diteliti menunjukkan peningkatan hasil belajar yang berbeda secara keseluruhan pada kedua kelas tersebut, kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (ular tangga) dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran Konvensional. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai N-Gain yang didapat dari masing-masing kelas. N-gain kelas eksperimen sebesar 0,75 berada dikategori tinggi sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-gain yang lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang hanya sebesar 0,62 berada dalam kategori rendah. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan analisis statistik untuk pembuktian hipotesis penelitian disamping perhitungan N-gain. Uji yang digunakan merupakan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas untuk melihat apakah persebaran peserta didik kedua kelas normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk melihat homogen atau tidak, setelah itu dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji independent sample t- test dengan bantuan aplikasi SPSS ver 25.

Dari hasil uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* diperoleh hasil nilai *Sig(2-tailed)* sebesar 0,000 bahwa Ha diterima yang artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (ular tangga) setelah diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional setelah diberikan perlakuan.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (ular tangga) lebih efektif dibandingkan

dengan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam model *Teams Games Tournament* (TGT), guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk memahami materi, sedangkan dalam pembelajaran konvensional, guru yang lebih dominan dalam menyampaikan materi, menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif. Penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Genial.ly (ular tangga) dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Cineam. Model *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, melatih keterampilan berpikir, dan meningkatkan interaksi sosial melalui tugas, *games*, dan *tournament*, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa pada materi Perdagangan Internasional, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Genial.ly (ular tangga) antara pengukuran awal dan akhir. Hal serupa juga ditemukan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, di mana terdapat perbedaan hasil belajar antara pengukuran awal dan akhir. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan pembelajaran diterapkan.

Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa kesimpulan dan saran. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Genial.ly (Ular Tangga) pada berbagai materi pelajaran lainnya, dengan mengembangkan berbagai kegiatan yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, sehingga peserta didik tidak merasa jemu. Guru juga perlu mengalokasikan waktu secara optimal selama penerapan model ini agar setiap tahapan dapat dilakukan dengan maksimal dan tidak menghambat pemahaman materi. Bagi peserta didik, diharapkan mereka dapat lebih berani mengungkapkan pendapat dan bertanya kepada teman atau guru mengenai materi yang belum dipahami, serta terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran untuk

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL.LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama, dan memahami materi dengan lebih mendalam. Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang membandingkan model pembelajaran TGT berbantuan Genial.ly dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, serta mencoba menerapkan model ini pada konsep atau materi lain untuk melihat fleksibilitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- DWISAPME, M. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA MIND MAP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)*. Universitas Siliwangi.
- IIS, I. I. S. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI INDEKS HARGA DAN INFLASI KELAS XI SMA PGRI SALAWU (Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA PGRI Salawu Kabupaten Tasikmalaya Tah.* Universitas Siliwangi.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgani, M. W., & Siroj, R. A. (2023). Explanatory survey dalam metode penelitian deskriptif kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10–16.
- Ulfah, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342–351.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputra, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34.