

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 MUARO JAMBI

Mustamiroh¹, Akmal Sutja², Siti Tiara Maulia³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jl. Jambi, Muaro Bulian No. KM. 15, Mendalo Darat, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi

Email: Mustamiroh822@gmail.com

Email: akmalsutja@unja.ac.id

Email: sititiaramaulia@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan rancangan *Nonequivalent Pre-test Post-test control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Muaro Jambi tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII dan sampel penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai kelompok sampel yaitu memiliki jumlah siswa sebanyak 40. Teknik pengambilan sampel penelitian ini yaitu total sampling. Teknik pengambilan data menggunakan tes berupa *Pre-test* dan *Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut diuji menggunakan bantuan *Software SPSS* versi 24 *for windows*. Hasil penelitian mendapatkan hasil terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. penelitian ini menggunakan uji statistik nonparametrik karena data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya dilakukan uji *mann whitney* nilai Asymp Sig. (2-tailed) $0.002 < 0.05$. sesuai dengan pengambilan keputusan Asymp Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat diambil kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi.

Kata Kunci: TGT (*Team Game Tournament*), Hasil Belajar, PPKn



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the team game tournament type cooperative learning model on student learning outcomes in class VIII Civics subjects at SMP Negeri 5 Muaro Jambi. This research was motivated by low student learning outcomes. This research method uses a quasi experimental design with a Nonequivalent Pre-test Post-test control Group Design. This research was conducted at SMP Negeri 5 Muaro Jambi in the 2023/2024 academic year. The population in this study was class VIII and the sample for this study used two classes as sample groups, namely having a total of 40 students. The sampling technique for this research was total sampling. The data collection technique uses tests in the form of Pre-test and Post-test in the experimental class and control class. The data was tested using SPSS software version 24 for Windows. The research results showed that there was an influence of the team game tournament type cooperative learning model on student learning outcomes in class VIII Civics subjects at SMP Negeri 5 Muaro Jambi. This study uses nonparametric statistical tests because the data is not normally distributed. Next, the Mann Whitney test was carried out on the Asymp

Sig value. (2-tailed) $0.002 < 0.05$. in accordance with Asymp Sig decision making. (2-tailed) < 0.05 , it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So that the application of the team game tournament (TGT) type cooperative learning model influences student learning outcomes in class VIII Civics subjects at SMP Negeri 5 Muaro Jambi.

Keywords: *Team Game Tournament, learning outcomes, PPKn*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang cukup pesat. Hal ini berdampak pada banyak aspek kehidupan, termasuk di ranah bisnis, politik, budaya, seni, bahkan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu perubahan yang terjadi pada seseorang dan juga tingkah laku seseorang yang meliputi perubahan pemahaman, sikap dan perbuatannya. Pendidikan berfungsi mengembangkan pengetahuan, sikap dan melatih kecakapan, keterampilan pengetahuan manusia dalam segala kehidupan.

Menurut Marleni (2016:150) Proses pembelajaran adalah komunikasi antara guru dan murid berlangsung selama proses pembelajaran berlangsung. Dimungkinkan untuk mengantisipasi percakapan timbal balik, yang juga dikenal sebagai komunikasi interaktif dan edukatif. Komunikasi yang berlangsung pada saat proses pembelajaran berlangsung harus mampu memberikan pesan berupa informasi atau materi yang dapat dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, guru diharapkan mampu proses merancang pembelajaran sebelum dilakukannya proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu pelajaran yang sangat penting di setiap sekolah. Salah satu disiplin ilmu yang wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan di Indonesia, baik SD, SMP, dan SMA adalah pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Bahkan di tingkat sarjana dijadikan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya menanamkan cinta tanah air tetapi juga menumbuhkan warga negara yang layak yang mendukung bangsa dan negaranya (Sediasih 2017:75).

Setelah melakukan serangkaian dari proses pembelajaran biasanya guru akan melakukan evaluasi pembelajaran. kemudian dari evaluasi inilah peserta didik memperoleh hasil belajar mereka masing-masing. Muah (2016:141) berpendapat bahwa hasil yang diperoleh setiap siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat berupa angka atau poin yang dinyatakan oleh guru untuk melihat hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan siswa.

Penggunaan model pembelajaran berpengaruh pada proses pembelajaran. Kurniasih dkk (2022:5) model pembelajaran adalah cara guru berinteraksi dengan siswa yang bertujuan untuk

membantu siswa dalam menangkap materi atau konsep-konsep pengetahuan melalui pengalaman belajar guna memenuhi tujuan pembelajaran. Dengan demikian, efektifitas dan ketepatan penggunaan model pembelajaran akan ditentukan oleh kemampuan mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran.

Kenyataannya, ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran yang masih tertuju kepada guru, model pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan metode konvensional. Faktanya penggunaan metode konvensional ini ternyata menghasilkan hasil belajar yang belum memadai. Hal ini didasarkan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn pada hasil ujian akhir semester genap masih banyak yang dibawah KKM. SMP Negeri 5 Muaro Jambi memiliki standar KKM pada setiap mata pelajaran terlebih pada mata pelajaran PPKn adalah 73. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan guru saat melakukan proses pembelajaran tidak sesuai dengan RPP. Oleh karena itu perlu disesuaikan antara model pembelajaran yang dicantumkan di RPP.

Berkaitan dengan permasalahan yang menyebabkan munculnya masalah yang telah disebutkan, dapat mengerucut pada faktor pemilihan model pembelajaran yang kurang inovatif. Oleh karena itu, pentingnya untuk memilih tindakan yang tepat. Model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga tidak ada pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan membosankan.

Menurut Jhoni (2016:105) teams games tournament adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen pembelajaran akademik dengan mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan setara untuk memperoleh skor tertinggi dan bertujuan untuk menelaah dan memahami pengetahuan dengan cara kerjasama dalam kelompok, persaingan yang sehat, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini memungkinkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2015) bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Pre-test Post-test control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 41 siswa. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Menurut Hanifah (2014:43) tes adalah suatu teknik atau instrumen yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi tujuan dari suatu pencapaian yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh menggunakan *pre-test* yaitu tes sebelum diberikan Tindakan dan *post-tes* yaitu tes setelah diberikan tindakan. Setelah memperoleh hasil tes yang telah dilakukan, maka soal tersebut dilakukan uji validitas memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui valid tidaknya soal dengan kisi-kisi yang telah kita buat dan untuk menilai kesesuaian soal dengan bahan ajar (Sugiyono 2019:348). Setelah soal di validitas maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui soal tersebut reliabel atau juga dapat dikatakan soal tersebut dikatakan handal atau tidak. Kemudian dilakukan tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan bantuan *Software SPSS versi 24.0 for windows*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Muaro Jambi, pada siswa kelas VIII yang beralamat di Jalan Lintas Timur, Desa Sekernan, Kec. Sekernan, Kab. Muaro Jambi, Prov. Jambi dilakukan pada tanggal Jambi pada tanggal 22 Agustus sampai 4 Oktober 2023.

Pada penelitian ini dikarenakan data berdistribusi tidak normal, maka uji statistic non parametrik digunakan yaitu uji Wilcoxon dan uji *Mann-Whitney*. Wilcoxon bertujuan untuk menelaah data dalam dua kelompok yang berhubungan, termasuk sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dua sampel dikatakan berhubungan apabila beberapa sampel yang diambil dari populasi yang sama lalu diberikan perlakuan yang berbeda (Sunjoyo dkk 2013:114). Sedangkan uji uji *Mann-Whitney* bertujuan untuk mengetahui apakah dua sampel independen yang diambil dari populasi yang sama, *mann-whitney* membandingkan dua sampel independent (Sunjoyo dkk 2013:113).

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann-Whitney* sebagai berikut:

- Jika nilai Asymp Sig < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- Jika Asymp Sig < 0,05 > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah;

- H₀: tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (tgt) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ppkn kelas viii di smp negeri 5 muaro jambi.

- Ha: terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (tgt) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ppkn kelas viii di smp negeri 5 muaro jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian di SMP Negeri 5 Muaro Jambi dengan jumlah 20 peserta didik, terdapat 9 soal yang tidak valid berdasarkan uji validitas dengan bantuan *Software SPSS versi 24.0 for windows* dan 16 soal mendapatkan hasil valid, selanjutnya soal yang tidak valid tidak lagi digunakan. Instrumen penelitian dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,422.

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.846	16

Sumber: *Software SPSS versi 24.0 for windows*

Setiap instrumen penelitian dikatakan reliabel jika mencapai $> 0,60$ dan jika instrumen penelitian $< 0,60$ maka tergolong tidak reliabel. Berdasarkan tabel 4.3 Terdapat hasil uji reliabilitas menghasilkan Alpha 0,846 dan dinyatakan tingkat reliabilitas sangat tinggi dengan jumlah 16 soal. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa reliabilitas instrumen hasil belajar sangat tinggi.

Setelah mendapatkan hasil uji coba instrumen penelitian, selanjutnya peneliti dapat memberikan soal pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik pada kelas eksperimen berjumlah 21 dan kelas kontrol berjumlah 20 peserta didik. Adapun hasil uji normalitas pre-test dan post-test dengan bantuan *Software SPSS versi 24.0 for windows*, sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretes eksperimen	.176	21	.089	.929	21	.130
	postes eksperimen	.176	21	.087	.948	21	.312

pretes kontrol	.157	20	.200*	.946	20	.310
postes kontrol	.281	20	.000	.853	20	.006

Sumber: *Software SPSS versi 24.0 for windows*

Berdasarkan tabel 4.8 Dapat diketahui bahwa dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk ada 3 data di atas berdistribusi normal dan perolehan 1 data yang tidak berdistribusi normal. Pre-test kelas eksperimen $0,130 > 0,05$, post-tes kelas eksperimen $0,312 > 0,05$, pre-test kelas kontrol $0,310 > 0,05$ dan perolehan post-tes kelas kontrol $0,006 < 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dengan pengambilan keputusan nilai signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data diatas tidak menghasilkan sebaran yang normal. Selanjutnya peneliti menggunakan statistic nonparametric untuk menganalisis hasil penelitian.

Tabel 3. Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen

Test Statistics^a	
	postes eksperimen – pretest eksperimen
Z	-3.833 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: *Software SPSS versi 24.0 for windows*

Tabel 4. Uji Wilcoxon Kelas Kontrol

Test Statistics^a	
	kelas kontrol - kelas kontrol
Z	-3.376 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: *Software SPSS versi 24.0 for windows*

Uji Wilcoxon bertujuan untuk menelaah data dalam dua kelompok yang berhubungan, termasuk sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dua sampel dikatakan berhubungan apabila beberapa sampel yang diambil dari populasi yang sama lalu diberikan perlakuan yang berbeda (Sunjoyo dkk 2013:114). Berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat perbedaan antara nilai Pre-test dan Post-tes pada kelas eksperimen, dimana nilai $\alpha = 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$. Selanjutnya uji Wilcoxon pada kelas kontrol dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat perbedaan antara nilai Pre-test dan Post-tes pada kelas eksperimen, dimana nilai $\alpha = 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon, sebagai berikut:
Jika nilai Asymp Sig < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima
Asymp Sig > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Tabel 5. Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics^a	
	hasil belajar ppkn
Mann-Whitney U	94.000
Wilcoxon W	304.000
Z	-3.054
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Grouping Variable: kelas

Sumber: *Software SPSS versi 24.0 for windows*

Untuk mengetahui apakah dua sampel independen yang diambil dari populasi yang sama, mann-whitney membandingkan dua sampel independent (Sunjoyo dkk 2013:113). Penelitian ini menggunakan mann-whitney karena data tidak berdistribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai Asymp Sig < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima
Asymp Sig > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dimana Asymp Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_a diterima dan H₀ ditolak sehingga dapat dilihat pada hasil output diatas nilai Asymp Sig. (2-tailed) 0.002 < 0.05 maka dinyatakan H_a diterima dan H₀ ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi.

SIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (tgt) berdampak terhadap hasil belajar siswa berdasarkan temuan hasil analisis data yang diuji mengenai dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (tgt) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil uji *Mann-Whitney* Asymp Sig. (2-tailed) 0.002 < 0.05. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak yang dapat diartikan “terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif

tipe *team game tournament* (tgt) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi”.

SARAN

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa, agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (tgt) pada pokok bahasan yang berbeda bertujuan dalam mengukur aspek lainnya, dengan tempat dan jenjang penelitian yang berbeda.

DATAR PUSTAKA

- Hanifah, N. 2014. “Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi.” *SOSIO E-KONS* 6(1):41–55.
- Jhoni, W. 2016. “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” 99–120.
- Kurniasih, E., Abidin, Z, & Wibowo., S. 2022. Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal. Bandung:Widina Bhakti Persada Bandung
- Marleni, L. 2016. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar SISWA Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 1(3):149–59. doi: 10.30651/didaktis.v1i3.1846.
- Muah, T 2016. “Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Bagi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.” *Satya Widya* 32(2):138. doi: 10.24246/j.sw.2016.v32.i2.p138-143.
- Sediasih. 2017. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas V Sdn Karyawangi 2.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3(1):74. doi: 10.30870/jpsd.v3i1.1331.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sunjoyo., Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurnawan, A. 2013. *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset Program IBM SPSS 21.0*. Alfabeta