

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika

Mohamad Raka Putra Mohune¹, Manda Rohandi², Arif Dwinanto³, Dian Novian⁴,
Indhitya R. Padiku⁵, Sri Ayu Ashari⁶, Jemmy Pakaja⁷

^{1,2,3,4,6}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

email: mohamads1pti2018@mahasiswa.ung.ac.id

Abstract

This research is motivated by the relatively low learning outcomes of class X students in Informatics subjects at SMAN 3 Gorontalo, which is identified as being due to the lack of student activity due to the use of conventional learning models. The purpose of this study is to determine how much influence the implementation of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model has on student learning outcomes in Informatics subjects. This study uses a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest design. The sample of this study was 72 students from two classes of X (class X-8 as the experimental class and X-3 as the control class), selected using the Cluster Sampling technique. Data on learning outcomes (cognitive) were collected through a test instrument in the form of multiple-choice questions (15 items) given as a pretest and posttest, after being validated. Data analysis included normality test (Kolmogorov-Smirnov), homogeneity test (Levene's Test), and hypothesis test using independent sample t-test with the help of SPSS 27. The results of the analysis showed that the average posttest score of the experimental class using TGT (70.36) was significantly higher than the average posttest score of the control class using the conventional method (44.07). The hypothesis test confirmed this difference with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords: learning outcome ; informatics; responsif; TGT

Abstrak

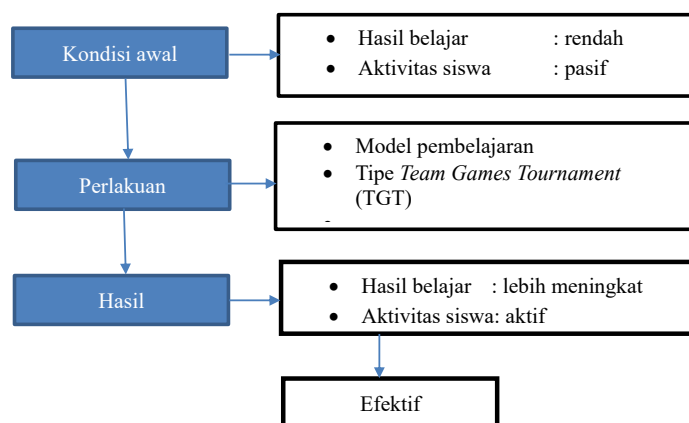
Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas X di mata pelajaran Informatika pada SMAN 3 Gorontalo, yang diidentifikasi dikarenakan oleh kurangnya keaktifan siswa akibat penggunaan model pembelajaran konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest*. Sampel dari penelitian ini adalah 72 siswa dari dua kelas X (kelas X-8 sebagai kelas eksperimen dan X-3 sebagai kelas kontrol), yang dipilih menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Data hasil belajar (kognitif) dikumpulkan melalui instrumen tes yang berupa soal pilihan ganda (15 item) yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*, setelah divalidasi. Analisis data meliputi uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), uji homogenitas (*Levene's Test*), dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 27. Hasil analisis memperlihatkan jika rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan TGT (70,36) secara signifikan jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yang memakai metode konvensional (44,07). Uji hipotesis mengkonfirmasi perbedaan ini dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: hasil belajar; informatika; responsif; TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini memiliki peranan strategis dalam mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan zaman, terlebih di era revolusi industri 5.0. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar dalam membekali siswa menghadapi era digital adalah Informatika. Di tingkat SMA, Informatika tidak hanya membahas aspek teknis teknologi, namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Mushtofa, 2019). Di SMAN 3 Gorontalo, pembelajaran informatika masih sering menggunakan model konvensional seperti ceramah, yang dapat membuat siswa bosan, pasif, dan kurang aktif. Yang hal ini menyebabkan dampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa, Kekurangan lain dalam pembelajaran konvensional adalah cenderung membatasi perkembangan peserta didik secara individual, serta lebih menekankan pada pencapaian hasil daripada proses belajar itu sendiri (Prameswara & Pius X, 2023). Seperti yang ditunjukkan data nilai sumatif kelas X-8 tahun pelajaran 2024-2025 dimana 100% siswa masuk kategori "Kurang" dengan rata-rata 26.53. Kondisi serupa juga terlihat pada kelas X-3 dan data tahun-tahun pelajaran sebelumnya. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam memahami materi. Penggunaan strategi pembelajaran relevan dan efektif sangat berperan penting untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Nasution, 2017).

Paradigma pembelajaran kooperatif merupakan suatu pilihan di mana siswa saling mendukung dengan cara belajar dalam kelompok kecil (Arisanti, 2015). Salah satunya strategi pembelajaran kooperatif yang cukup mudah diimplementasikan, melibatkan semua siswa tanpa memandang status, berfungsi jadi tutor sesama siswa, dan menggabungkan unsur *game* dengan kemampuan memberikan skor kepada kelompoknya adalah tipe *team games tournament* (TGT). Metode ini dapat menaikkan keterlibatan aktif semua siswa dalam proses pembelajaran tanpa memandang perbedaan status. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa saling bekerja sama dan berperan sebagai tutor sebaya, yang mendorong interaksi sosial positif dan kerja tim. yang menggabungkan materi dalam bentuk permainan dimana siswa dalam kelompok bersaing dalam turnamen akademik (Palada et al., 2024). Metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga memberikan hasil belajar jadi lebih baik. Presentasi di depan kelas, belajar tim, *game* (kuis), turnamen, dan pengenalan kelompok merupakan elemen utama TGT (Yuliawati, 2021). Penelitian dilakukan bertujuan apakah yang didapat dari pembelajaran siswa kelas X dipelajari informatika di SMAN 3 Gorontalo dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan model pembelajaran responsif tipe TGT.



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

METODE

Penelitian ini memakai desain kelompok kontrol nonequivalent serta metodologi kuasi-eksperimental. Siswa kelas X SMAN 3 Gorontalo menjadi partisipan penelitian. Terdapat 36 siswa di masing-masing dua kelasnya, X-8 jadi kelas percobaan dan X-3 jadi kelas kontrol. Kelas X-8 selaku kelas percobaan ini memerlukan metode model pembelajaran kooperatif jenis Team Games Tournament (TGT), sedangkan kelas X-3 sebagai kelompok kontrol menggunakan teknik pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Alat digunakan adalah tes pilihan ganda objektif dengan 15 pertanyaan yang mencakup karakteristik kognitif (C1 hingga C4). Sebelum digunakan, instrumen diperiksa validitasnya. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis termasuk di antara metode analisis data. Metode yang digunakan adalah *independent sample t-test*.

Tabel 1. *Nonequivalent control group pretest – posttest design*

Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan

O_1 = *Pretest* yang diberikan pada kelas Eksperimen

O_3 = *Pretest* yang diberikan pada kelas Kontrol

X = perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif TGT

- = perlakuan dengan pembelajaran konvensional

O_2 = *posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen

O_4 = *posttest* yang diberikan pada kelas Kontrol

Data kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data berbasis angka dikenal sebagai data kuantitatif, dan data statistik digunakan untuk mengujinya. Ada terdapat dua kelas dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan penelitian ini memanfaatkan metodologi kuasi-eksperimen. Data *pretest* dan *posttest*, serta data dari wawancara dan dokumentasi, digunakan untuk dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer yaitu informing yang dikumpulkan langsung oleh peneliti untuk penelitian, seperti tes dan wawancara, serta data sekunder adalah materi pendukung yang dikumpulkan dari sumber lain, seperti jurnal atau tesis. Ada 447 siswa di kelas X di SMAN 3 Gorontalo yang menjadi populasi penelitian. Sebanyak 72 peserta didik dari dua kelas dari seluruh kelas X dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas X-3, kelompok kontrol, dan kelas X-8, kelompok eksperimen, masing-masing memiliki 36 siswa dan dipilih sebagai sampel. Karena ada 36 siswa di masing-masing dari dua kelas yang digunakan sebagai sampel cukup untuk mencerminkan seluruh siswa kelas X dan karena jumlahnya seimbang untuk memungkinkan analisis yang adil dan setara, kedua kelas ini dianggap representatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dua kelas, masing-masing dengan 36 peserta, digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini: kelas X-3 berperan sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran tradisional, sedangkan kelas X-8 berperan sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan metode belajar Team Games Tournament. Sebelum menggunakan

paradigma pembelajaran TGT, siswa diberikan tes awal. Siswa diberikan soal pilihan ganda dengan 15 nomor berbeda dalam tes awal. Validitas soal diperiksa sebelum dikirimkan kepada siswa. Temuan validitas instrumen penelitian adalah sebagai berikut. Kelas X-3 berperan sebagai kelompok kontrol (model tradisional), sedangkan kelas X-8, yang tiap kelas memiliki 36 siswa-siswi, berperan sebagai kelompok eksperimen (model TGT). Sebuah tes awal yang terdiri dalam 15 pertanyaan pilihan ganda diberikan kepada kelas tersebut sebelum perlakuan; semua pertanyaan dianggap valid setelah dinilai validitasnya (r hitung $>$ r tabel 0,3291). Menurut temuan tes awal, skor kelas eksperimen adalah 53,51 sedangkan kelas kontrol adalah 35,36. Setelah terapi, skor rata-rata posttest kelas eksperimen naik menjadi 70,36 dibandingkan dengan 44,07 untuk kelompok kontrol. Hasil uji homogenitas Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,880 untuk pretest dan 0,298 untuk posttest.

Dari hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menemukan bahwa semua kelompok data (pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen) memiliki nilai signifikansi $>$ 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Kedua angka tersebut lebih dari 0,05. Hasilnya, data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen. Perbedaan signifikan hasil dari belajar antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol ditunjukkan dengan nilai signifikansi $<$ 0,05 yang diperoleh dari uji hipotesis yang menggunakan *independent sample t-test*. Diketahui bahwa data memiliki varians yang homogen dan terdistribusi secara normal berdasarkan temuan pengujian sebelumnya. Untuk menjawab rumusan hipotesis dalam penelitian ini, maka dapat dilanjutkan ketahap pengujian hipotesis. Uji t sampel independen dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%) digunakan untuk menguji hipotesis. Tabel berikut menampilkan temuan perhitungan untuk pengujian hipotesis.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

		t	Sig. (2-tailed)
POST TEST	Equal variances assumed	-3.701	0.000
	Equal variances not assumed	-3.701	0.000

Dengan anggapan bahwa variansnya sama, nilai $t = -3,701$ dengan nilai signifikansi 0,000 diperoleh dari temuan *independent sample t-test* pada tabel 2 data *pascates* (*equal variances assumed*) maupun varians yang tidak dianggap sama (*equal variances not assumed*). Karena nilai Sig. sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan

Kelas uji coba yang digunakan model belajar *team games tournament* dan kelas yang memakai model pembelajaran ceramah tradisional memiliki capaian pembelajaran *posttest* yang berbeda cukup signifikan, berdasarkan analisis data. Rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen (70,36) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol (44,07). Uji statistik yang menunjukkan bahwa data capaian pembelajaran kedua kelompok memiliki varians homogen dan berdistribusi normal memvalidasi perbedaan ini. Oleh karena itu, digunakan *independent sample t-test* dalam uji hipotesis, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Berdasarkan hasil yang didapat, H_a di terima dan H_0 ditolak.

Peningkatan hasil dari belajar yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan seberapa baik model pembelajaran TGT bekerja untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi tentang dampak sosial informatika. Dengan paradigma ini siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi dengan bersemangat, dan berkompetisi dalam suasana yang riang. Hal ini didukung hasil penelitian (Slavin, 2016) yang mengatakan bahwa TGT dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian lain yang menunjukkan keunggulan model TGT dibandingkan pembelajaran tradisional, termasuk penelitian (Fauzi & Masrupah, 2024), (Atikah, 2020), dan (Kamariyah, 2016). Dengan demikian, bisa dikatakan jika hasil dari pembelajaran siswa kelas X pada materi pelajaran informatika di SMAN 3 Gorontalo dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data kuantitatif dan juga pembahasan yang telah dipaparkan, telah dibuktikan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif jenis Team Games Tournament (TGT) menunjukkan adanya dampak yang efektif meningkatkan capaian akademik siswa kelas X secara positif dan signifikan SMAN 3 Gorontalo pada mata pelajaran Informatika khususnya pada materi Dampak Sosial Informatika. Perbedaan antara skor rata-rata posttest siswa yang menggunakan model turnamen permainan tim (TGT) dan kelompok siswa yang menggunakan teknik pembelajaran tradisional menjadi buktinya. Kelompok eksperimen (TGT) memiliki skor rata-rata 70,36, dibandingkan dengan 44,07 untuk kelompok kontrol konvensional. Temuan uji hipotesis menunjukkan bahwa perbedaan dalam hasil pembelajaran ini signifikan secara statistik (independent sample t-test) yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa, jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, model TGT bisa dikatakan strategi pembelajaran secara efektif untuk menambah hasil belajar para siswa dalam konteks mata pelajaran dan materi yang diajarkan. Model ini secara efektif menciptakan suasana pendidikan yang lebih dinamis, kooperatif, dan inspiratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, D. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif pada Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 82–93. [https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1450](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1450)
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika the Influence of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type To Mathematics Learning Result. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 34–45.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Kamariyah, E. I. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Wacana Didaktika*, 4(1), 78–83. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.1.78-83>

- Mushthofa, dkk. (2019). *Infoma Informatika*.
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 1989, 9–16.
- Palada, S. W., Mulyanto, A., Rohandi, M., & Kadim, A. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamnet Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Dhcp Server. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.17678>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning* (D. Zubaedi (ed.); Narulita Y). Nusa Media.
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364