

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 10 Payakumbuh

Afif Alza¹, Septriyon Anugrah², Meldi Ade Kurnia Yusri³, Alkadri Masnur⁴

Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: afifalza0@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 10 Payakumbuh. Berdasarkan pengamatan di SMPN 10 Payakumbuh, ditemukan permasalahan seperti rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, menurunnya motivasi dan semangat belajar siswa, minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran Informatika, serta tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP). Hal ini menuntut guru memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Mata pelajaran Informatika lebih bersifat monoton berpotensi menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa berperan secara aktif, bekerja sama, meningkatkan motivasi dan semangat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimen*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 10 Payakumbuh yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu VII.2 sebagai kelas eksperimen dan VII.1 sebagai kelas kontrol, dengan jumlah masing-masing 29 siswa. Instrumen penelitian berupa tes objektif sebanyak 25 soal yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji-t. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) adalah 71,310 lebih tinggi dari yang menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 63,034. Sedangkan dari perhitungan *t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,723 > 2,000$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 10 Payakumbuh.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Wordvall, Hasil Belajar, Informatika.*

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan era digital. Menurut Mardiah et al. (2023), mata pelajaran Informatika pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan bekal kepada siswa berupa kemampuan berpikir kritis serta sistematis. Informatika saat ini menjadi salah satu bidang studi yang sangat penting dalam dunia pendidikan, mengingat kontribusinya yang semakin besar di abad ke-21. Mata pelajaran Informatika mencakup berbagai keterampilan untuk mendukung kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah umum, serta mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting di era digital ini. Bidang ini mencakup studi tentang desain dan pengembangan sistem komputasi, serta

prinsip-prinsip dasar yang mendasari proses-proses tersebut, yang membantu menyelesaikan berbagai tantangan kompleks yang dihadapi manusia saat ini (Mushtofa et al., 2021).

Tujuan utama dari pembelajaran Informatika adalah memberikan bekal kepada peserta didik berupa keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang kompleks serta menyiapkan mereka untuk mampu bersaing di era yang semakin dipengaruhi teknologi. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang bersifat teknis, melainkan juga kemampuan analitis yang sangat penting dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman saat ini.

Hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan di SMPN 10 Payakumbuh pada rentang tanggal 6–16 Januari 2025 mengenai proses pembelajaran mata pelajaran Informatika menunjukkan adanya berbagai kendala yang berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran. Pelaksanaan belajar masih didominasi oleh guru atau berfokus pada pengajar (*teacher centered learning*) dengan model ekspositori yang diterapkan melalui penyampaian materi berupa ceramah, kegiatan diskusi, serta sesi tanya jawab. Di samping itu, sarana yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Informatika masih terbatas pada papan tulis sebagai alat bantu, buku cetak, serta slide presentasi sebagai media pengantar informasi. Media ini kurang menarik digunakan, menurunnya motivasi dan semangat belajar siswa disaat observasi banyak siswa yang kurang menyimak, kurang memperhatikan guru, keluar kelas, beberapa siswa tampak mengantuk merasa bosan, keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung. Guru juga mengatakan bahwa siswa sebenarnya menunjukkan antusiasme lebih tinggi saat belajar secara berkelompok. Kondisi ini berdampak terhadap efektivitas pembelajaran karena rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, menurunnya motivasi dan semangat belajar siswa, minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran Informatika, serta tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP).

Dari data hasil pra-survei Ulangan Harian (UH) siswa dengan standar KKTP 70 pada kelas VII.1, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP adalah 8 peserta didik, sedangkan nilai yang berada di bawah KKTP mencapai 14 siswa. Sementara pada kelas VII.2, total siswa yang meraih nilai di atas KKTP sebanyak 9 orang, dan nilai yang tidak mencapai standar KKTP tercatat pada 13 peserta didik. Jika ditinjau dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 61% peserta didik memperoleh capaian belajar yang belum memuaskan atau masih berada di bawah KKTP.

Salah satu ukuran keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari capaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Sukmadinata (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yakni sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Nana Sudjana (2010) menambahkan bahwa ketiga aspek tersebut dijadikan objek penilaian dalam menentukan hasil belajar siswa, dan di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif menjadi bagian yang paling sering dievaluasi guru pada pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebab, melalui ranah tersebut guru mampu menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi atau konten pembelajaran yang disampaikan di kelas. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran di sekolah sebaiknya dipilih model yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan potensi, minat, dan bakat siswa agar lebih

terarah serta berkembang optimal. Oleh karena itu, guru sebaiknya lebih aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah, sebab penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal, sehingga siswa berpotensi merasa tertekan dan kehilangan semangat (Apriyanni, 2022).

Dengan melihat permasalahan tersebut, penulis mengusulkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai solusi yang diyakini mampu meningkatkan semangat dan motivasi dari siswa. Kegiatan pembelajaran akan menjadi kooperatif serta aktif apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan secara aktif dan bekerja sama. Menurut Sensualita, dkk (2021, h.91), model *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang melibatkan siswa dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, suku, maupun ras yang beragam dalam kegiatan pembelajaran dengan metode berkelompok untuk bekerja sama. Warsono dan Hariyanto (2017) juga menunjukkan bahwa semakin beragam perbedaan karakteristik sosial dan budaya siswa, maka semakin besar pula manfaat yang bisa diperoleh peserta didik.

Menurut Slavin (2015), sintaks pembelajaran dengan pendekatan *Team Games Tournament* (TGT) meliputi (1) Tahap penyajian materi di kelas; (2) Pembelajaran berkelompok; (3) Kegiatan permainan; (4) Pertandingan; (5) Pemberian penghargaan kepada kelompok. Kombinasi antara proses belajar, aktivitas bermain, serta kompetisi ini merupakan inti penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). Untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Informatika agar lebih optimal, peneliti memanfaatkan media sebagai sarana pendukung kegiatan belajar di sekolah. Salah satu media yang dinilai menarik sekaligus mampu memberikan dorongan motivasi kepada siswa adalah *Wordwall*.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti memandang penting untuk mengadakan studi dengan topik pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 10 Payakumbuh. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *Quasi Eksperimen design*. Rancangan penelitian kuasi eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak suatu perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2013). Pendekatan kuantitatif yaitu data yang diolah berbentuk angka. Data dalam bentuk angka yang dimaksud pada penelitian ini yaitu skor capaian belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 10 Payakumbuh.

Jenis rancangan yang diterapkan yakni *nonequivalent pretest–posttest control group design*, yang melibatkan pemberian treatment berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini, kelas eksperimen diajar mata pelajaran Informatika menggunakan

pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran Informatika dengan metode langsung (konvensional). Secara rinci, jenis desain nonequivalent pretest–posttest control group design dapat digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Eksperimen

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O1= hasil *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O2= hasil *posttest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

O3= hasil *pretest* kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O4= hasil *posttest* kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan

X1= *treatment* yang diberikan pada kelompok eksperimen

X2= pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

Populasi dalam studi ini meliputi siswa kelas VII SMPN 10 Payakumbuh pada tahun pelajaran 2025/2026. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang dipilih adalah kelas VII.1 sebagai kelompok kontrol dan kelas VII.2 sebagai kelompok eksperimen. Setiap kelas beranggotakan 29 peserta didik. Secara keseluruhan, jumlah sampel yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah 58 siswa.

Data yang dikumpulkan menggunakan tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 butir. Instrumen tes tersebut dilakukan lebih dahulu pada uji coba di kelas VII.F, kemudian dilakukan pengujian validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, serta indeks tingkat kesukaran soal. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan bobot pertanyaan yang sama. Melalui tes ini peneliti dapat mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa sebelum perlakuan serta kemampuan setelah perlakuan, sehingga dapat mengukur hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis (t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 10 Payakumbuh. Deskripsi data pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen data hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol data nilai belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Data yang dianalisis sesuai dengan hasil temuan di lapangan yang dilaksanakan yang berlangsung dari tanggal 21 Juli 2025 hingga 11 Agustus 2025. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 10 Payakumbuh yaitu kelas VII.1

(kontrol) dan kelas VII.2 (eksperimen). Penelitian ini berfokus pada materi berpikir komputasional.

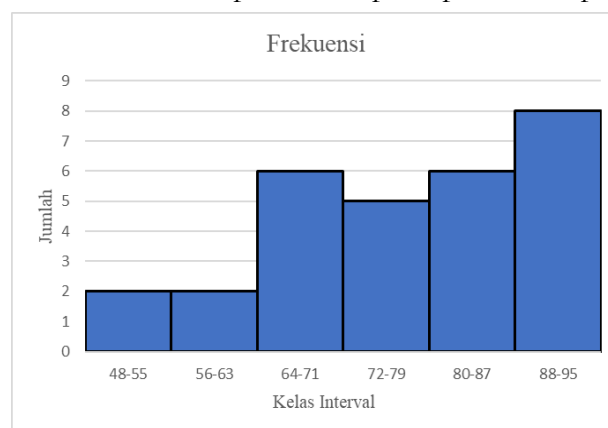
- a. Data hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas Eksperimen.

Data diperoleh dari nilai siswa kelas VII.2 SMPN 10 Payakumbuh pada mata pelajaran Informatika diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi “Berpikir Komputasional”. Dari hasil tes yang dilakukan, tampak nilai tertinggi siswa mencapai 92 sedangkan nilai terendah adalah 48. Dari data perhitungan hasil belajar diperoleh nilai rata-rata 71,310 dan standar deviasi 12,516. Untuk memperjelas sebaran nilai, interval skor hasil belajar kelas dengan penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi	Presentasi %
48-55	51,5	2	6,900
56-63	59,5	2	6,900
64-71	67,5	6	20,69
72-79	75,5	5	17,24
80-87	83,5	6	20,69
88-95	91,5	8	27,59
Jumlah		29	100%

tabel 2, interval kelas dengan frekuensi paling tinggi berada pada rentang 88–95, sedangkan yang paling rendah ada pada rentang 48–55 dan 56–63. Secara histogram, distribusi frekuensi nilai siswa kelas eksperimen dapat diperhatikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Eksperimen

- b. Data hasil belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

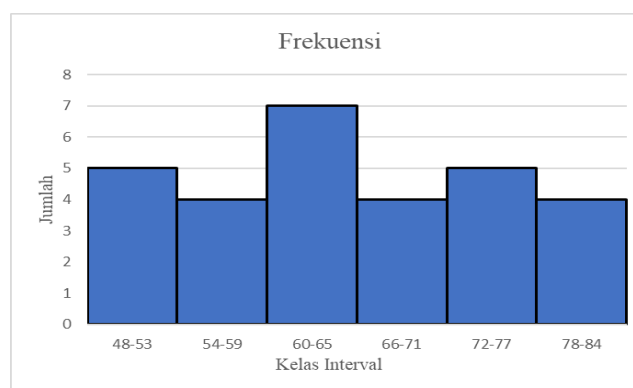
Data hasil belajar siswa kelas VII.1 SMPN 10 Payakumbuh pada mata pelajaran Informatika dengan pembelajaran konvensional materi “Berpikir Komputasional”. Berdasarkan tes yang telah dilaksanakan, maka terlihat nilai tertinggi yang berhasil dicapai oleh siswa adalah 84 dan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 48. Dari hasil perhitungan data diperoleh nilai rata-rata 63,034 dan standar deviasi 9,601. Untuk lebih

lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar kelas kontrol dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi	Presentasi %
48-53	50,5	5	17,24
54-59	56,5	4	13,79
60-65	62,5	7	24,14
66-71	68,5	4	13,79
72-77	74,5	5	17,24
78-84	81,0	4	13,79
Jumlah		29	100%

Berdasarkan tabel 3, interval kelas dengan frekuensi tertinggi berada pada rentang 60–65, sedangkan frekuensi terendah berada pada rentang 54–59, 66–71, dan 78–84. penyebaran frekuensi nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Kontrol

Untuk melihat perbandingan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>)	Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional)
N	29	29
Skor Tertinggi	92	84
Skor Terendah	48	48
Rata-Rata	71,310	63,034
SD	12,516	9,601
Varians	156,650	92,177

Analisis Data

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 10 Payakumbuh, dengan terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas serta homogenitas. Setelah syarat analisis terpenuhi, langkah berikutnya adalah uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Dalam uji *liliefors* ini, apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$, berarti data berasal dari kelompok yang tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data termasuk kelompok yang berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh L_{hitung} dan L_{tabel} pada taraf nyata 0,05 pada tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Perhitungan Uji *Liliefors* pada kedua Kelas Sampel

Kelas	SD ²	N	L_{hitung}	$L_{tabel} \alpha 0,05$	Kesimpulan
Eksperimen	156,650	29	0,122	0,163	Normal
Kontrol	92,177	29	0,141		

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memperoleh L_{hitung} 0,122 yang lebih kecil daripada L_{tabel} 0,163 pada taraf α 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} 0,141 yang juga lebih kecil daripada L_{tabel} 0,163 pada taraf α 0,05, sehingga dapat disimpulkan data pada kelas kontrol berdistribusi normal..

b. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas ini digunakan uji *Barllet* sebagaimana dijelaskan dalam teknik analisis data. Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data tidak bersifat homogen. Sebaliknya, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas pada kedua Kelas Sampel

Kelas	\bar{X}	N	χ^2_{hitung}	$\chi^2_{tabel} \alpha 0,05$	Kesimpulan
Eksperimen	71,310	29	1,4496	3,841	homogen
Kontrol	63,034	29			

Berdasarkan tabel 6, Dengan membandingkan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikan α 0,05 dengan $dk=N-1$, karena χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($1,4496 < 3,841$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol termasuk dalam kelompok yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai hasil belajar kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Syafril (2009), Sebaliknya, jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar.

Tabel 7. Hasil Pengujian Dengan *t-test*

No	Kelas	Rata-rata	thitung	ttabel	Keterangan
1	Eksperimen	71,310	2,723	2,000	signifikan
2	Kontrol	63,034			

Jumlah $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = 56$, maka dk 56 untuk α 0,05 = 2,000. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,723 > 2,000$, maka hipotesis H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, serta terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan analisis yang diperoleh di atas, ternyata hasil belajar dari penerapan pembelajaran model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan Slavin (1995) pada dasarnya adalah pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa lewat kompetisi yang positif. *Team Games Tournament* (TGT) memadukan pembelajaran kelompok, permainan, dan turnamen akademik, sehingga peserta didik dapat saling membantu menguasai materi, berlatih melalui games, dan menguji kemampuan melalui turnamen. Sistem skor dan penghargaan kelompok mendorong kerjasama, tanggung jawab bersama, serta suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Belajar dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya. Dalam penerapannya, model ini mendorong terbentuknya suasana belajar yang lebih aktif lewat kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab, serta berbagi informasi antar siswa sehingga proses belajar berlangsung efektif, efisien, dan hasil belajar siswa meningkat.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan unsur games dalam proses belajar, di mana setiap kelompok akan mengumpulkan skor kelompoknya pada setiap permainan dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Syaeb dkk, 2018:147 bahwa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), siswa belajar berkelompok, melaksanakan permainan, serta mengikuti turnamen guna memperoleh skor sebanyak mungkin agar mendapat reward, sekaligus membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

Penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen. Tahap 1-penyajian kelas, guru memberikan penjelasan konsep materi yang efisien, guru memberi apersepsi, guru menjelaskan contoh. Tahap 2- pembelajaran berkelompok, guru mengelompokkan siswa secara heterogen (4–5 orang) dengan mempertimbangkan kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, serta latar belakang, kelompok berdiskusi menyelesaikan soal,

guru membimbing diskusi, mengecek proses berpikir setiap tim dan memberikan penjelasan jawaban yang efisien, setiap kelompok mengerjakan soal (soal mirip tapi angkanya berbeda), siswa mencatat hasil diskusi. Tahap 3- permainan, guru menggunakan wordwall yang memuat pertanyaan seputar materi, perwakilan siswa dari tiap kelompok maju secara bergiliran menjawab pertanyaan. Tahap 4- pertandingan, guru menyusun meja turnamen, siswa dari kelompok berbeda tapi level akademiknya setara ddiurutkan di setiap kelompoknya, masing-masing menjawab soal berbeda dari *Wordwall*, skor individu dicatat, dan diakumulasikan ke kelompok. Tahap 5- penghargaan kelompok, guru mengakumulasikan skor dari tiap anggota tim, guru umumkan kelompok terbaik, kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan. Pelaksanaan pembelajaran model TGT diatas sesuai dengan tahapan langkah-langkah model TGT menurut Slavin (2015), sintaks pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meliputi: (1) Penyajian Kelas; (2) Belajar dalam Kelompok; (3) Tahap Permainan; (4) Pertandingan; dan (5) Pemberian Penghargaan pada Kelompok..

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat menurut Nugroho & Rachman (2018) kelebihan pada penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu: (1) Memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk melakukan kegiatan fisik atau tugas gerak selama proses pembelajaran berlangsung; (2) Menekankan pentingnya penghargaan dan penerimaan terhadap berbagai perbedaan kemampuan, karakter, dan latar belakang individu siswa dalam pembelajaran; (3) Memungkinkan siswa menguasai materi pelajaran secara lebih mendalam dalam jangka waktu yang relatif singkat; (4) Membuat jalannya proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan memanfaatkan keaktifan seluruh siswa secara maksimal; (5) Melatih siswa agar dapat berinteraksi serta bekerja sama dengan orang lain dalam konteks pembelajaran; (6) Meningkatkan motivasi siswa agar belajar dengan lebih giat dan penuh semangat; (7) Menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dari siswa; (8) Mewujudkan suasana pembelajaran yang hangat dan kondusif dengan menumbuhkan sikap saling tolong-menolong, kerjasama, serta persaingan yang sehat antar kelompok.

Pada kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini, siswa lebih memiliki motivasi belajar, lebih giat, dan penuh semangat, serta mempunyai sifat sosial yang kuat terhadap siswa lain. lebih giat dan penuh semangat, serta memiliki sifat sosial yang kuat terhadap siswa lain. Hal ini dibuktikan dari siswa dalam kelompok yang membantu teman yang tidak memahami materi dan berpartisipasi dalam diskusi bersama sehingga semua orang dalam kelompok memahami materi yang sedang dibahas.

Tujuan penelitian ini ialah mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil seluruh tingkat perolehan pengetahuan, pembelajaran, perubahan perilaku, tes perilaku, tes kognitif, dan tes psikomotorik (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar, diharapkan siswa memiliki kemampuan yang memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika.

Berdasarkan tes yang dilakukan, terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa antara yang belajar menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa

yang menerapkan pembelajaran konvensional. Perbedaan ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa ketika menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Informatika diperoleh nilai rata-rata 71,310 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 48. Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 63,034 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 48.

Berdasarkan analisis yang diperoleh, guna menguji tingkat keberhasilan hasil belajar yang telah dirumuskan dalam hipotesis, dilakukan uji *t-test* pada taraf nyata 0,05 dengan $t_{hitung} = 2,723$ dan $t_{tabel} = 2,000$ berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini membuktikan terdapat perbedaan signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) bila dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol di VII SMPN 10 Payakumbuh diterima pada taraf 0,05.

Temuan data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen menghasilkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu mendorong motivasi serta semangat siswa dalam belajar, sehingga menjadikan siswa lebih tertarik serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Resi Yulia Fafika dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariyah”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa capaian belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti berbeda secara signifikan dibanding hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media *Card Sort* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan serta uraian pembahasan dan beberapa teori pendukung di atas, dapat diketahui setelah melaksanakan pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 10 Payakumbuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 10 Payakumbuh diperoleh rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah 71,310 dimana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 63,034 dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan melakukan uji t maka diperoleh thitung > ttabel, yaitu $2,723 > 2,000$ dengan $\alpha 0,05$) dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 10 Payakumbuh pada mata pelajaran Informatika. Dengan hasil yang diperoleh, maka model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan berbeda dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanni., (2022). Pengaruh Metode Resitasi dan Model Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri 76 Kota Bengkulu. *Thesis*, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Mardiah, Y., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan E-Book Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Menggunakan Canva di SMPN 1 Lembah Melintang. *Information Management for Educators and Professionals*, 8(2), 111-120.
- Mushthofa, A., Sulaeman, A., & Arifin, Z. (2021). Informatika dan Tantangan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 45-57.
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Sensualita, dkk. (2021) *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Suaeb,S., Degeng, S.N.I., Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan*. 03(1). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435/5111>
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Kesembilan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsono dan Hariyanto. (2017). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.