

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA PADA MATERI STRUKTUR ATOM

Anisa Kurnia Dewi¹, Hisar Marulitua Manurung², Eva Pratiwi Pane³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia

Corresponding Author : anisakuniadewi@gmail.com

History:

Received : 10 Desember 2024

Revised : 15 Desember 2024

Accepted : 23 Desember 2024

Published : 31 Desember 2024

Publisher: Fakultas Hukum Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-ShareAlikeCCBY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur atom di SMA Negeri 1 Tanah Jawa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan desain penelitiannya menggunakan True Experimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanah Jawa yang berjumlah 360 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, dengan kelas X-6 sebagai kelas kontrol dan kelas X-7 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument tes untuk mengukur hasil belajar. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 82,08, rata-rata nilai hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 71,94. Berdasarkan perhitungan (N-gain) hasil belajar pada kelas eksperimen 70,38% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 53,82%. Hasil analisa uji t test diperoleh nilai thitung sebesar 5,150 dengan (Sig.) 0,000 < 0,05 maka Ha diterima. Dari hasil penelitian, hipotesis terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan media animasi kreatif terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Tanah Jawa.

Kunci : Hasil Belajar, Teams Games Tournament, Media Animasi

Abstract

This study aims to determine the effect of the cooperative model of the teams games tournament type on student learning outcomes in atomic structure material at SMA Negeri 1 Tanah Jawa. This study uses a quantitative method and the research design uses True Experimental Design. The population in this study were all students of class X of SMA Negeri 1 Tanah Jawa totaling 360 students. The sampling technique used was random sampling, with class X-6 as the control class and class X-7 as the experimental class. The data collection technique was carried out using a test instrument to measure learning outcomes. After the data was obtained, it was then analyzed using the t-test. From the results of the analysis, the average value of learning outcomes in the experimental class was 82.08, the average value of learning outcomes in the control class was 71.94. Based on the calculation (N-gain) the learning outcomes in the experimental class were 70.38% while in the control class it was 53.82%. The results of the

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

t-test analysis obtained a t-count value of 5.150 with (Sig.) 0.000 < 0.05, so H_a was accepted. From the results of the study, the hypothesis was proven that there was an influence of the cooperative learning model of the teams games tournament type with creative animation media on student learning outcomes in class X of SMA Negeri 1 Tanah Jawa.

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Animation Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya (Yunita et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan penting dan strategis sebagai pengajar, pendidik, pelatih para peserta didik, guru merupakan agen perubahan sosial (agent of social change) yang mengubah pola pikir, sikap dan perilaku umat manusia menuju kehidupan yang lebih baik lebih bermartabat dan lebih mandiri (Ulfa & Irwandani, 2019). Proses pembelajaran akan berlangsung secara maksimal jika guru menguasai materi pelajaran, metodologi pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dan diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Siahaan & Wahyuni, 2018).

Model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru disekolah adalah model pembelajaran konvensional (Pane et al., 2022). Model pembelajaran konvensional merupakan pendekatan pembelajaran bersifat tradisional yang memusatkan kegiatan pembelajaran pada guru. Model pembelajaran konvensional yang bisa dilakukan oleh guru yaitu memberi materi melalui ceramah, latihan soal, kemudian memberi tugas (Armidi, 2022). Dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang disampaikan melalui ceramah dan pemberian tugas yang diberikan oleh guru kurang efektif karena banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan asyik pada teman sebangkunya hal ini model pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal (Manurung, 2021).

Suatu bangsa yang menjadikan kehidupan yang jauh lebih baik, lebih tinggi, lebih kuat, dan lebih baik kehidupan yang lebih tinggi bagi seluruh individunya (Pratiwi, 2017). Dalam hal ini, pengajaran harus diutamakan untuk memenuhi keinginan setiap individu Indonesia. Pendidikan instruktif harus mampu menyesuaikan pengajaran dengan kemajuan saat ini (Nurhasanah, 2018).

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Pendidikan membantu menghasilkan generasi yang lebih baik dan berperan strategis dalam meningkatkan kualitas kehidupan beragama, berbangsa dan bernegara. Peranan pendidikan sangat penting, namun dapat mempengaruhi kebutuhan akan pendidikan. Pendidikan semakin dituntut untuk bermutu dan harus membentuk ciri bangsa yang cerdas, maju, dalam segala bidang, berakhlak dan beretika, dl (Zulfira et al., 2019).

Berdasarkan tujuan pendidikan Indonesia diatas, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mendorong pengembangan “Merdeka Belajar”, khususnya kebebasan berpikir. Inti dari merdeka belajar adalah agar guru dan wali siswa dapat menikmati suasana yang menyenangkan (Pitriani et al., 2022). Diharapkan dari kesempatan belajar ini guru dan siswa bisa leluasa dalam berpikir sehingga hal ini akan terlaksana dalam kemajuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya, tidak hanya itu, siswa juga akan lebih mudah untuk bisa bebas dalam belajar karena akan lebih mudah bagi siswa untuk berkembang dan kreatif dalam belajar (Pitriani et al., 2022).

Pembelajaran kimia merupakan pembelajaran yang didalamnya berisikan materi yang berisi konsep-konsep yang cukup sulit dipahami oleh siswa karena menyangkut reaksi-reaksi kimia, hitung-hitungan serta menyangkut konsep yang bersifat abstrak. Pada proses pembelajaran kimia tersebut siswa dituntut untuk tidak menggunakan kemampuan ingatan saja namun harus dapat memahami dan mengaitkan konsep-konsep tersebut secara baik, Kemampuan seorang guru kimia sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang ada disekolah untuk membantu siswa tersebut dapat mengikuti pembelajaran kimia yang memiliki karakteristik cukup rumit (Mukminah et al., 2020).

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari kimia bersumber dari kecenderungan mereka untuk menghafal istilah-istilah dan tidak memahami arti istilah-istilah yang biasa digunakan dalam pembelajaran kimia sehingga proses pembelajaran dikelas cenderung pasif dengan kearifan siswa yang kurang. Kepasifan siswa didalam kelas dapat diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang menuntut siswa aktif, kooperatif dan tentunya mengasyikkan agar dapat menangkap informasi yang disampaikan (Ismah & Ernawati, 2018)..

Struktur atom merupakan salah satu mata pelajaran semester 1 kimia kelas X dan banyak berkaitan dengan sifat-sifat unsur, dan setiap unsur memiliki sifat yang berbeda-beda. Perbedaan sifat unsur-unsur tersebut dapat diketahui dari perbedaan nomor atom, nomor massa, dan lain-lain. Cara yang sangat baik agar siswa mudah memahami materi struktur atom adalah dengan menerapkan model atau strategi dan pendekatan pembelajaran sehingga guru dapat mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Permendikbud 2016). Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam memotivasi siswa dan menentukan keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat mencapai prestasi belajar dan mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar (Herlina et al., 2019).

Dalam dunia pendidikan kinerja guru sangat menarik untuk dikaji. Hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam penyelenggaraan pendidikan (Sarifani & Rasto, 2017). Agar pembelajaran menjadi bermutu sesuai dengan karakteristiknya, maka pendidik hendaknya memilih berbagai metode, media, dan sumber belajar untuk menciptakan suasana belajar yang benar-benar menyenangkan dan berkesan, namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran ini harus berpusat pada siswa dan dikemas dengan nilai dan manfaat (Pitriani et al., 2022). Pembelajaran yang bermutu mengintegrasikan perencanaan pembelajaran yang berkualitas, penyampaian pembelajaran yang berkualitas, penilaian pembelajaran yang berkualitas, dan refleksi pembelajaran yang berkualitas (Amni et al., 2021). Oleh karena itu, seorang guru perlu untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Sehingga guru perlu untuk memilah model pembelajaran yang mana yang paling baik digunakan untuk mengajarkan suatu materi tertentu (Tanjung & Theresia, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan setiap siswa berperan aktif dalam format pembelajaran dalam bentuk sebuah turnamen akademik untuk mendapatkan poin. Bentuk pembelajaran dalam turnamen akademik inilah yang membedakan TGT dengan model pembelajaran kooperatif jenis lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) mempunyai kelebihan karena memadukan antara pembelajaran dan permainan. Pembelajaran kooperatif TGT adalah persatuan berbagai macam teknik pengajaran yaitu pembelajaran group kecil atau diskusi dan permainan. Model pembelajaran TGT ini memungkinkan penguasaan materi secara menyeluruh dalam waktu singkat, dan proses belajar mengajar didorong oleh aktivitas dan pendidikan siswa. Siswa dapat berlatih berinteraksi dengan orang lain, memotivasi diri sendiri untuk belajar, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Tujuan pembelajaran kooperatif ini adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok (Muhammad, 2016).

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini adalah karena model pembelajaran tersebut memiliki kegiatan turnamen yang menuntut siswa bersaing dengan siswa lainnya (Armidi, 2022). Dengan memanfaatkan model pembelajaran kolaboratif tipe TGT, diharapkan dalam proses pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru, belajar secara efektif, serta dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Seran et al., 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom”.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen berarti metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen terdapat perlakuan (treatment) yang dilakukan dalam kelas eksperimen (Yahya & Bakri, 2019).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Experimental Design (Desain Eksperimen), karena dalam design ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanah Jawa di Balimbingan, Kec. Tanah Jawa, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara 21181. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penelitian karena belum adanya penelitian dengan judul yang sama disekolah ini. Dan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Dan pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Juli-Oktober.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini Random Sampling, dengan teknik ini setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel. Sehingga sampel yang didapatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-6 dan X-7 yang masing-masing berjumlah 36 siswa, yang dimana kelas X-7 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sedangkan X-6 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah Tes. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, ataupun bakat yang dimiliki seseorang (Denpykora et al., 2018). Teknik analisis data adalah metode

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

pengolahan data penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji n-gain (Putra et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media animasi kreatif terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur atom. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024 sampai selesai di SMA Negeri 1 Tanah Jawa yang merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di Balimbingan, Kec. Tanah Jawa, Kab. Simalungun, Prov. Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang memiliki tipe eksperimen semu (Quasi Eksperimental) yang menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X-6 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas X-7 sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Untuk melihat bagaimana hasil belajar yang didapatkan oleh siswa di kedua kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan tes dalam pretest dan posttest yang digunakan sebagai data hasil penelitian di uji dengan menggunakan bantuan program SPSS Versi 26.

Deskripsi Hasil Belajar

Data yang telah didapatkan dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol menggambarkan bagaimana pengaruh yang diberikan tiap model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian terhadap hasil belajar siswa. Data pretest dan posttest tersebut dilakukan uji analisis data untuk melihat bagaimana pengaruh yang terjadi dan kemudian digunakan sebagai pengambilan kesimpulan penelitian. Analisis data hasil dalam penelitian ini melalui pendeskripsian data. Deskripsi data penelitian, antara lain: uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji normal gain.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan rumus kolmogorof Smirnov dengan menggunakan bantuan Statistical Package For The Social Science (SPSS) versi 26. Berikut adalah hasil uji dengan signifikasi koreksi liliefors, dimana jika nilai signifikasi (sig) untuk semua data $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian distribusi normal.

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		c	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (TGT)	.138	36	.079	.964	36	.278
	Post-Test Eksperimen (TGT)	.137	36	.085	.942	36	.061
	Pre-Test (Konvensional)	Kontrol.131	36	.119	.966	36	.328
	Post-Test (Konvensional)	Kontrol.142	36	.064	.960	36	.213

Berdasarkan tabel diatas, uji normalitas untuk kelas eksperimen nilai signifikansi hasil pre-test (sig) 0,079 dan nilai signifikansi hasil post-test (sig) 0,085 sedangkan uji normalitas untuk kelas kontrol nilai signifikansi hasil pre-test (sig) 0,119 dan nilai signifikansi hasil post-test (sig) 0,064. Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas untuk nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan hasil signifikansi > 0,05 maka uji normalitas hasil belajar berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistic yang bertujuan untuk memperlihatkan kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data posttest dikelas eksperimen dan posttest dikelas control dengan menggunakan SPSS Versi 26.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.148	1	70	.701
	Based on Median	.146	1	70	.703
	Based on Median and with adjusted df	.146	1	67.999	.703
	Based on trimmed mean	.148	1	70	.702

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai signifikan (sig) n adalah 0,701 > 0,05 maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi adalah homogen.

Uji Hipotesis

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini maka dilanjutkan uji hipotesis. Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari nilai analisis data. Untuk pengambilan keputusan tersebut akan menggunakan uji independent sample test. Hal ini digunakan untuk melihat bagaimana pengaruh dua metode yang berbeda terhadap hasil belajar. Dalam hal ini akan dibandingkan nilai posttest pada kelas eksperimen dan control. Pada pengujian ini menggunakan SPSS Versi 26 dengan pengambilan keputusan;

Tabel 3. Uji Hipotesis Tes

Independent Samples Test		Levene's		t-test for Equality of Means			95% Confidence		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the Difference
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.148	.701	5.150	70	.000	10.139	1.969	6.213 14.065
	Equal variances not assumed			5.150	69.994	.000	10.139	1.969	6.213 14.065

Berdasarkan tabel uji hipotesis terhadap hasil belajar, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ hal itu menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi struktur atom dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament dengan model pembelajaran konvensional.

Uji N-Gain

N-gain digunakan untuk melihat efektivitas suatu metode yang digunakan. Gain score merupakan selisih antara nilai pretest dan posttest. Pada pengujian normal gain akan didapatkan beberapa persen rata-rata peningkatan hasil belajar. Pada uji n-gain ini menggunakan SPSS Versi 26. Pada tabel SPSS Versi 26 diatas dapat dilihat bagaimana perbedaan peningkatan yang terjadi pada hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament dengan media animasi kreatif (Agustina et al., 2020). Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 70,3822 atau 70,38% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

gain score minimal 36,36% dan maksimal 90,33%. Sementara untuk rata-rata N-gain score kelas control adalah sebesar 53,8169 atau 53,82% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 9,09% dan maksimal 83,33%

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menggunakan media animasi kreatif cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi struktur atom di kelas X SMA Negeri 1 Tanah Jawa Tahun Ajaran 2024/2025.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tanah Jawa pada tanggal 5 Agustus 2024 sampai selesai. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan model kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media animasi kreatif terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur atom. Pada penelitian ini juga membandingkan tingkat keefektifan dari model kooperatif tipe teams games tournament dengan media animasi kreatif dan metode konvensional yang tidak menggunakan bantuan media apapun (Novriadi et al., 2022).

Sebelum proses penelitian berlangsung, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap instrument yang akan digunakan. Hal itu bertujuan untuk melihat apakah instrument tersebut memenuhi kriteria yang ditentukan untuk dapat digunakan sebagai soal pretest dan posttest. Soal yang telah diujikan kepada siswa kemudian dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya beda, dan kesukaran soal. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan didapatkan bahwa pada uji validitas terdapat 20 butir soal yang valid dan 10 soal tidak valid. Kemudian dari uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan Software Anates Versi 4.0.9 didapatkan nilai reliabilitas tes sebesar 0,90 yang menunjukkan bahwa soal tersebut reliabel. Kemudian dari uji daya beda yang dilakukan juga memiliki hasil yang sama dengan uji validitas, yang membuat hasil pengukuran lebih akurat (Yusnaya, 2023).

Setelah proses uji instrument telah dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan melakukan proses penelitian secara langsung di sekolah. Pada penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pada awal pertemuan dilakukan dengan melakukan pretest untuk mengukur kemampuan dasar kedua kelas dan kemudian pada tiga pertemuan berikutnya dilakukan dengan proses pembelajaran menggunakan model TGT dan Konvensional. Setelah proses pemberian perlakuan selesai dilanjutkan dengan pengambilan data akhir yaitu melalui posttest. Hasil belajar siswa yang telah didapat melalui pretest dan posttest itu kemudian dilakukan pengujian (Firman et al., 2019).

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media animasi kreatif terhadap hasil belajar pada materi struktur atom. Keberhasilan ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata nilai yang didapatkan siswa pada saat pretest dan posttest. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa yang didapatkan siswa pada pretest sebesar 37,64% dan pada posttest didapatkan nilai rata-rata sebesar 82,08%. Adapun pada kelas kontrol, nilai rata-rata siswa yang didapatkan siswa pada pretest sebesar 37,64% dan pada posttest didapatkan nilai rata-rata sebesar 71,94%. Secara rata-rata sudah terlihat bagaimana pengaruh yang didapatkan (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Kemudian dilakukan uji normalitas terhadap hasil pretest kelas eksperimen signifikansi Kolmogorov-Smirnov (Sig.) sebesar 0,079. Nilai ini menunjukkan perbedaan pada penelitian sebelumnya (Meissy Manik Ambarita, 2023) yang menunjukkan nilai sebesar 0,200 pada uji normalitas.

Pada penelitian ini juga didapatkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan model kooperatif tipe teams games tournament dengan media animasi kreatif dan metode konvensional. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil posttest yang didapat oleh kedua kelas tersebut. Kesimpulan tersebut juga lebih akurat dengan dilakukannya uji menggunakan independent sample test dan pengujian N-gain. Pada independent sample test didapat nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh kedua model pembelajaran tersebut. Dari penelitian yang berlangsung didapatkan bahwa model teams games tournament dengan media animasi kreatif lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar dibandingkan model konvensional. Hal tersebut didapatkan berdasarkan persen N-gain yang didapat, dimana pada kelas eksperimen didapat peningkatan sebesar 70,38% sedangkan pada kelas kontrol hanya didapat peningkatan sebesar 53,82%. Ini artinya penggunaan model TGT ini memiliki keefektifan 16,56% dibandingkan model konvensional.

Penggunaan model kooperatif tipe teams games tournament merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Pada model TGT siswa akan diarahkan untuk dapat mengenal materi yang sedang dipelajari sambil bermain atau berdiskusi (Hardiana, 2022). Dengan mengenal materi yang dipelajari secara langsung maka siswa akan lebih tertarik dan tidak menganggap kimia terutama materi struktur atom sebagai sesuatu yang abstrak lagi, sehingga mereka akan lebih memahami materi yang dipelajari (Situmorang & Pangaribuan, 2021).

Hal tersebut secara langsung akan dapat mengatasi permasalahan yang muncul di dunia pendidikan, terutama mata pelajaran kimia yaitu hasil belajar yang rendah. Model kooperatif TGT ini juga sangat terbantu dengan penggunaan media di dalamnya.

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

Media animasi kreatif ini membuat siswa akan dapat menyaksikan secara langsung dan akan merasa lebih tertarik dengan penyajian materi yang dikemas dengan video animasi yang tidak membosankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Animasi Kreatif pada materi struktur atom terhadap hasil belajar siswa dimana nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 37,64 dan pre-test kelas kontrol sebesar 37,64 sedangkan nilai rata-rata post-test dikelas eksperimen sebesar 82,08 dan dikelas kontrol sebesar 71,94. Nilai rata-rata N-gain score pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen sebesar 70,3404 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 53,8169.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Vi Sd. *Journal Of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantu Media Puzzle Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *International Journal Of Elementary Education*, 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16107>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.31605/Ijes.V2i1.529>
- Hardiana, L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Dengan Permainan Kapal Perang Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jp3m (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.37058/Jp3m.V8i1.4195>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sman 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Ipa Terpadu*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/Ipaterpadu.V3i1.11167>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V13i1.576>
- Manurung, H. M. (2021). *Model Pembelajaran Kimia Kreatif Berbasis Pbl Menggunakan Macromedia Flash*.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/Justek.V2i2.3533>
- Novriadi, Y., Kusuma, Y. Y., & Pebriana, P. H. (2022). Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Reward Sticker Picture Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 77–83.
- Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.25134/Pedagogi.V5i1.1587>
- Pane, E. P., Manurung, H. M., Simangunsong, A. D., Mobo, F. D., Siahaan, T. M., & Manurung, S. (2022). The Effect Of Stem-Based Learning Module On Students Learning Outcomes And Motivation In General Chemistry Courses. *Ijeca*

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

(*International Journal Of Education And Curriculum Application*), 5(2), 211–218.
<https://doi.org/10.31764/ijeca.V5i2.10212>

- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Prastiwi, A. T. (2017). Upaya Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Dengan Menggunakan Reward Sticker Pictured Siswa Kelas V Sd N 2 Pedes Sedayu Bantul Yogyakarta. *Prodi Pgsd Universitas Pgris Yogyakarta*.
<http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1549>
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan Tik. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904.
<https://doi.org/10.37680/Qalamuna.V13i2.1200>
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120.
<https://doi.org/10.36456/Buanamatematika.V8i2.1749>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/Inpafi.V6i1.9489>
- Situmorang, D. N. R., & Pangaribuan, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games And Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Dasarlistrik Dan Elektronika. *Jevte: Journal Of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.24114/Jevte.V1i2.29383>
- Tanjung, E. S., & Theresia, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.V2i2.319>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 140–149.

Anisa Kurnia Dewi, Hisar Marulitua Manurung, Eva Pratiwi Pane **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Struktur Atom**

<https://doi.org/10.24042/Ijsme.V2i1.4220>

- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Aplikasi Qr Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/Jmen.V5i01.12023>
- 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. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V9i1.606>
- Yusnaya, N. A. (2023). Implemetasi Reward Sticker Pictures Dalam Upaya Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 151 Kadeppe. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 35–48. <https://doi.org/10.35458/Jtp.V2i4.1218>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/Bio.V5i3.8418>