PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG

(Skripsi)

Oleh

MUHAMMAD FATURRAHMAN
NPM 2013034048

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG

Oleh

MUHAMMAD FATURRAHMAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG

Oleh

MUHAMMAD FATURRAHMAN

Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung masih sering menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga variasi pembelajaran dapat dikategorikan kurang. Hasil Sumatif Akhir Semester genap kelas X pada mata pelajaran Geografi tahun pelajaran 2022/2023 tergolong sangat rendah karena dari 342 peserta didik hanya sebelas peserta didik yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan solusi untuk memvariasikan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional dan (2) mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *true experimental design* berbentuk *pretest-posttest control group design*. Kelas X.2 sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas X.3 sebagai kelas eksperimen. Sampel diambil menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji *paired sample t-test.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tidak terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional dan (2) terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Pengaruhnya dapat dilihat dari selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas X.3, yaitu 18,12 %.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil belajar Geografi

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF APPLICATION COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ON THE GEOGRAPHY LEARNING OUTCOMES OF 10th GRADE STUDENTS AT SENIOR HIGH SCHOOL 3 BANDAR LAMPUNG

By

MUHAMMAD FATURRAHMAN

Geography learning at Senior High School 3 Bandar Lampung still often applies conventional learning models so that learning variation can be categorized as deficient. Final Summative Results for Even Semester class X in the Geography subject for the 2022/2023 academic year classified as very low because of the 342 students, only 11 students got the above score. The cooperative learning model type Teams Games Tournament can be used as a solution to vary learning and improve Geography learning outcomes for Xth grade students at Senior High School 3 Bandar Lampung. This research aims to (1) find out the differences in Geography learning outcomes between classes that apply the cooperative learning model type Teams Games Tournament and classes that apply the conventional learning model and (2) find out the influence of application cooperative learning model type Teams Games Tournament on the Geography learning outcomes of Xth grade students at Senior High School 3 Bandar Lampung. This research uses a true experimental design in the form of pretest-posttest control group design. Class X.2 is the control class, while class X.3 is the experimental class. Samples were taken using cluster sampling technique. The data analysis technique for testing the research hypothesis uses the independent sample t-test and paired sample t-test. The research results show that (1) There was no difference in Geography learning outcomes between classes that applied the cooperative learning model type Teams Games Tournament and classes that applied the conventional learning model dan (2) There is influence of the application cooperative learning model type Teams Games Tournament on the Geography learning outcomes of Xth grade students at Senior High School 3 Bandar Lampung. The effect can be seen from the difference in the average pretest and posttest scores for class X.3, which is 18.12%.

Key words: cooperative learning model type TGT and Geography learning outcomes

Judul Skripsi	:	PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG
Nama Mahasiswa	:	Muhammad Faturrahman
NPM	:	2013034048
Progam Studi	:	Pendidikan Geografi
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama	Pembimbing Pembantu
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.	**Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.**
NIP 197411082005011003	NIP 198911062019032013

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Ketua Progam Studi Pendidikan Geografi
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.	**Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**
NIP 197411082005011003	NIP 197505172005011002

Dipindai dengan CamScanner

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua : **Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.** .....

Sekretaris : **Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.** .....

Anggota : **Drs. Yarmaidi, M.Si.** .....

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Maret 2024

Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Muhammad Faturrahman
NPM	: 2013034048
Progam Studi	: Pendidikan Geografi
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan IPS/FKIP
Alamat	: Jalan Dr. Samratulangi, Gang Gelatik, Nomor 2, Kelurahan Penengahan Raya, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung" tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memperoleh gelar kesarjanaan di suatu progam studi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang serupa pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, terkecuali yang tercantum dalam bagian daftar pustaka.

Bandar Lampung, 26 Maret 2024

Pemberi Pernyataan

Muhammad Faturrahman

NPM 2013034048

Dipindai dengan CamScanner

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 11 September 2002, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari Bapak Joko Santosa dan Ibu Sri Rahayu.

Pendidikan yang ditempuh penulis, yaitu Sekolah Dasar (SD) Swasta Kartika II – 5, Kelurahan Palapa, Kecamatan Tanjungkarang Pusat, Kota Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 9 Bandar Lampung, Kelurahan Gotong Royong, Kecamatan Tanjungkarang Pusat, Kota Bandar Lampung pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Bandar Lampung, Kelurahan Durian Payung, Kecamatan Tanjungkarang Pusat, Kota Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2020.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2020 melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis melaksanakan perkuliahan dengan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan. Untuk melatih *hardskill* dan *softskill*, maka penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode I Tahun 2023 di Kampung Banjar Masin, serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Way Kanan, Kampung Banjar Negara, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan pada bulan Januari – Februari 2023. Penulis pernah mengikuti organisasi kemahasiswaan, yaitu Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (HIMAPIS) Bidang Kesekretariatan pada tahun 2020 dan Ikatan Mahasiswa Geografi (IMAGE) Divisi Sosial Masyarakat pada tahun 2022.

PERSEMBAHAN

Bismillahhirrohmanirrohim

Alhamdulillahirobbilalamin

Dengan mengucap syukur atas kehadirat Allah Swt., serta nikmat sehat dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Karya Sederhana Ini Ku Persembahkan Untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Joko Santosa dan Ibu Sri Rahayu,
yang sudah memberikan dukungan moril atau pun materil, serta mendidik, menjaga, memberikan kasih sayang, doa semangat, cinta, dan segalanya. Kasih sayangmu takkan bisa ku gantikan sampai kapan pun.

Kakakku Nikhen Santika
yang selalu mendukung, memberi saran, semangat, dan doa terbaik.

Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. dan Ibu Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.
yang telah membimbing selama di bangku perkuliahan.

Serta almamaterku tercinta,
Pendidikan Geografi Universitas Lampung.

MOTTO

وَاِذْ تَاَذَّنَ رَبُّكُمْ لَىِٕنْ شَكَرْتُمْ لَاَزِيْدَنَّكُمْ وَلَىِٕنْ كَفَرْتُمْ اِنَّ عَذَابِيْ لَشَدِيْدٌ

Wa iż ta`ażżana rabbukum la`in syakartum la`azīdannakum wa la`ing kafartum inna 'ażābī lasyadīd

Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, “Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat berat.”

(Q.S Ibrahim/14: 7)

"Apabila kamu sudah memutuskan menekuni suatu bidang, jadilah orang yang konsisten. Itu adalah kunci keberhasilan yang sebenarnya."

(Bacharuddin Jusuf Habibie)

“Fokuslah pada satu titik agar titik itu mudah digapai.”

(Muhammad Faturrahman)

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan

Skripsi dengan judul *"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung"* adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku pembimbing utama, serta dosen pembimbing akademik atas kesediaannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini;

8. Ibu Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd., selaku pembimbing kedua atas kesediaannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini;
9. Bapak Drs. Yarmaidi, M.Si., selaku penguji utama atas kesediaannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini;
10. Ibu Tri Winarsih, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 3 Bandar Lampung atas kesediaannya memberikan izin penelitian;
11. Bapak Iyan Ibrani, S.Pd., selaku Wakil Kepala Bidang Kurikulum SMA Negeri 3 Bandar Lampung atas kesediaannya memberikan izin penelitian;
12. Ibu Danil Hanoris, S.Pd., selaku Koordinator Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung atas kesediaannya memberikan izin penelitian;
13. Peserta didik kelas: X.1, X.2, dan X.3 SMA Negeri 3 Bandar Lampung angkatan 2026 atas kesediannya memberikan izin penelitian;
14. Kedua orang tuaku Bapak Joko Santosa dan Ibu Sri Rahayu, serta kakakku, Nikhen Santika, selaku keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung selama kuliah dan dalam penyusunan skripsi ini sampai dengan selesai;
15. Sahabat-sahabatku: Mario, Dios Yuceka, Fatih Cahya Baskara, Anisa Megawangi Putri Aji, Aulora Rosantien, Muhammad Naufal Al-Ghany, Naufan Hanif Arliansyah, Muhammad Akbar Hidayat, Ghaly Raihan Atsil, Decky Ramandha, Rafif Afriansyah, Muhammad Satria Akbar, Syafna Syainla, Delfiera Adithia, Mitha Oktaviana, dan Mba Camelia Hana Fitri;
16. Seluruh mahasiswa/i Pendidikan Geografi angkatan 2020 beserta kakak-kakak dan adik-adik Pendidikan Geografi atas kepedulian, bantuan, dukungan, dan rasa kekeluargaan selama ini.

Bandar Lampung, 26 Maret 2024
Penulis

Muhammad Faturrahman

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

I. PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 7
1.3 Batasan Masalah 8
1.4 Rumusan Masalah 8
1.5 Tujuan 8
1.6 Manfaat Penelitian 9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian 10

II. TINJAUAN PUSTAKA **11**
2.1 Landasan Teori 11
2.1.1 Belajar 11
2.1.2 Pembelajaran Geografi 11
2.1.3 Model Pembelajaran Konvensional 13
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif 14
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 17
2.1.6 Hasil Belajar 20
2.1.7 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar 22
2.1.8 Materi Pembelajaran 23
2.2 Penelitian yang Relevan 25
2.3 Kerangka Pemikiran 27
2.4 Hipotesis Penelitian 28

III. METODE PENELITIAN 29
3.1 Metode Penelitian 29
3.1.1 Pendekatan Penelitian 29
3.1.2 Metode Penelitian 29
3.1.3 Desain Penelitian 29
3.1.4 Prosedur Penelitian 31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 31
3.3 Populasi dan Sampel 33
3.4 Definisi Operasional Variabel 34
3.5 Instrumen Penelitian 36
3.6 Teknik Pengumpulan Data 44
3.7 Teknik Analisis Data 45

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 50
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian 50
4.1.1 Sejarah Berdirinya SMA Negeri 3 Bandar Lampung 50
4.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan SMA Negeri 3 Bandar Lampung 51
4.1.3 Implementasi Kurikulum di SMA Negeri 3 Bandar Lampung 51
4.1.4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 3 Bandar Lampung 52
4.1.5 Peserta Didik di SMA Negeri 3 Bandar Lampung 53
4.1.6 Fasilitas di SMA Negeri 3 Bandar Lampung 53
4.1.7 Denah SMA Negeri 3 Bandar Lampung 54
4.2 Pelaksanaan Penelitian 55
4.3 Hasil Penelitian 56
4.3.1 Analisis Deskriptif 56
4.3.2 Uji Prasyarat Penelitian 64
4.3.3 Uji Hipotesis Penelitian 66
4.4 Pembahasan Penelitian 69
4.4.1 Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara Kelas yang Diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Kelas yang Diterapkan Model Pembelajaran Konvensional 70
4.4.2 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung 73
4.5 Keterbatasan Penelitian 83

V. SIMPULAN DAN SARAN 85
5.1 Simpulan 85
5.2 Saran 85

DAFTAR PUSTAKA 88

LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Data Hasil Sumatif Akhir Semester Genap pada Mata Pelajaran Geografi 4
2. Alur Tujuan Pembelajaran Materi Fenomena Geosfer: Litosfer 24
3. Penelitian yang Relevan 25
4. Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desig*n 30
5. Data Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun 33
6. Definisi Operasional Variabel Penelitian 34
7. Kisi-Kisi Penelitian 36
8. Koefisien Reliabilitas *Cronbcah's Alpha* 38
9. Kategori Taraf Kesukaran 39
10. Kategori Daya Pembeda 40
11. Distribusi Butir Soal Tes Berdasarkan Validitas 41
12. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Afektif Berdasarkan Validitas 41
13. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Psikomotor Berdasarkan Validitas ... 41
14. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes dan Kuesioner 42
15. Distribusi Butir Soal Berdasarkan Taraf Kesukaran 43
16. Distribusi Butir Soal Berdasarkan Kategori Daya Pembeda 43
17. Linimasa Penelitian 55
18. Sampel Penelitian 56

19. Analisis Statistik Deskriptif 57
20. Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 57
21. Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 58
22. Distribusi Frekuensi Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 59
23. Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 61
24. Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 61
25. Distribusi Frekuensi Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 62
26. Perbandingan Hasil Belajar: Kogntif, Afektif dan Psikomotorik Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 64
27. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kedua Kelas 65
28. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* Kedua Kelas 66
29. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest* Kedua Kelas 66
30. Hasil Uji Hipotesis Pertama 67
31. Hasil Uji Hipotesis Kedua 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Skema Kerangka Pemikiran 27
2. Peta Lokasi Penelitian 32
3. Denah SMA Negeri 3 Bandar Lampung 54
4. Histogram Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 59
5. Histogram Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 62
6. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotorik 64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Pedoman Wawancara Penelitian Pendahuluan Waka Kurikulum SMA Negeri 3 Bandar Lampung 92
2. Pedoman Wawancara Penelitian Pendahuluan Koordinator Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung 96
3. Modul Ajar Kelas Eksperimen 102
4. Modul Ajar Kelas Kontrol 111
5. Soal *Pretest* dan *Posttest* 119
6. Lembar Kerja Peserta Didik 126
7. Soal Permainan dan Pertandingan Akademik untuk Kelas Eksperimen 131
8. Tata Tertib Kegiatan *Games Tournament* 138
9. Kuesioner Hasil Belajar Afektif 140
10. Kuesioner Hasil Belajar Psikomotorik 142
11. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (Kelas X.3) 144
12. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (Kelas X.2) 145
13. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen 146
14. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen 148
15. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol 150
16. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Kontrol 152
17. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes dengan SPSS 154

18. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Kuesioner Afektif dengan SPSS 158
19. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Kuesioner Psikomotor dengan SPSS. 161
20. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes dengan SPSS 163
21. Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Afektif dengan SPSS 164
22. Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Psikomotorik dengan SPSS..... 165
23. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes dengan SPSS 166
24. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Afektif dengan SPSS 167
25. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Psikomotor dengan SPSS 168
26. Perhitungan Taraf Kesukaran Instrumen Tes dengan SPSS 169
27. Perhitungan Daya Pembeda Instrumen Tes dengan SPSS 171
28. Tabel Nilai Kritis r *Product Moment* 173
29. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 174
30. Surat Izin Penelitian 175
31. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan 176
32. Dokumentasi Uji Instrumen di Kelas X.1 (Kelas Uji Instrumen) 176
33. Dokumentasi Penelitian di Kelas X.3 (Kelas Eksperimen) 177
34. Dokumentasi Penelitian di Kelas X.2 (Kelas Kontrol) 179

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seharusnya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk memaksimalkan, serta menumbuhkan potensi, aktivitas, dan kreativitas sehingga akan menjamin terjadinya perubahan dalam proses pembelajaran (Sojo, 2022). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Dengan adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (Rusman, 2010). Pernyataan tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 Ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dijadikan parameter untuk mengetahui kualitas sumber daya manusia di suatu Negara. Kualitas pendidikan yang baik mampu menciptakan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing tinggi. Suatu Negara biasanya mewajibkan warga Negaranya untuk menempuh pendidikan formal mulai dari: pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi. Dalam menjalankan pendidikanformal, pemerintah telah membuat kurikulum sebagai sistem yang dijadikan pedoman agar kegiatan kependidikan menjadi sistematis,

terarah, terstruktur, dan sesuai dengan standardisasi. Kurikulum di Negara Indonesia telah mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang memiliki tujuan untuk beradaptasi dengan perkembangan kehidupan yang semakin beragam di tengah-tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi. Indonesia harus mampu menyesuaikan perkembangan tersebut yang pada akhirnya menciptakan kurikulum yang baru sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Strategi ini sangat efektif karena Pemerintah Indonesia ingin menciptakan peserta didik yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Salah satu tujuan pengimplementasian kurikulum di pendidikan formal, yaitu untuk mengarahkan proses pembelajaran di kelas agar berjalan dengan baik sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru harus mampu memberikan rangsangan yang baik kepada peserta didik agar menjadi aktif. Salah satu cara yang dapat guru lakukan ialah menerapkan model pembelajaran. Guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus selektif dalam menentukan dan memilih model pembelajaran yang ingin diterapkan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan empat komponen, yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Rusman, 2010). Penerapan model pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan karena tidak semua model pembelajaran dapat diimplementasikan pada materi itu.

Penerapan suatu model pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan fokus belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Guru disarankan menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik menjadi interaktif sehingga menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 3 Bandar Lampung, sebagian guru SMA Negeri 3 Bandar Lampung pernah menerapkan model pembelajaran, seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament,* dan JIGSAW. Namun, model pembelajaran tersebut bukan diterapkan pada mata pelajaran Geografi, melainkan diterapkan pada mata pelajaran yang lain, yaitu Matematika, Kimia, dan Biologi.

Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung masih sering menerapkan model pembelajaran konvensional yang umumnya kegiatan pembelajaran terfokus pada guru *(teacher centered).* Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru di sekolah dimana guru hanya menggunakan metode: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif dan interaktif di kelas. Penugasan biasanya guru menyuruh peserta didik untuk mencari materi pembelajaran di internet, lalu hasil pencariannya dicatat di dalam buku catatan. Kegiatan pembelajaran tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi: mengantuk, bosan, tidak semangat belajar, asik sendiri, mengobrol dengan temannya, atau bermain gawai saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Padahal, kurikulum saat ini menuntut peserta didik agar lebih aktif atau proses pembelajaran terfokus pada peserta didik *(student centered).* Upaya yang dilakukan oleh guru apabila peserta didik tidak fokus belajar, yakni menegurnya; memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan agar kembali fokus belajar; atau apabila guru tidak menyuruh peserta didik membuka gawai, maka gawainya akan diambil oleh guru.

Selanjutnya, penerapan model pembelajaran tertentu, selain konvensional, dapat dikatakan sulit diterapkan karena guru kurang memiliki kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran tertentu di kelas. Hal ini mengakibatkan sebagian peserta didik pasif, meskipun terdapat sebagian peserta didik yang antusias. Hasil dari penerapan model pembelajaran tertentu tidak selalu baik karena tergantung pada kondisi *mood* peserta didik, karakterstik kelas, dan kemampuan guru dalam menerapkannya. Sebelumnya, guru berencana menerapkan model pembelajaran A, tetapi saat melihat situasi dan kondisi kelas, guru tidak jadi menerapkannya. Selain itu, terdapat kelas yang bisa diterapkan model pembelajaran A, tetapi terdapat juga kelas yang tidak bisa diterapkan model pembelajaran A. Artinya, guru kurang mampu untuk memberikan rangsangan kepada peserta didiknya. Akhirnya, guru lebih memilih menerapkan model pembelajaran konvensional yang penerapannya tergolong mudah. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk merangsang peserta didiknya dan mengontrol situasi dan kondisi kelas.

Berdasarkan hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) genap kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023, sebagian besar nilai peserta didik dapat dikatakan tidak tuntas atau dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Geografi yang telah ditetapkan, yakni ≥ 70. Berikut ini data nilai SAS mata pelajaran Geografi yang digolongkan berdasarkan nilai tuntas (≥ 70) dan nilai tidak tuntas (≤ 70):

Tabel 1. Data Hasil Sumatif Akhir Semester Genap pada Mata Pelajaran Geografi Tahun Pelajaran 2022/2023 di SMA Negeri 3 Bandar Lampung

Peserta Didik	Kelas									
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
Tuntas	3	3	0	0	0	0	3	1	0	1
Tidak Tuntas	30	31	33	36	35	34	32	34	33	34
Persentase Ketuntasan	9,09%	8,82%	0%	0%	0%	0%	8,57%	2,85%	0%	2,94%

Sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung, 2023

Berdasarkan tabel di atas, hasil Sumatif Akhir Semester genap pada mata pelajaran Geografi tahun pelajaran 2022/2023 di SMA Negeri 3 Bandar Lampung dapat dikatakan belum baik karena banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. Dari 342 peserta didik kelas X, hanya sebelas (3,22%) peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP, sedangkan sisanya, yaitu 331 (96,78%) peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran Geografi di semester genap tergolong sangat rendah.

Model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan solusi untuk memvariasikan kegiatan pembelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung agar hasil belajar Geografi peserta didik kelas X menjadi lebih baik. Menurut Rusman (2010), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan kerja dalam kelompok-kelompok kecil secara bekerja sama yang beranggotakan empat sampai enam peserta didik dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Heterogen dalam konteks ini ialah struktur kelompok

yang mempunyai perbedaan: kemampuan belajar, jenis kelamin, ras, bahkan etnis atau suku. Hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik agar mampu menerima perbedaan antarpeserta didik. Biasanya, kelompok belajar bukan peserta didik yang menentukan anggotanya, melainkan guru yang menentukan. Guru bersikap adil dalam membagi kelompok belajar dimana dalam satu kelompok isinya tidak hanya peserta didik yang berkemampuan tinggi, tetapi juga terdapat peserta didik yang berkemampuan sedang-rendah. Cara ini dilakukan supaya peserta didik yang berkemampuan tinggi dapat mengajari peserta didik yang berkemampuan sedang-rendah atau disebut dengan tutor sebaya. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Rusman (2010), yakni proses pembelajaran kooperatif tidak hanya belajar dari guru kepada peserta didik, tetapi juga peserta didik dapat saling membelajarkan peserta didik lainnya.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe dimana salah satunya, yakni pembelajaran berbasis *games* atau permainan akademik yang disebut model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Siagian., dan Ratelit Tarigan (2022), model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk bermain dan berlomba melalui permainan dan pertandingan yang dilaksanakan. Permainan dalam model pembelajaran ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengubah lingkungan belajar yang awalnya membosankan menjadi lebih menarik, serta mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Menurut Rusman (2010), permainan berbasis pertandingan ini memiliki peran sebagai solusi dalam penilaian dan mengulas kembali materi pembelajaran. Selain itu, soal-soal yang di-*game*-kan dalam tahapan *games tournament* akan mudah diingat oleh peserta didik sehingga model ini dapat memengaruhi hasil belajar. Soal dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Jenis soal dapat berupa: pilihan ganda, isian singkat, benar/salah, ataupun esai yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan di-*game*-kan. Setelah proses pembelajaran selesai, terdapat tahapan memberikan penghargaan kelompok atau rekognisi tim (Slavin, 2008).

Penelitian terdahulu berupa jurnal yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis di Kelas XI Semester 1 SMAN 9 Medan T.P. 2018/2019" yang diteliti oleh Ira Santi Siagian dan Ratelit Tarigan pada tahun 2022 memiliki hasil penelitian, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Fluida Dinamis di kelas XI SMA Negeri 9 Medan T.P. 2018/2019. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Fisika peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Medan pada materi pembelajaran Fluida Dinamis. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019 yang masih mengimplementasikan Kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experimental design.* Peneliti mengajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung pada materi pembelajaran Fenomena Geosfer: Litosfer. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024 yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *true experimental design*. Peneliti bereksperimen atau mengajar di kelas eksperimen, sedangkan Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung mengajar di kelas kontrol.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti bermaksud untuk membantu Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung dalam mengembangkan variasi kegiatan pembelajaran di kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini diterapkan pada materi Fenomena Geosfer: Litosfer karena sangat banyak istilah-istilah yang dapat dijadikan soal untuk di-*game*-kan. Materi pembelajaran tersebut mempelajari tentang: struktur lapisan bumi, batuan penyusun kerak bumi, tenaga endogen, tenaga eksogen, pedosfer, dan lembaga pengelola data geologi. Menurut Utami (2018), TGT pada dasarnya lebih tepat digunakan pada materi pelajaran ilmu pasti dimana pertanyaannya hanya mempunyai satu jawaban.

Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tersebut sehingga pada tahap permainan-pertandingan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar. Hal ini sesuai sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusman (2010), beberapa ahli berpendapat bahwa model ini terbaik dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Penelitian ini berupa kelas eksperimen yang akan diajar oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta kelas kontrol yang akan diajar oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan di kedua kelas tersebut bertujuan untuk menguji keampuhan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar. Terakhir, peneliti ingin mengetahui hasil belajar Geografi peserta didik setelah menerapkan kedua model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berminat untuk melakukan penelitian pendidikan tentang "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian, yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* belum pernah diterapkan di mata pelajaran Geografi
2. Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung masih sering menerapkan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran di kelas
3. Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung kurang mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik, serta kurang mampu mengontrol situasi dan kondisi di dalam kelas
4. Hasil belajar Geografi peserta didik kelas X dalam Sumatif Akhir Semester genap tahun pelajaran 2022/2023 tergolong sangat rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah penelitian, yaitu menerapkan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif, yakni tipe *Teams Games Tournament* yang dilakukan di tingkat kelas X SMA dengan jumlah sampel sebanyak 68 peserta didik pada materi Fenomena Geosfer: Litosfer.

1.4 Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yang ingin dijawab, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung?.

1.5 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan atau sebagai jawaban dari rumusan masalah, yaitu:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional
2. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teortis dan manfaat praktis, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan inovasi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan variasi pembelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung
2. Menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X pada materi pembelajaran Fenomena Geosfer: Litosfer di SMA Negeri 3 Bandar Lampung, serta melatih peneliti untuk menjadi calon guru yang profesional
2. Bagi guru, yaitu untuk memberikan contoh kepada guru SMA Negeri 3 Bandar Lampung, khususnya guru mata pelajaran Geografi, agar tidak hanya menerapkan model pembelajaran konvensional, tetapi juga menerapkan model pembelajaran tertentu, seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT
3. Bagi peserta didik, yaitu untuk mendapatkan pengalaman belajar Geografi yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, serta memberikan kemudahan dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
4. Bagi sekolah, yaitu untuk meningkatkan variasi kegiatan pembelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung
5. Bagi orang tua/wali peserta didik, yaitu untuk menginformasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di sekolah tidak hanya model pembelajaran konvensional, tetapi juga terdapat model pembelajaran tertentu yang menarik, menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup dalam menjawab permasalahan yang diangkat, yaitu sebagai berikut:

1. Ruang lingkup subjek penelitian ini, yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung
2. Ruang lingkup objek penelitian ini, yaitu hasil belajar Geografi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
3. Ruang lingkup tempat penelitian ini, yaitu SMA Negeri 3 Bandar Lampung
4. Ruang lingkup waktu penelitian ini, yaitu dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024
5. Ruang lingkup ilmu penelitian ini, yaitu model pembelajaran dan evaluasi pendidikan. Menurut Joyce and Weil (1980) dalam Rusman (2010), model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk menciptakan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), mendesain bahan-bahan pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau lainnya. Sementara itu, menurut Rahman, Arief Aulia., dan Cut Eva Nasryah (2019), evaluasi pembelajaran untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang meliputi: tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, sumber ajar, suasana belajar, dan cara penilaian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Belajar

Menurut Gagne dalam Hariyanto (2019), belajar merupakan proses suatu organisasi mengalami perubahan tingkah laku akibat dari pengalaman. Pengalaman merupakan peristiwa yang dialami oleh pancaindera individu sehingga berwujud konkret yang berasal dari interaksi antarmanusia atau lingkungan. Pancaindera yang dimaksud ialah hasil dari mendengarkan, merasakan, dan melihat sebagai pengalaman yang dialami. Pengalaman yang dialami merupakan pembelajaran yang mengakibatkan perubahan tingkah laku, baik secara fisik maupun nonfisik. Menurut Hariyanto (2019), belajar merupakan aktivitas atau interaksi aktif antara individu dan lingkungan sehingga menimbulkan perubahan perilaku atau tingkah laku. Setiap individu melakukan aktivitas dengan cara: melihat, mendengar, dan merasakan interaksi dari lingkungannya sehingga muncul perubahan tingkah laku. Interaksi antara manusia dan manusia atau antara manusia dan lingkungan merupakan proses pembelajaran dan dijadikan unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan jenis-jenis dan jenjang belajar.

2.1.2 Pembelajaran Geografi

Menurut Suharyono dan Moch. Amien (2017), seorang tokoh Geografi Amerika, Richard Harstone, mengatakan bahwa Geografi adalah sebuah ilmu yang menjelaskan kenyataan perbedaan area di muka bumi yang seadanya, tidak hanya

perbedaan-perbedaan fenomena tertentu, tetapi juga gabungan seluruh fenomena di setiap tempat yang berbeda kondisinya dengan area lainnya. Sementara itu, pada tahun 1970-an, para tokoh Geografi di universitas yang ada di Negara Indonesia belum mementingkan adanya definisi Geografi. Dengan diperlukannya batasan tentang pengertian Geografi untuk kepentingan pendidikan di sekolah, maka diadakan seminar dan lokakarya Ikatan Geograf Indonesia pada tahun 1988 di Semarang untuk menyepakati definisi Geografi yang dihadiri oleh para pakar Geografi dari Universitas Gadjah Mada. Dengan demikian, Geografi menurut Ikatan Geograf Indonesia dalam Suharyono dan Moch. Amien (2017), adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

Menurut Widodo., dan Dian (2018), pembelajaran dapat diartikan sebagai reaksi dari kognisi, metakognisi, dan memori yang dapat memengaruhi pemahaman. Pembelajaran memiliki persamaan dengan modifikasi yang sangat sering dihubungkan dengan perubahan. Perubahan merupakan berubahnya tindakan atau kesadaran seseorang yang dapat memengaruhi perilaku atau kapasitas belajar. Proses pembelajaran umumnya merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Apabila interaksi ini terjadi secara masif, maka muncul peristiwa stimulus-respon, lalu terjadilah interaksi yang lebih masif lagi terhadap lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran merupakan peristiwa kompleks yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, serta penyempurnaan dari pengalaman masa lalu yang memengaruhi perilaku dan kapasitas individu atau kelompok.

Menurut Prasetya (2020), pembelajaran Geografi adalah pembelajaran tentang fenomena-fenomena Geografi di permukaan bumi. Lingkungan sekitar merupakan salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar. Peserta didik diarahkan pada keadaan yang sesungguhnya dan alami sehingga lebih: nyata, konkret, faktual, dan mudah dipertanggungjawabkan. Namun, kadang-kadang dijumpai keterbatasan yang tidak mungkin untuk membawa peserta didik langsung ke objek di permukaan bumi yang akan dipelajari sehingga objeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Keterbatasan tersebut disebabkan karena objeknya

terlalu besar atau kecil, bergerak terlalu lambat atau cepat, terlalu kompleks, membahayakan keselamatan, dan sangat berrisiko. Dengan demikian, pembelajaran geografi merupakan pembelajaran untuk mengenalkan fenomena-fenomena geografi kepada peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2.1.3 Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Nasution (2012) dalam Fahrudin., dkk (2021), pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilakukan sangat monoton dan verbalis dimana penyajian materi pembelajaran masih menggunakan ceramah atau suatu proses pembelajaran yang terfokus pada guru. Menurut Helmiati (2016) dalam Fahrudin., dkk (2021), proses pembelajaran konvensional umumnya berjalan satu arah dimana terjadi penyampaian: pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lain dari guru kepada peserta didik. Proses ini terjadi dengan anggapan bahwa peserta didik diumpamakan botol kosong atau kertas putih dimana guru yang harus mengisi botol tersebut atau menulis segala sesuatu di atas kertas putih tersebut. Peserta didik menggantungkan pada guru untuk mengetahui jawabannya apakah benar.

Menurut Fahrudin., dkk (2021), penerapan pembelajaran konvensional sering menggunakan pemberian informasi daripada memberikan kesempatan untuk memperagakan kinerja secara langsung. Dengan kata lain, guru sering menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada rangkaian materi dalam kurikulum secara padat. Guru beranggapan bahwa tercapainya proses pembelajaran ditinjau dari ketuntasan dalam menyajikan seluruh materi pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum. Pembelajaran konvensional juga merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada konsep-konsep bukan kompetensi. Peserta didik secara pasif mendapatkan informasi, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis, tidak berdasarkan pada kenyataan, hanya menyajikan tumpukan informasi, fokus di bidang tertentu, serta sebagian besar waktu belajar dimanfaatkan untuk mengerjakan tugas/latihan individu dan mendengarkan ceramah dari guru.

Menurut Yaza (2001), pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini cenderung pada hapalan yang menolerisasi respon-respon yang bersifat konvergen, menekankan pada informasi konsep, dan latihan soal dalam tes. Sintaks pembelajaran konvensional, meliputi:

1. Menyampaikan tujuan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran
2. Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan metode ceramah
3. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru mengecek keberhasilan peserta didik dan memberikan umpan balik
4. Memberikan kesempatan latihan lanjutan. Guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2010), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan kerja dalam kelompok-kelompok kecil secara bekerja sama yang beranggotakan empat sampai enam peserta didik dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Heterogen dalam konteks ini ialah struktur kelompok yang mempunyai perbedaan: kemampuan belajar, jenis kelamin, ras, bahkan etnis atau suku. Hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik agar mampu menerima perbedaan antarpeserta didik. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat strategi, yakni susunan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Terdapat empat strategi penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu adanya: peserta didik dalam kelompok, aturan main dalam kelompok, usaha belajar dalam kelompok, dan kompetensi yang harus diraih oleh kelompok.

Guru dalam pembelajaran kooperatif berkedudukan sebagai fasilitator yang memiliki fungsi untuk menghubungkan pemahaman yang lebih tinggi. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menciptakan pengetahuan dalam diri peserta didik. Peserta didik memiliki peluang untuk memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengaplikasikan ide-idenya. Menurut Sugiata (2018), pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada aspek: keterampilan sosial, kognitif, dan sikap. Peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan dilakukan seorang diri. Dengan pembelajaran kooperatif, dapat menciptakan interaksi yang lebih luas, yaitu antara guru dan peserta didik, serta antarpeserta didik.

Pembelajaran kooperatif tidak sekadar belajar dalam kelompok, tetapi terdapat perbedaan unsur dasar antara pembelajaran kooperatif dan pembelajaran kelompok yang diterapkan secara asal-asalan. Penerapan unsur dasar pembelajaran kooperatif dengan benar dapat menguatkan guru untuk mengelola kelas secara lebih efektif. Dalam proses pembelajaran kooperatif, kegiatan belajar tidak hanya antara peserta didik dan guru, tetapi juga antarpeserta didik yang saling membelajarkan. Pembelajaran rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif dibandingkan pembelajaran oleh guru. Menurut Roger dan David Johnson (2008) dalam Rusman (2010), terdapat lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Independence*)
   Prinsip ini meyakinkan bahwa pencapaian dalam menuntaskan pekerjaan tergantung dari upaya yang dilakukan oleh kelompok. Pencapaian kerja kelompok berasal dari hasil kerja sama antaranggota kelompok. Pencapaian ini juga diperoleh dari kemampuan setiap angota kelompok. Oleh sebab itu, setiap anggota kelompok akan saling membutuhkan atau ketergantungan
2. Tanggung Jawab Individu (*Individual Accountability*)
   Pencapaian kelompok sangat tergantung dari setiap anggota kelompok dimana memiliki tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok

3. Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotive Interaction*)

   Interaksi tatap muka untuk memberikan peluang yang luas kepada masing-masing anggota kelompok, serta untuk melakukan interaksi, diskusi, saling memberi, dan menerima informasi dari sesama anggota kelompok
4. Partisipasi dan Komunikasi (*Interpersonal Skill*)

   Hal ini bertujuan untuk menuntut peserta didik agar dapat berpartisipasi secara aktif dan berkomunikasi saat kegiatan pembelajaran
5. Evaluasi Proses Kelompok (*Group Processing*)

   Evaluasi yang dimaksud ialah kegiatan evaluasi atas proses kerja kelompok dan pencapaian kerja setiap peserta didik agar selanjutnya dapat bekerja sama secara lebih efektif.

Menurut Rusman (2010), pada prinsipnya prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Penjelasan Materi

   Tahapan ini merupakan penyampaian inti materi pembelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan tahapan ini untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap inti materi pembelajaran
2. Belajar Kelompok

   Tahapan ini dilaksanakan setelah guru memberikan pemahaman materi pembelajaran. Peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya
3. Penilaian

   Penilaian dapat dilakukan melalui tes atau kuis, baik secara individu maupun kelompok. Tes individu untuk memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan tes kelompok untuk memberikan penilaian kemampuan kelompok. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sanjaya (2006) dalam Rusman (2010), “hasil akhir masing-masing peserta didik ialah penggabungan keduanya, lalu dibagi dua. Nilai setiap anggota kelompok memiliki nilai yang sama untuk nilai kelompoknya. Nilai kelompok adalah nilai bersama dari hasil kerja sama setiap anggota kelompok.”

4. Pengakuan Tim

   Tahapan ini untuk menentukan tim yang dianggap sangat menonjol atau berprestasi. Tim diberi penghargaan (*reward*) dengan harapan tim termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Rusman (2010), pertanyaan-pertanyaan dalam TGT ditulis di kartu-kartu yang diberi angka. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berupaya untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu berangka tersebut. Pertandingan semestinya memungkinkan setiap peserta didik dari semua tingkat kemampuan untuk memberikan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk peserta didik yang pintar dan soal yang lebih mudah untuk peserta didik yang kurang pintar. Menurut Solihah (2016), peserta didik dengan kemampuan rendah dan tinggi memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan prestasi, baik individu maupun kelompok. Permainan berbasis pertandingan ini memiliki peran sebagai solusi dalam penilaian dan mengulas kembali materi pembelajaran. Menurut Utami (2018), soal-soal permainan dibuat oleh guru dalam kartu berisi pertanyaan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Menurut Slavin (2008), umumnya model pembelajaran TGT menggunakan pertandingan akademik, menggunakan kuis-kuis, dan sistem poin kemajuan peserta didik dimana peserta didik berlomba, yang diambil dari perwakilan kelompok, dengan anggota kelompok lain yang sebelumnya memiliki kemampuan akademiknya sama. Model pembelajaran ini mempunyai ciri-ciri, yaitu peserta didik bekerja dalam kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini terdiri dari lima tahapan atau sintaks, yaitu:

1. *Class Presentation* (Penyajian Kelas)

   Pertama, materi pembelajaran diberikan dalam presentasi di kelas. Presentasi melalui pengajaran langsung, seperti yang sering diterapkan atau diskusi yang dipimpin oleh guru, tetapi juga dapat memadukan presentasi audiovisual. Terdapat perbedaan antara presentasi kelas dan pengajaran biasa dimana presentasi harus dilakukan terfokus pada unit TGT. Cara ini membuat peserta didik mengerti bahwa harus benar-benar memperhatikan selama presentasi karena sangat membantunya dalam mengerjakan kuis-kuis dan poin kuisnya akan menentukan poin kelompoknya

2. *Teams* (Belajar dalam Kelompok)

   Setelah guru mempresentasikan materi pembelajaran, peserta didik bergabung dengan kelompoknya untuk mempelajari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau materi yang lain. Umumnya, pembelajaran kelompok ini memasukkan pemecahan masalah, membandingkan jawaban, dan memperbaiki kesalahpahaman. Kelompok terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh komposisi kelas dalam: kinerja akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Kelompok memiliki fungsi utama, yaitu memastikan semua anggota kelompok tekun belajar, khususnya untuk menyiapkan anggotanya agar mampu mengikuti kuis dengan baik. Menurut Hikmah., dkk (2018), apabila terdapat anggota kelompok yang tidak paham terhadap tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.

3. *Games* (Permainan)

   Tahapan ini merupakan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran yang relevan dan didesain untuk mengetahui pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari tahapan penyajian kelas dan belajar dalam kelompok. Permainan tersebut dimainkan di atas meja yang diisi oleh kelompok kooperatif. Umumnya, permainan hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada kartu yang sama. Peserta didik mengambil satu kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera di kartu tersebut. Tahapan ini juga terdapat aturan, yaitu peserta didik diperbolehkan saling menentang jawaban masing-masing

4. *Tournament* (Pertandingan)

   Suatu tahapan yang memiliki struktur dimana pertandingan berlangsung. Tahapan ini biasanya dilaksanakan pada akhir rangkaian tahapan setelah guru menyajikan kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKPD secara berkelompok. Guru menentukan peserta didik untuk disusun pada meja pertandingan. Menurut Utami (2018), peserta didik berkemampuan tinggi akan bertanding di meja turnamen dengan kemampuan yang setingkat. Skor setiap peserta didik yang diperoleh saat pertandingan akan direkapitulasi menjadi skor tim
5. *Team Recognition* (Penghargaan Kelompok)

   Kelompok akan memperoleh sertifikat atau penghargaan yang lain jika rata-rata poin kelompoknya mencapai kategori tertentu. Poin kelompok peserta didik juga dapat digunakan untuk menentukan 20% dari peringkatnya. Tingkatan perhargaan kelompok terbagi menjadi kelompok: super, sangat baik, dan baik.

Menurut Taniredja., dkk (2014), kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu:

1. Peserta didik mempunyai keleluasaan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya
2. Peserta didik menjadi memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi
3. Peserta didik mengganggu peserta didik yang lain menjadi lebih kecil
4. Bertambahnya motivasi belajar peserta didik
5. Materi pembelajaran dapat dipahami lebih mendalam
6. Meningkatkan keramahtamahan, sensitivitas, dan toleransi antarpeserta didik, serta antara peserta didik dan guru
7. Peserta didik mampu menganalisis suatu materi pembelajaran
8. Peserta didik menjadi bebas dalam mengekspresikan diri berdasarkan potensi yang dimilikinya
9. Kerja sama antarpeserta didik, serta antara peserta didik dan guru akan menciptakan interaksi belajar yang hidup atau tidak membosankan

Sementara itu, kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, sering terjadi tidak semua peserta didik berpartisipasi dan mengemukakan pendapatnya
2. Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran
3. Memungkinkan terjadinya kegaduhan jika guru tidak mampu mengelola kelas

2.1.6 Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2017), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku (yang diinginkan oleh peserta didik). Penilaian hasil belajar merupakan proses memberikan nilai terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik berdasarkan kategori tertentu. Sebaiknya, penilaian dilakukan untuk menelaah capaian perubahan tingkah laku (tujuan instruksional) peserta didik yang terjadi selama proses pembelajaran. Menurut Lestari., dkk (2022), pencapaian ini, meliputi: apa yang harus didapati, apa yang dapat dikerjakan, dan apa yang dimengerti oleh peserta didik terkait pembelajaran yang telah dialaminya. Tinggi atau rendahnya hasil belajar merupakan indikator kualitas pembelajaran, serta sebagai petunjuk dalam menuntun pembelajaran selanjutnya.

Menurut Cahyaningsih (2017), hasil belajar adalah hasil yang didapatkan peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran yang meliputi: nilai kognitif yang dilihat dari hasil evaluasi tugas peserta didik, afektif (angket), dan psikomotor (keterampilan). Menurut Sudjana (2017), ketiga ranah tersebut dijadikan objek untuk menilai hasil belajar. Ranah kognitif yang sering dinilai oleh guru di sekolah karena berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Adapun penjelasan tiga ranah hasil belajar tersebut, sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

   Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual, yakni pengetahuan dan pemahaman sebagai aspek kognitif tingkat rendah, serta aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar kognitif dinilai berdasarkan kategori tuntas dan tidak tuntas. Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung, peserta didik dikatakan tuntas jika mendapatkan nilai ≥ 70

2. Ranah Afektif

   Ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap. Hasil belajar afektif terlihat dalam beragam tingkah laku peserta didik, seperti perhatian dalam pembelajaran, menghargai guru dan teman, serta interaksi sosial, disiplin, motivasi belajar, dan kebiasaan belajar. Terdapat beberapa macam komponen ranah afektif sebagai hasil belajar dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat tinggi atau kompleks, meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan karakteristik nilai. Hasil belajar afektif dinilai berdasarkan pengkategorian menurut Arikunto (2009), yaitu sangat kurang (0% – 20%), kurang (21% – 40%), cukup (41% – 60%), baik (61% – 80%), dan sangat baik (81% – 100%)

3. Ranah Psikomotorik

   Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan individu dalam berperilaku. Ranah ini sebenarnya tahap lanjutan dari ranah afektif yang akan terlihat kecondongannya dalam perilaku. Ranah afektif menjadi hasil belajar ranah psikomotorik jika peserta didik menunjukkan perilaku tertentu yang sesuai dengan ranah afektif. Terdapat enam tingkat keterampilan, yaitu 1) keterampilan gerakan tidak sadar; 2) keterampilan gerakan sadar; 3) kemampuan mengenali lingkungan; 4) kemampuan fisik; 5) gerakan keterampilan; 6) kemampuan komunikasi melalui gerakan. Hasil belajar psikomotorik dinilai berdasarkan pengkategorian menurut Arikunto (2009), yaitu sangat kurang (0% – 20%), kurang (21% – 40%), cukup (41% – 60%), baik (61% – 80%), dan sangat baik (81% – 100%).

2.1.7 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar

Menurut Slavin (2008), apabila proses pembelajaran yang melibatkan penghargaan kelompok menimbulkan hal-hal positif yang lebih kuat atau konsisten daripada yang tidak melibatkannya, maka dapat dijadikan suatu bukti bahwa penghargaan kelompok dapat meningkatkan hasil pembelajaran kooperatif. Model-model pembelajaran kooperatif cenderung bisa meyakini bahwa usaha mereka memang menghasilkan perbedaan daripada mereka yang tidak pernah mengalaminya. Penggunaan sistem penilaian untuk memberi penghargaan kepada peserta didik atas usaha tambahan yang mereka lakukan tanpa memperhatikan kemampuannya. Hal ini menciptakan suatu persepsi bahwa hasil yang didapatkan tergantung pada usaha akademik. Selanjutnya, pembelajaran kooperatif dapat menunjukkan pengaruh positif pada beberapa variabel nonkognitif, seperti rasa harga diri, dukungan kelompok terhadap capaian prestasi, lokus kontrol internal, waktu mengerjakan tugas, kesukaan pada kelas dan teman sekelas, kekooperatifan, dan lainnya. Pembelajaran kooperatif dalam keadaan yang ditetapkan dengan baik dapat memberikan pengaruh yang konsisten terhadap pembelajaran seluruh peserta didik.

Berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan oleh Jacquie Alberti dalam Slavin (2008), yaitu “Penggunaan STAD dan TGT telah membuat peningkatan yang signifikan terhadap nilai ujian peserta didik saya. Sebelumnya, nilai ujian tidak meningkat, tetapi setelah peserta didik memulai bekerja sama sebagai tim yang sebenarnya, maka nilai ujian menjadi lebih baik. Sebelum saya menggunakan model ini, nilai ujian peserta didik saya kurang lebih antara 50-an sampai dengan 95-an untuk ujian yang sama. Untuk menguji kekonsistenan tingkat kemampuan peserta didik, saya secara berkala memberikan ujian materi sebelumnya dan hasilnya tetap tinggi. Saya menyimpulkan bahwa penelitian itu benar. Nilai ujian meningkat apabila pembelajaran kooperatif digunakan di dalam kelas.”

Menurut Rusman (2010), model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, menerima keragaman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, tetapi juga untuk mengembangkan kompetensi sosial peserta didik. Para pengembang model ini mengatakan bahwa struktur penghargaan kooperatif dapat meningkatkan penilaian belajar akademik dan perubahan norma yang berkaitan dengan hasil belajar. Menurut Nuraida (2021), salah satu model pembelajaran yang mampu: membantu mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, membantu peserta didik meminimalisasi kesulitan dalam memahami konsep, mengajak peserta didik terlibat aktif, dan membimbing peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Yudianto, dkk (2014) dalam Hikmah., dkk (2018), keunggulan model pembelajaran TGT ialah adanya pertandingan akademik dalam proses pembelajaran yang diwakili oleh setiap kelompok. Pertandingan membuat peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar tersebut diperoleh dari penerapan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik bertanggung jawab dalam memahami materi pembelajaran supaya mampu bersaing dalam pertandingan akademik. Menurut Hikmah., dkk (2018), pemenang dalam pertandingan akan diberikan penghargaan sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik. Selain itu, tahap ini juga dapat menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.8 Materi Pembelajaran

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022), materi Fenomena Geosfer: Litosfer pada mata pelajaran Geografi dalam Kurikulum Merdeka Belajar, termasuk dalam fase E untuk kelas X SMA/SMK/MA/MAK/Program Paket C. Terdapat capaian pembelajaran dalam fase E sehingga dapat dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 2. Alur Tujuan Pembelajaran Materi Fenomena Geosfer: Litosfer

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Penilaian
Keterampilan Proses	Pada akhir fase, peserta didik terampil dalam membaca dan menuliskan tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta, Penelitian Geografi dan Fenomena Geosfer. Peserta didik mampu menyampaikan, mengomunikasikan ide antar mereka, dan mampu bekerja secara kelompok atau pun mandiri dengan alat bantu hasil produk sendiri berupa peta atau alat pembelajaran lainnya.	Fenomena Geosfer: Litosfer	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan (C1) 2. Peserta didik mampu mengorganisasikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan (C4) 3. Peserta didik mampu menganalisis dampak Fenomena Geosfer: Litosfer terhadap kehidupan (C4) 4. Peserta didik mampu menanyakan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan (A1) 5. Peserta didik mampu mendiskusikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara berkelompok (A2) 6. Peserta didik mampu mengomunikasikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan (P1)	*Pretest*, *posttest*, permainan akademik, Lembar Kerja Peserta Didik, tugas mandiri, serta kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, berpikir kritis, dan menganalisis secara keruangan tentang Konsep Dasar Ilmu Geografi, Peta, Penelitian Geografi dan Lingkungan Geosfer, memaparkan ide, dan memublikasikannya di kelas atau pun media lain.			

Sumber: Dokumentasi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, serta Peneliti, 2023

2.2 Penelitian yang Relevan

Untuk memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi, maka peneliti menggunakan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

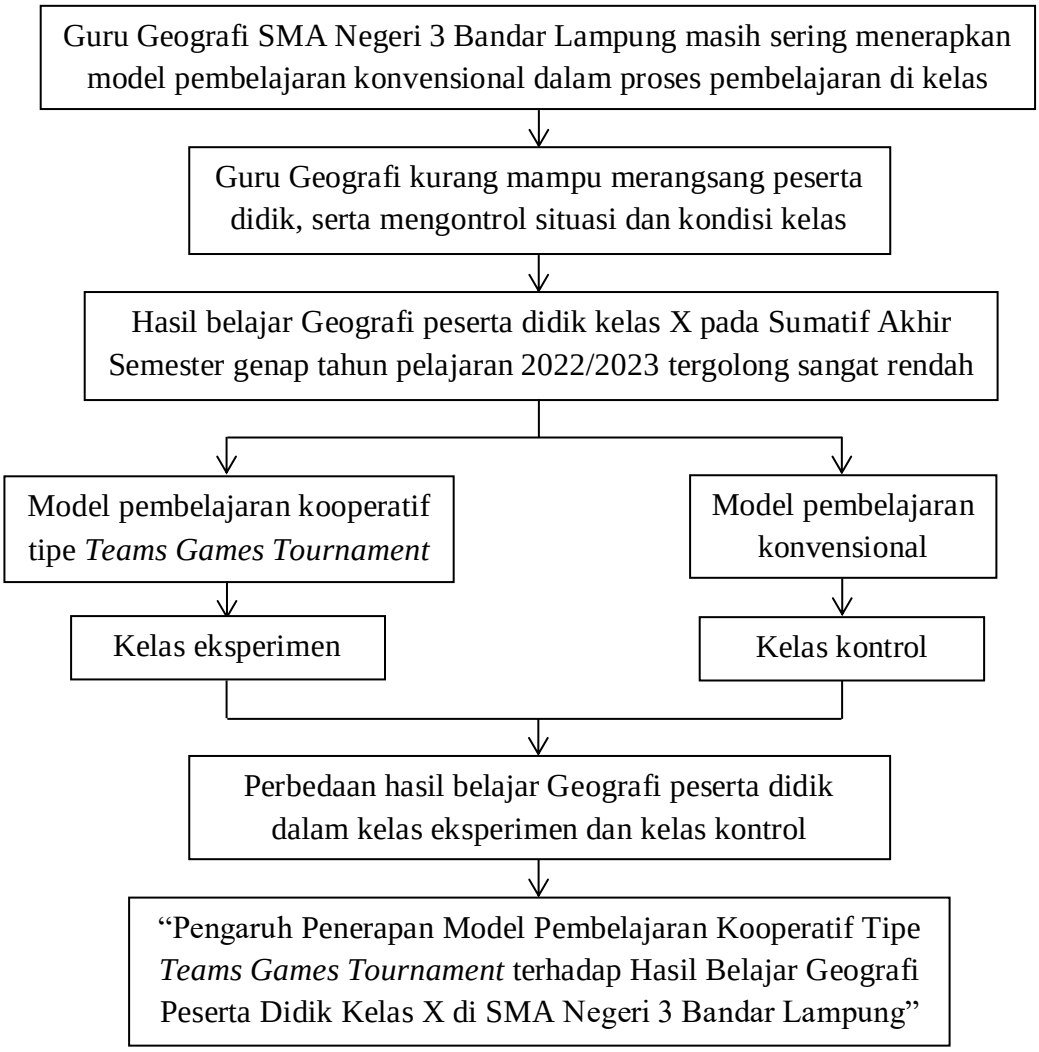
No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode yang Digunakan	Hasil Penelitian
1	Ira Sianti Siagian dan Ratelit Tarigan. 2022	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis di Kelas XI Semester 1 SMAN 9 Medan T.P. 2018/2019	Metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *two group pretest-posttest design*. Hipotesis diuji menggunakan *independent sample t-test*	Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Fluida Dinamis di kelas XI SMA Negeri 9 Medan T.P. 2018/2019
2	Maherni Sitepu, Rio Parsaoran Napitupulu, dan Yanti Arasi Sidabutar, 2022	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD	Metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *one group pretes-posttest design.* Hipotesis diuji menggunakan *paired sample t-test*	Terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memengaruhi hasil belajar siswa kelas V
3	Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto. 2018	Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang	Metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Hipotesis diuji menggunakan *independent sample t-test*	Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik

Lanjutan Tabel 3. Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode yang Digunakan	Hasil Penelitian
4	Dwi Handayani. 2016	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Karto Domino terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan	Metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design.* Hipotesis diuji menggunakan *independent sample t-test* dan *paired sample t-test*	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino berpengaruh pada hasil belajar siswa, serta terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dan yang tidak menggunakan media kartu domino

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Suriasumantri (1986) dalam Sugiyono (2017), kerangka pemikiran merupakan deskripsi sementara terhadap indikasi-indikasi yang menjadi objek permasalahan. Tolak ukur utama agar kerangka pemikiran dapat diyakini oleh sesama ilmuwan adalah pola pikiran yang logis dalam membuat kerangka pemikiran yang menghasilkan kesimpulan berupa hipotesis. Dengan demikian, kerangka pemikiran merupakan gabungan hubungan antarvariabel yang ditata dari teori-teori yang telah dipaparkan. Berdasarkan judul penelitian ini, maka dapat digambarkan kerangka pemikirannya, sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian dimana dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Jawaban tersebut baru berdasarkan teori yang relevan dan belum berdasarkan pada tinjauan fakta-fakta yang didapatkan melalui pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung," yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, dipakai untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data memakai instrumen penelitian, analisis data berupa kuantitatif statistik, serta memiliki tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

3.1.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017), penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang berfungsi untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Metode ini merupakan bagian dari pendekatan kuantitatif yang memiliki ciri khas, khususnya terdapat kelompok kontrol.

3.1.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *true experimental design* yang berbentuk *pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (2017), didefinisikan *true experimental design* atau eksperimen yang nyata karena peneliti dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi penelitian eksperimen.

Desain penelitian ini memiliki ciri khas, yaitu sampel yang digunakan untuk eksperimen atau sebagai kelompok kontrol dipilih secara *random* dari suatu populasi. Sementara itu, bentuk desain penelitian *pretest-posttest control group design* menurut Sugiyono (2017), yakni terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan mula-mula dimana terdapat perbedaan apa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang benar jika kelompok eksperimen tidak terdapat perbedaan secara signifikan terhadap kelompok kontrol.

Tabel 4. Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

R (E)	O_1	X	O_2
R (K)	O_3		O_4

Sumber: Sugiyono, 2017

Keterangan:

R (E) = kelas eksperimen

R (K) = kelas kontrol

O_1 = *pretest* sebelum perlakuan

O_2 = *posttest* setelah perlakuan

O_3 = *pretest* sebelum perlakuan

O_4 = *posttest* setelah perlakuan

X = perlakuan peserta didik menggunakan model TGT di kelas eksperimen

Berdasarkan keterangan dari tabel di atas, kelompok/kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament,* sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum memulai proses pembelajaran, kedua kelas diberi soal *pretest* dan setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberi soal *posttest.* Soal *pretest* dan *posttest* yang diujikan sama untuk melihat kemampuan belajar peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran. Hasil *posttest* dapat dijadikan acuan dalam menentukan hasil belajar peserta didik dengan harapan hasil *posttest* jauh lebih baik dari hasil *pretest.*

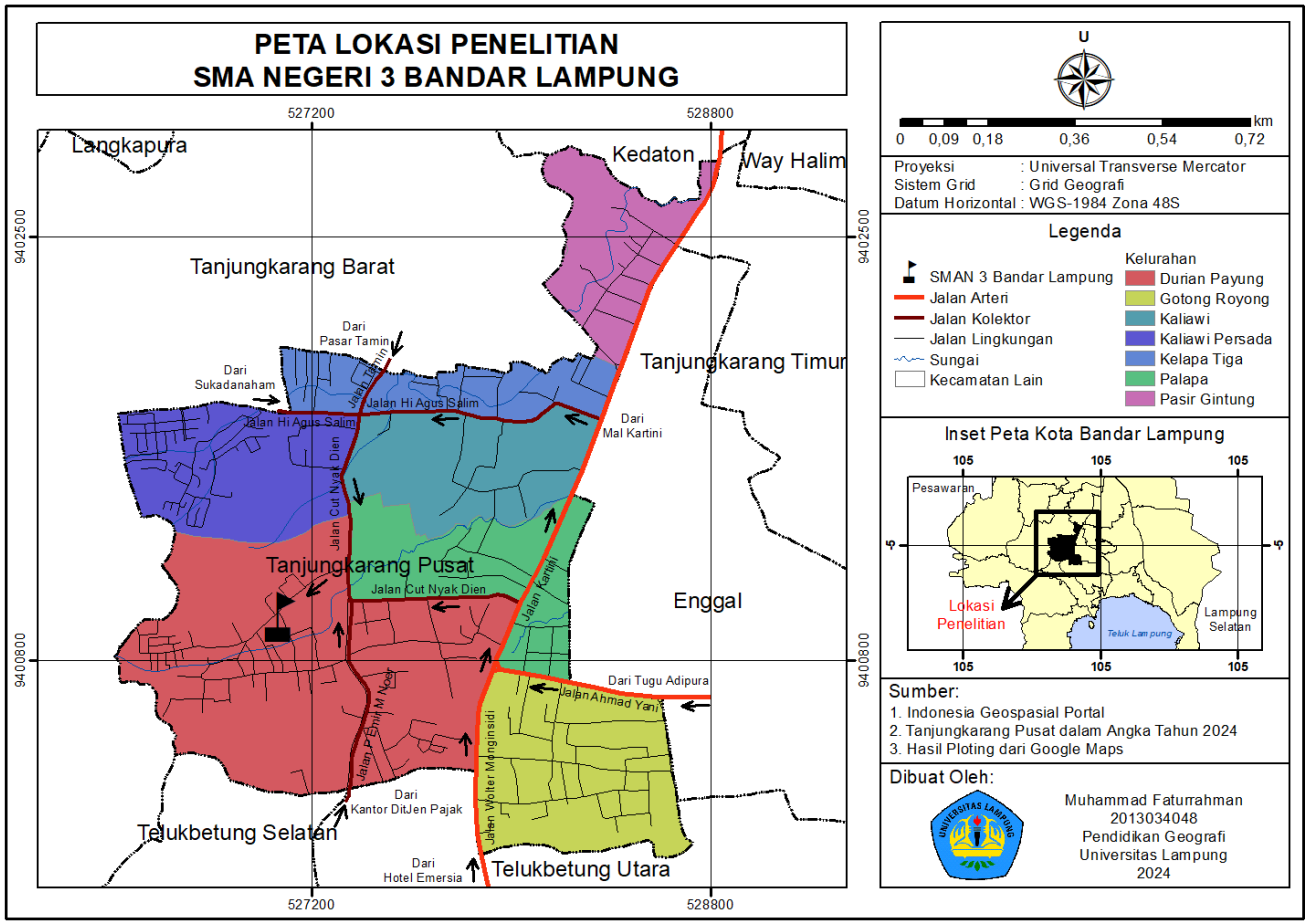
3.1.4 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengurus surat izin penelitian pendahuluan
2. Melakukan penelitian pendahuluan di SMA Negeri 3 Bandar Lampung untuk mengidentifikasi masalah penelitian dan meminta data jumlah peserta didik kelas X tahun pelajaran 2023/2024
3. Menyusun proposal penelitian
4. Membuat instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran
5. Mengurus surat izin penelitian
6. Menguji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan/atau daya pembeda instrumen penelitian
7. Menentukan sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol bersama salah satu Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung
8. Memberikan *pretest* pada masing-masing kelas sebelum diberi perlakuan
9. Memberikan perlakuan pada masing-masing kelas
10. Memberikan *posttest* dan kuesioner pada masing-masing kelas setelah proses pembelajaran selesai
11. Menganalisis data hasil penelitian
12. Menginterpretasikan data hasil penelitian
13. Mendeskripsikan data hasil penelitian
14. Menyimpulkan penelitian yang telah dilakukan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober – November tahun 2023 semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 di SMA Negeri 3 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Khairil Anwar, Nomor 30, Kelurahan Durian Payung, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung. Adapun peta lokasi penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017), populasi merupakan daerah penyamarataan yang meliputi: subjek atau objek yang memiliki kualitas dan ciri khas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipahami dan selanjutnya diambil kesimpulannya. Populasi penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. Berikut data jumlah peserta didik kelas X:

Tabel 5. Data Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah (Peserta Didik)
X.1	33
X.2	34
X.3	34
X.4	34
X.5	34
X.6	34
X.7	33
X.8	34
X.9	36
X.10	35
X.11	35
Total	376

Sumber: Dokumentasi Waka Kurikulum SMA Negeri 3 Bandar Lampung

Menurut Sugiyono (2017), sampel merupakan bagian dari jumlah dan ciri khas yang dimiliki suatu populasi. Sampel yang dipilih harus benar-benar mewakili populasi (representatif). Teknik pengambilan sampel penelitian ini, yaitu *cluster sampling* dimana teknik ini digunakan untuk mengambil sampel jika objek atau sumber data yang akan diteliti sangat luas. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pertama mengambil sampel daerah, kemudian tahap kedua mengambil sampel pada daerah itu juga sehingga didapatkan sampel daerah yang lebih kecil. Peneliti akan mengambil sampel penelitian bersama Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Hasil dari pengambilan sampel, yaitu kelas X.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.2 sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, sampel penelitian ini berjumlah 68 peserta didik.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Jenis Variabel	Variabel Penelitian	Definisi Variabel Penelitian	Indikator	Indikator yang Diteliti	Tujuan Pembelajaran	Skala Pengukuran	Skala Data
Variabel Bebas	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*	Menurut Slavin (2008), model pembelajaran TGT menggunakan pertandingan akademik, kuis-kuis, dan sistem poin kemajuan peserta didik dimana peserta didik berlomba, yang diambil dari perwakilan kelompok dengan anggota kelompok lain yang sebelumnya memiliki kemampuan akademiknya sama	Penyajian kelas	Ranah afektif dan psikomotorik	Peserta didik mampu menanyakan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan	Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju	Ordinal
			Belajar dalam kelompok	Ranah kognitif dan afektif	Peserta didik mampu mengidentifikasi, mengorganisasikan, mendiskusikan, dan menanyakan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan, serta menganalisis dampaknya terhadap kehidupan	Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju	Ordinal
			Permainan	Ranah kogntif dan psikomotorik	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengomunikasikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan	Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju	Ordinal

Lanjutan Tabel 6. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Jenis Variabel	Variabel Penelitian	Definisi Variabel Penelitian	Indikator	Indikator yang Diteliti	Tujuan Pembelajaran	Skala Pengukuran	Skala Data
			Pertandingan	Ranah kognitif dan psikomotorik	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengomunikasikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan	Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju	Ordinal
			Penghargaan kelompok	-	-	Super, sangat baik, dan baik	Ordinal
Variabel Terikat	Hasil Belajar Geografi	Menurut Sudjana (2017), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar	Ranah kognitif	Pengetahuan dan analisis	Peserta didik mampu: mengidentifikasi dan mengorganisasikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan, serta menganalisis dampaknya terhadap kehidupan	Tuntas dan tidak tuntas	Rasio
			Ranah afektif	Perhatian dalam pembelajaran, bekerjasama dengan kelompok menghargai guru dan teman, serta kebiasaan belajar	Peserta didik mampu mendiskusikan dan menanyakan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan	Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju	Ordinal
			Ranah psikomotorik	Keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan partisipasi aktif	Peserta didik mampu menanyakan dan mengomunikasikan Fenomena Geosfer: Litosfer secara keruangan	Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju sangat tidak setuju	Ordinal

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data oleh peneliti supaya pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, artinya lebih: cermat, menyeluruh, dan terstruktur sehingga lebih mudah untuk diolah. Oleh karena itu, peneliti membuat rancangan instrumen yang disebut sebagai kisi-kisi penelitian. Kisi-kisi penelitian merupakan sebuah tabel yang menyajikan hubungan antarkomponen dalam baris dan hubungan antarkomponen dalam kolom. Selain itu, kisi-kisi penelitian untuk menyatakan hubungan antarvariabel, sumber data, metode, dan instrumen. Adapun tabel kisi-kisi penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metode/Teknik	Instrumen
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*	Penyajian kelas	Kegiatan dan peserta didik yang mengalami	Presentasi, ceramah, dan tanya jawab	-
	Belajar dalam kelompok	Kegiatan dan peserta didik sebagai pelaku	Diskusi dan tanya jawab	Lembar Kerja Peserta Didik
	Permainan	Kegiatan dan peserta didik sebagai pelaku	Permainan akademik	Soal kuis
	Pertandingan	Kegiatan dan peserta didik sebagai pelaku	Pertandingan akademik	Soal kuis
	Penghargaan kelompok	Hasil permainan akademik	Rekapitulasi	Lembar penilaian
Hasil Belajar Geografi	Ranah kognitif	Hasil: *pretest*, *posttest*, LKPD, dan penilaian permainan akademik	Diskusi, tanya jawab, permainan akademik, dan tes	Soal tes, soal kuis, dan LKPD
	Ranah afektif	Kegiatan dan peserta didik sebagai pelaku	Kuesioner	Ceklis
	Ranah psikomotorik	Kegiatan dan peserta didik sebagai pelaku	Kuesioner	Ceklis

Sumber: Dimodifikasi dari Arikunto, 2006

3.5.1 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka diuji persyaratan instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 23 *for Windows* untuk menguji persyaratan instrumen penelitian. Adapun rumus-rumus yang digunakan untuk menguji persyaratan instrumen penelitian ini, sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006), validitas adalah suatu ukuran yang menyatakan kriteria kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen penelitian dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang ingin diukur, serta dapat menjawab data dari variabel penelitian secara tepat. Teknik yang dapat digunakan ialah rumus korelasi *product moment* yang dicetuskan oleh Pearson. Adapun rumusnya, sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = nilai koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$ = jumlah data variabel X

$\sum Y$ = jumlah data variabel Y

$\sum XY$ = jumlah data variabel XY

N = banyak data

Untuk menentukan nilai koefisien korelasi, maka dapat melihat tabel nilai kritis r *product moment* sehingga dapat diketahui korelasi tersebut signifikan atau tidak signifikan. Jika nilai kritis r yang diperoleh (r hitung) lebih kecil dari nilai kritis r dalam tabel (r tabel) dengan taraf siginfikansinya 0,05 , maka korelasi tersebut tidak signifikan. Sebaliknya, jika nilai kritis r yang diperoleh (r hitung) lebih besar dari nilai kritis r dalam tabel (r tabel) dengan taraf siginfikansinya 0,05 , maka korelasi tersebut signifikan.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006), reliabilitas merupakan alat penghimpun data berupa suatu instrumen yang cukup dipercaya karena sudah baik. Instrumen yang dapat dipercaya atau reliabel maka akan memperoleh data yang dapat dipercaya juga. Reliabilitas instrumen penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus uji reliabilitas *cronbach's alpha* dalam Riadi (2016), sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} x \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

k = banyaknya butir yang valid

s_t^2 = ragam skor total

s_i^2 = ragam skor butir

Interpretasikan koefisien reliabilitas tersebut dengan tabel di bawah ini:

Tabel 8. Koefisien Reliabilitas Cronbcah's Alpha

Cronbach's Alpha	Kategori
$\alpha \geq 0{,}9$	Sangat Baik
$0{,}7 \leq \alpha \leq 0{,}9$	Baik
$0{,}6 \leq \alpha \leq 0{,}7$	Cukup
$0{,}5 \leq \alpha \leq 0{,}6$	Buruk
$\alpha < 0{,}5$	Sangat Buruk

Sumber: Dimodifikasi dari Riadi, 2016

Uji validitas dan uji reliabilitas di atas digunakan untuk menguji persyaratan instrumen penelitian dengan teknik pengumpulan data berupa tes dan kuesioner. Untuk menguji persyaratan instrumen penelitian berupa tes, tidak hanya uji validitas dan uji reliabilitas, tetapi juga diperlukan uji taraf kesukaran dan uji daya pembeda soal, sebagai berikut:

3. Taraf Kesukaran

Menurut Arikunto (2009), soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Angka yang menyatakan mudah dan sukarnya suatu soal disebut indeks atau taraf kesukaran. Besarnya taraf kesukaran antara 0,00 – 1,0 dimana taraf 0,00 menyatakan soal tersebut terlalu sukar, sedangkan taraf 1,0 menyatakan soal tersebut terlalu mudah. Berikut ini rumus untuk menentukan taraf kesukaran suatu soal tes:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = taraf kesukaran

B = jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah peserta tes

Taraf kesukaran dikategorikan, sebagai berikut:

Tabel 9. Kategori Taraf Kesukaran

Taraf Kesukaran	Kategori Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, 2009

4. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2009), daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menyatakan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi. Besarnya indeks diskriminasi antara 0,00 – 1,00 dengan adanya bilangan negatif. Soal yang baik adalah soal yang mampu dijawab benar oleh peserta didik yang berkemampuan tinggi. Berikut ini rumus untuk menentukan daya pembeda suatu soal tes:

$$D = \frac{B_A}{J_A} = \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = jumlah peserta didik kelompok atas

J_B = jumlah peserta didik kelompok bawah

B_A = jumlah peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$P_B \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Daya pembeda dikategorikan, sebagai berikut

Tabel 10. Kategori Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kategori
Bilangan Negatif	Sangat Jelek
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Arikunto, 2009

3.5.2 Hasil Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Peneliti melaksanakan uji persyaratan instrumen penelitian berupa tes tipe pilihan ganda kepada 30 peserta didik, serta kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik kepada 32 peserta didik di kelas X.1 yang merupakan kelas bukan sampel penelitian. Hasil uji kelayakan instrumen tersebut, sebagai berikut:

1. Hasil Uji Validitas

Tabel hasil analisis uji validitas instrumen tes dan kuesioner dapat dilihat di lampiran 20 – 22 halaman 163 – 165. Berikut tabel distribusi hasil uji validitas instrumen tes dan kuesioner dalam penelitian ini:

Tabel 11. Distribusi Butir Soal Tes Berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Valid	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	31
2	Tidak Valid	1, 2, 10, 14	4
Total			35

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen tes, diperoleh data bahwa dari 35 soal yang diajukan terdapat 4 soal yang tidak valid dan 31 soal yang valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,334) dengan taraf signifikansi 0,05 dan N = 35. Namun, butir-butir soal tersebut belum tentu reliabel sehingga peneliti perlu melakukan uji reliabilitas.

Tabel 12. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Afektif Berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Pernyataan
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	29
2	Tidak Valid	21	1
Total			30

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen kuesioner afektif, diperoleh data bahwa dari 30 pernyataan yang diajukan terdapat 1 pernyataan yang tidak valid dan 29 pernyataan yang valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361) dengan taraf signifikansi 0,05 dan N = 30. Namun, butir-butir pernyataan tersebut belum tentu reliabel sehingga peneliti perlu melakukan uji reliabilitas.

Tabel 13. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Psikomotor Berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Pernyataan
1	Valid	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	28
2	Tidak Valid	2, 30	2
Total			30

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen kuesioner afektif, diperoleh data bahwa dari 30 pernyataan yang diajukan terdapat 2 pernyataan yang tidak valid dan 28 pernyataan yang valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361) dengan taraf signifikansi 0,05 dan N = 30. Namun, butir-butir pernyataan tersebut belum tentu reliabel sehingga peneliti perlu melakukan uji reliabilitas.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel hasil analisis uji reliabilitas instrumen tes dan kuesioner dapat dilihat di lampiran 23 – 25. halaman 166 – 168. Berikut tabel ringkasan hasil uji reliabilitas instrumen tes dan kuesioner dalam penelitian ini:

Tabel 14. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes dan Kuesioner

No	Instrumen	Nilai r_{hitung}	Nilai koefisien	Kategori	Kesimpulan
1	Tes	0,952	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel
2	Kuesioner Afektif	0,964	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel
3	Kuesioner Psikomotorik	0,943	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen tes dan kuesioner, diperoleh nilai koefisien korelasi reliabilitas *cronbach's alpha* pada masing-masing butir soal dan pernyataan yang diajukan berada pada interval $\alpha \geq 0,9$. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir soal dan pertanyaan dikatakan reliabel atau berada dalam kategori sangat baik.

3. Hasil Uji Taraf Kesukaran

Tabel hasil analisis taraf kesukaran instrumen tes dapat dilihat di lampiran 26 halaman 169. Berikut tabel distribusi hasil taraf kesukaran instrumen tes dalam penelitian ini:

Tabel 15. Distribusi Butir Soal Berdasarkan Taraf Kesukaran

No	Kategori Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal	Persentase
1	Sukar	3, 7, 9, 19, 23, 32, 33	7	20%
2	Sedang	4, 5, 6, 13, 14, 21, 22, 25, 29, 35	10	28,57%
3	Mudah	1, 2, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 34	18	51,43%
Total			35	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis taraf kesukaran instrumen tes tipe pilihan ganda yang berjumlah 35 soal, dapat diketahui bahwa sebanyak 18 butir soal termasuk kategori mudah, sepuluh butir soal termasuk kategori sedang, dan tujuh butir soal termasuk kategori sukar

4. Hasil Uji Daya Pembeda

Tabel hasil analisis daya pembeda instrumen tes dapat dilihat di lampiran 27 halaman 171. Berikut tabel distribusi hasil daya pembeda instrumen tes dalam penelitian ini.

Tabel 16. Distribusi Butir Soal Berdasarkan Kategori Daya Pembeda

No	Kategori Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal	Persentase
1	Sangat Jelek	-		0%
2	Jelek	1, 2	2	5,72%
3	Cukup	9, 10, 14, 17, 35	5	14,28%
4	Baik	3, 4, 5, 7, 8, 11, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33	21	60%
5	Sangat Baik	6, 12, 19, 22, 29, 31, 34	7	20%
Total			35	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda instrumen tes tipe pilihan ganda yang berjumlah 35 soal, dapat diketahui bahwa sebanyak tujuh butir soal termasuk kategori sangat baik, 21 butir soal termasuk kategori baik, lima butir soal termasuk kategori cukup, dua butir soal termasuk kategori jelek, dan nol butir soal termasuk kategori sangat jelek. Jadi, terdapat 31 soal yang valid kemudian diseleksi kembali berdasarkan taraf kesukaran dan daya pembeda sehingga 25 soal yang digunakan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Tes

Menurut Arikunto (2009), tes merupakan alat atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu objek penelitian dalam situasi tertentu melalui cara dan aturan-aturan yang telah ditetapkan. Sebelumnya, tes yang akan diberikan kepada peserta didik harus diuji persyaratan terlebih dahulu melalui uji: validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal supaya tes tersebut layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan tes buatan guru karena tes ini disusun oleh guru dengan langkah-langkah tertentu, tetapi belum diuji coba secara berulang-ulang sehingga belum diketahui ciri-ciri dan kebaikannya. Tes ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif, sebelum atau setelah proses pembelajaran melalui *pretest* dan *posttest.*

3.6.2 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana responden diminta untuk menjawab seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis. Teknik ini efisien jika peneliti mengetahui pasti variabel yang akan diukur dan apa yang dapat diharapkan dari responden. Peneliti akan menggunakan kuesioner yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner diberikan kepada peserta didik sebagai responden di kelas kontrol dan eksperimen saat akhir pembelajaran. Kuesioner ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil kuesioner diberi skor: 1 untuk Sangat Tidak Setuju, 2 untuk Tidak Setuju, 3 untuk Kurang Setuju, 4 untuk Setuju, dan 5 untuk Sangat Setuju.

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006), dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dalam menerapkan teknik dokumentasi, peneliti memeriksa barang-barang tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, teknik ini digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian, seperti gambaran umum sekolah, lokasi sekolah, sejarah sekolah, kondisi sekolah, data jumlah peserta didik kelas X tahun pelajaran 2023/2024, data hasil SAS genap tahun pelajaran 2022/2023, dan lain-lain. Selain itu, peneliti akan memfoto proses pembelajaran saat penelitian di kelas.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian analisis data, meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat penelitian, dan uji hipotesis penelitian. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 23 *for Windows* untuk menganalisis data penelitian. Adapun rumus-rumus yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini, sebagai berikut:

3.7.1 Analisis Deskriptif

Menurut Walpole (1982) dalam Riadi (2016), statistika deskriptif adalah metode-metode yang berhubungan dengan pengumpulan dan penyajian data sehingga memperoleh informasi yang bermanfaat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, serta data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan cara menentukan:

1. Nilai Maksimum dan Minimum

   Nilai maksimum untuk mengetahui nilai terbesar dalam suatu data, sedangkan nilai minimum untuk mengetahui nilai terkecil dalam suatu data

2. Rata-Rata

   Rata-rata suatu data dapat ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$\overline{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \ldots + X_n}{n}$$

   Keterangan:

   $\overline{X}$ = rata-rata

   X_i = data ke-i

   n = banyak data

3. Simpangan Baku

   Simpangan baku untuk mengetahui bagaimana persebaran data atau rata-rata jarak simpangan titik-titik data yang diketahui dari nilai rata-rata. Simpangan baku suatu data dapat ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^{N}(X_i - \overline{X})^2}{N - 1}}$$

3.7.2 Uji Prasyarat Penelitian

1. Uji Normalitas

Menurut Riadi (2016), uji normalitas digunakan untuk menguji apakah model yang diusulkan mempunyai kesesuaian dengan data atau tidak. Dengan kata lain, uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro wilk* dengan rumus, sebagai berikut:

$$Z = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$$

Keterangan:

Z = nilai normal standar

X_i = datum

$\overline{X}$ = rata-rata variabel

S = simpangan baku

Gunakan ketentuan penerimaan atau penolakan, sebagai berikut:

1) Jika Sig < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga data tidak berdistribusi normal
2) Jika Sig > α (0,05), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Menurut Riadi (2016), uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Dua varian tersebut, yaitu data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *levene* dengan rumus, sebagai berikut:

$$W = \frac{(n-k)\sum_{i=1}^{k} n_1(\overline{Z_i} - \overline{Z})^2}{(k-1)\sum_{i=1}^{k}\sum_{j=1}(Z_{ij} - \overline{Z_i})^2}$$

$$Z = \left|Y_{ij} - \overline{Y_i}\right|$$

Keterangan:

n = jumlah data

k = jumlah kelompok

$\overline{Y_i}$ = rata-rata dari kelompok ke-i

$\overline{Z_i}$ = rata-rata kelompok dari Z

$\overline{Z_{ij}}$ = rata-rata keseluruhan

Gunakan ketentuan penerimaan atau penolakan, sebagai berikut:

1) Jika Sig < α (0,05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima sehingga populasi dikatakan tidak homogen
2) Jika Sig > α (0,05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak sehingga populasi dikatakan homogen.

3.7.3 Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji *Independent Sample t-Test*

Uji *independent sample t-test* disebut juga sebagai uji beda dua mean data tidak berpasangan. Menurut Riadi (2016), uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok tidak berpasangan. Dalam penelitian ini, uji ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menganalisis data hasil *posttest* kedua kelas tersebut. Rumus yang digunakan untuk mengujinya, yaitu *the pooled variance model t-test*:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{+\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_1^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = nilai t

$\overline{X}$ = rata-rata data kelompok

S^2 = prediksi perbedaan kelompok

n = banyaknya sampel pengukuran

Gunakan ketentuan penerimaan atau penolakan hipotesis, sebagai berikut:

1) Jika Sig < α (0,05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
2) Jika Sig > α (0,05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak sehingga tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji *Paired Sample t-Test*

Uji *paired sample t-test* disebut juga sebagai uji beda dua mean data berpasangan. Menurut Riadi (2016), uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok berpasangan. Dalam penelitian ini, uji ini untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Geografi. Rumus yang digunakan, yaitu:

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{N\sum d_i^2 - (\sum d_i)^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

t = nilai t

d = selisih nilai *pretest* dan *posttest*

N = jumlah sampel

Gunakan ketentuan penerimaan atau penolakan hipotesis, sebagai berikut:

1) Jika Sig < α (0,05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Geografi
2) Jika Sig > α (0,05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak sehingga tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Geografi.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, serta hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki dua kesimpulan, yaitu:

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat saran yang dapat dijadikan refleksi bagi para pembaca, yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memvariasikan kegiatan pembelajaran Geografi dan meningkatkan hasil belajar Geografi peserta didik di SMA Negeri 3 Bandar Lampung
2. Guru Geografi SMA Negeri 3 Bandar Lampung diharapkan tidak selalu menerapkan model pembelajaran konvensional, tetapi menerapkan model pembelajaran lainnya

3. Peneliti selanjutnya harus memahami dan memperhatikan tahapan atau sintaks dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan alokasi waktunya sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat
4. Peneliti selanjutnya harus mampu memberikan strategi pembelajaran kooperatif yang baik kepada peserta didik dengan cara menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok, serta saling membelajarkan, mendukung, dan memotivasi antarpeserta didik agar tujuan masing-masing kelompok kooperatif dapat tercapai dengan baik
5. Peneliti selanjutnya harus mampu mengelola kelas dengan baik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif sehingga peserta didik dapat fokus dalam belajar dan tidak ada waktu pembelajaran yang terbuang sia-sia
6. Penelitian selanjutnya diharapkan dalam tahap permainan dan pertandingan, dapat memvariasikan proses pembelajarannya dengan berbantuan media pembelajaran yang lain, seperti ular tangga, teka-teki silang, aplikasi bermain berbasis *online*, atau lainnya; dapat memvariasikannya dengan menggunakan metode yang lain, seperti menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawaban di papan tulis secara berkelompok dengan cepat; serta dapat menerapkannya pada materi pembelajaran Geografi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022.

Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala,* 3(1), 1 – 5.

Fahrudin., dkk. 2021. Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Hikmah,* 18(1), 64 – 80.

Handayani, Dwi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan. *Jurnal Geo Educasia,* 1(12), 1 – 8.

Hariyanto, Agus. 2019. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik.* Yogyakarta: Deepublish.

Haryanto. 2020. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen).* Yogyakarta: UNY Press.

Hikmah, Msy., dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi,* 5(1), 46 – 56.

Latifah, Arinatul. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Dinamika Litosfer Kelas X IPS SMA Ponorogo. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya,* 1(1), 1 – 5.

Lestari., dkk. 2022. Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bioilmi,* 8(1), 17 – 30.

Nuraida, Ida. 2021. Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Telagasari pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS,* 1(2), 127 – 132.

Prasetya, Sukma Perdana. 2020. *Media Pembelajaran Geografi.* Yogyakarta: Ombak.

Rahman, Arief Aulia. 2019. *Evaluasi Pembelajaran.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Riadi, Edi. 2016. *Statistik Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS).* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Siagian, Ira Santi., dan Ratelit Tarigan. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis di Kelas XI Semester 1 SMAN 9 Medan T.P. 2018/2019. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika,* 10(1), 21 – 27.

Sitepu., Maherni., dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling,* 4(5), 6.599 – 6.605.

Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Terjemahan Nurulita Yusron). Bandung: Nusa Media.

Sojo. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif.* Klaten: Lakeisha.

Solihah, Ai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan,* 1(1), 45 – 53.

Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiata, I Wayan. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia,* 2(2), 78 – 87.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suharyono., dan Moch. Amien. 2017. *Pengantar Filsafat Geografi*. Yogyakarta: Ombak.

Taniredja, Tukiran., dkk. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.* Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami, Dian. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi,* 3(2), 81 – 88.

Widodo, Sugeng., dan Dian Utami. 2018. *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yaza. 2001. *Model dan Sintak dalam Pembelajaran Konvensional.* (https://www.wawasanpendidikan.com/2013/08/model-dan-sintaks-pembelajaran-konvensional.html Diakses pada 14 Desember 2023).