

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
GEOGRAFI SISWA SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

ANINDA NI'MATUROHMI

NPM 2213034066



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG

Oleh

ANINDA NI'MATUROHMI

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen melalui kegiatan turnamen akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan rancangan *one group pretest-posttest design*.

Sampel penelitian berjumlah 34 siswa kelas XI F7 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi tes pretest dan posttest, serta didukung oleh kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis (uji t), dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Nilai rata-rata pretest sebesar 61 meningkat menjadi 88 pada posttest dengan selisih 27 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai N-Gain sebesar 0,7364 termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, pembelajaran kooperatif, geografi

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE GEOGRAPHY LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS OF SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG

By

ANINDA NI'MATUROHMI

The Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is a teaching approach that involves students in heterogeneous groups through academic tournament activities. This study aims to determine the effect of the TGT cooperative learning model on the geography learning outcomes of students at State Senior High School 16 Bandar Lampung regarding the distribution of flora and fauna in Indonesia. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design and a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 34 students from class XI F7, selected using purposive sampling. Data collection methods included pretest and posttest assessments, supplemented by questionnaires, observations, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through normality tests, linearity tests, hypothesis testing (t-test), and N-Gain tests to determine improvements in student learning outcomes. The results of the study indicate an improvement in student learning outcomes following the implementation of the TGT model. The average pretest score of 61 increased to 88 on the posttest, a difference of 27 points. The results of the paired sample t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.05 , indicating a significant difference between the pre- and post-treatment periods. The N-Gain value of 0.7364 falls into the high category. Thus, the TGT learning model is effective in improving students' geography learning outcomes.

Keyword: Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes, cooperative learning, geography

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
GEOGRAFI SISWA SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

ANINDA NI'MATUROHMI

Skripsi

Sebagai Salah Satu untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMA
NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Aninda Ni'maturohmi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213034066**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

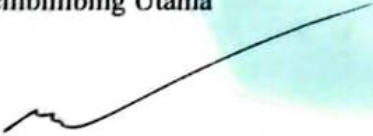
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

UNIVERSITAS LAMPUNG


MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama



Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002

Pembimbing Pembantu

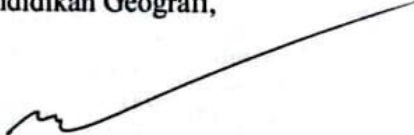

Meri Herlina, S.Pd., M.Pd.
NIP 19950606 202406 200 4

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,


Dr. Bedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

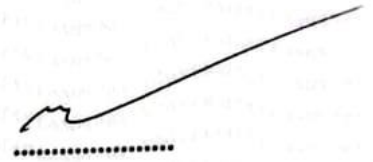
Koordinator Program Studi
Pendidikan Geografi,


Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002

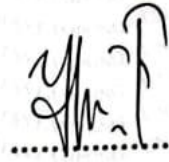
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

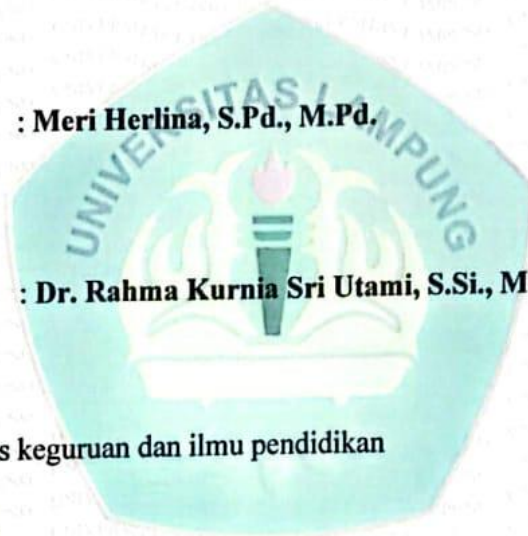
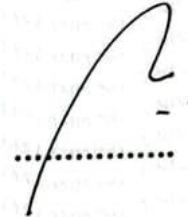
Ketua : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.



Sekretaris : Meri Herlina, S.Pd., M.Pd.



Penguji : Dr. Rahma Kurnia Sri Utami, S.Si., M.Pd.



2. Dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Aninda Ni'maturohmi
NPM : 2213034066
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan/Fakultas : PIPS/FKIP
Alamat : Desa Babakan, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen,
Provinsi Jawa Tengah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung “** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis yang diacukan dalam naskah dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 30 Maret 2026

Pemberi Pernyataan,



Aninda Ni'maturohmi

NPM 2213034066

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Aninda Ni'maturohmi dan biasa disapa dengan panggilan Anin. Penulis dilahirkan di Kelurahan Babakan, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah, pada tanggal 23 Agustus 2003. Penulis merupakan anak Bungsu dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sudiyono dan Ibu Sumarni.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis, antaranya yaitu:

1. TK Pertiwi Kemukus pada tahun 2008-2009.
2. SDN Kemukus pada tahun 2009-2015.
3. MTSN 8 Kebumen pada tahun 2015-2018.
4. SMK Yapek Gombang pada tahun 2018-2021.
5. Pada tahun 2022 Penulis diterima menjadi Mahasiswa S-1 program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan. Salah satu organisasi yang diikuti adalah Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) FKIP, di mana penulis menjabat sebagai Staf Divisi Pemberdayaan Perempuan pada tahun 2024. Keterlibatan dalam organisasi tersebut memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan kerja sama tim.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibie)

“ Perang telah usai, aku bisa pulang.
Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!”

(Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas nikmat dan karunia Allah SWT. Sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis ini. Dengan segala kerendahan hati saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

Orang Tua Tercinta

Bapak Sudiyono dan Ibu Sumarni yang telah melahirkan dan membesarkan saya sehingga saya dapat mencapai titik ini, yang senantiasa mendukung dalam banyak hal bagi kebaikan saya. Terimakasih atas pengorbanan, cinta dan kasih sayang tanpa batas, serta untaian doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT. Untuk kebaikan, kesehatan, dan kesuksesan saya. Terimakasih telah menjadi orang tua terbaik sebagai rumah ternyaman untuk pulang.

Kakak-kakak Tersayang

Fitria Pangestuningsih, A.Md.Kom., Ade Krismantoro, S.T., serta keluarga besar, terimakasih atas doa, bimbingan dan dukungan yang selalu memberikan semangat motivasi, dan teladan dalam meniti jalan menuju keberhasilan dan terimakasih selalu mengusahakan untuk kebaikan adik bungsunya.

Diriku

Terimakasih sudah yang telah melewati segala proses dengan sabar dan tekun. Terima kasih sudah kuat, sudah berjuang, dan tidak menyerah meski jalan terasa panjang.

Serta almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMA N 16 Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Geografi di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Sugeng Widodo., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung selaku dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah

memberikan arahan, bimbingan, waktu, serta motivasi.

8. Ibu Meri Herlina, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II saya terimakasih atas ketersediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Dr. Rahma Kurnia Sri Utami, S.Si., M.Pd., selaku dosen pembahas atas ketersediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi, terimakasih atas ilmu dan pengalaman yang diberikan.
11. Kepada keponakan-keponakan tercinta Ailsa Aurelizahran dan Aerilyn Belvaniazahran. Terimakasih atas kelucuan kalian yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
12. Teruntuk sahabat seperjuangan diperkuliahan, yaitu Amalia Rahmadani, Ismi Awaliyah, Made Adelia Febriana. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah kalian berikan bagian dari keluarga yang selalu hadir di setiap suka dan duka. Bersama kalian, penulis belajar arti kebersamaan, kerja keras, dan saling menguatkan di saat menghadapi berbagai rintangan akademik maupun pribadi. Kalian adalah bagian berharga dari perjalanan ini, dan penulis sangat bersyukur dipertemukan dengan sahabat-sahabat terbaik seperti kalian maka terbentuk nama Hidup Untuk Lulus.
13. Teruntuk teman dekat Lisa Nur Alifia, terima kasih telah menjadi teman seperjalanan sejak awal masa perkuliahan yang menjadi pendengar yang sabar di setiap keluh kesah, serta selalu memberikan semangat dan nasihat ketika penulis mulai kehilangan arah. Kehadiranmu bukan sekadar teman, melainkan sudah seperti saudara sendiri yang selalu ada dalam setiap langkah, memberikan warna dan makna dalam perjalanan panjang ini. Persahabatan kita sejak masa mahasiswa baru hingga kini menjadi salah satu hal paling berharga yang penulis syukuri selama menempuh pendidikan di bangku kuliah.
14. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Geografi angkatan 2022, khususnya kelas B, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas bantuan, dukungan, nasihat, motivasi, dan doanya.

15. Kepada kakak tingkat 2021 yang tidak bisa disebut satu persatu terimakasih atas arahan, bantuan, dan solusi yang selalu diberikan ketika penulis mengalami kesulitan dalam proses penyusunan skripsi ini. Dukungan kalian sangat berarti dan membantu penulis melewati berbagai kendala dengan lebih mudah.
16. Terakhir, kepada diri sendiri Aninda Ni'maturohmi, terimakasih sudah bertahan atas segala perjuangan, air mata dan ketidakpastian perjalanan panjang ini, meskipun sering ingin menyerah dan merasa putus asa. Terimakasih karena selalu melibatkan Allah SWT untuk menjadi sandaran. Semoga dirimu tumbuh menjadi seseorang yang lebih kuat dan bijaksana dari sekarang. Apapun kurang dan lebihmu, kau tetap berharga maka bersyukurlah. Mari buktikan bahwa si bungsu ini bisa berdiri diatas kakinya sendiri dan mampu bertanggung jawab atas pilihannya. Tahap ini bukanlah akhir melainkan awal dari perjuangan yang sesungguhnya.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Besar harapan semoga skripsi sederhana ini dapat berguna bagi semua, serta semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, 30 Maret 2026
Peneliti,

Aninda Ni'maturohmi
NPM 2213034066

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	9
1.3 Batasan Masalah Penelitian.....	10
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Belajar	13
2.1.2 Pembelajaran	15
2.1.3 Pembelajaran Geografi	17
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif	18
2.1.5 Model Pembelajaran kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	21
2.1.6 Hasil Belajar	25
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Pikir	30
2.4 Hipotesis	31
III. METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.1.1 Metode Penelitian.....	32
3.1.2 Desain Penelitian	32
3.1.3 Prosedur Penelitian.....	33
3.2 Tempat Penelitian	34
3.3 Waktu Penelitian.....	36

3.4 Populasi dan Sampel	36
3.5 Alat dan Bahan Penelitian	38
3.5.1 Alat Penelitian	38
3.5.2 Bahan Penelitian.....	39
3.6 Variabel Penelitian	40
3.7 Definisi Operasional Variabel.....	42
3.8 Data dan Sumber Data	43
3.9 Teknik Pengumpulan Data	43
3.9.1 Tes	43
3.9.2 Observasi	44
3.9.3 Kuesioner	44
3.9.4 Wawancara	44
3.9.5 Dokumentasi.....	44
3.10 Instrumen Penelitian.....	45
3.10.1 Lembar Observasi	45
3.10.2 Lembar Tes.....	48
3.11 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian	48
3.11.1 Uji Validitas	49
3.11.2 Uji Reliabilitas.....	50
3.11.3 Uji Taraf Kesukaran	50
3.11.4 Daya Pembeda.....	51
3.12 Uji Prasyarat.....	52
3.12.1 Uji Normalitas	52
3.12.2 Uji Linieritas	53
3.13 Teknik Analisis Data.....	53
3.13.1 Analisis Data Deskriptif	53
3.13.2 Analisis Hipotesis.....	54
3.13.3 Uji N-Gain.....	54
3.14 Hipotesis	55
3.15 Diagram Alir Penelitian.....	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Profil Sekolah.....	58
A. Sejarah Sekolah.....	58
B. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	59
C. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	60
4.1.2 Data Hasil Penelitian	62
A. Uji Validitas	62
B. Uji Reliabilitas	64
C. Uji Tingkat Kesukaran	65
D. Uji Daya Pembeda	66
E. Uji Normalitas Data.....	67
F. Uji Linieritas	68
G. Uji t	69
H. Uji N-Gain	71
4.1.3 Pelaksanaan Pembelajaran Model TGT.....	71
4.1.4 Hasil Belajar	80

A. Hasil Belajar <i>Pretest</i>	80
B. Hasil Belajar <i>Posttest</i>	81
4.2 Pembahasan	82
4.2.1 Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	82
4.2.2 Hasil Belajar	84
4.2.3 Pengaruh	85
4.3 Temuan Penelitian	86
4.4 Kendala Penelitian	87
V. KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Penggunaan Model Pembelajaran di SMA Negeri 16 Bandar Lampung ..	2
Tabel 2. Nilai UTS siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung Mata Pelajaran Geografi	4
Tabel 3. Fase-fase Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	24
Tabel 4. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain	25
Tabel 5. Penelitian yang relevan	28
Tabel 6. Bentuk <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	33
Tabel 7. Waktu Penelitian	36
Tabel 8. Jumlah siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung	37
Tabel 9. Definisi Operasional Variabel.....	42
Tabel 10. Kisi-kisi lembar observasi model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	46
Tabel 11. Kriteria Penilaian Lembar Observasi.....	47
Tabel 12. Angket Respon Siswa	47
Tabel 13. Kisi-Kisi Angket Hasil Belajar Kemampuan Kognitif	48
Tabel 14. Rentang Nilai Cronbach's Alpha.....	50
Tabel 15. Kategori taraf kesukaran	51
Tabel 16. Kategori Daya Pembeda	52
Tabel 17. Kriteria interpretasi N-Gain	55
Tabel 18. Profil Sekolah SMA Negeri 16 Bandar Lampung	58
Tabel 19. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	61
Tabel 20. Hasil Uji Validitas Soal	63
Tabel 21. Uji Reliabilitas Soal	64
Tabel 22. Tingkat Kesukaran Soal	65
Tabel 23. Uji Daya Pembeda Soal	66

Tabel 24. Hasil Uji Normalitas Data.....	67
Tabel 25. Hasil Uji Linieritas.....	68
Tabel 26. Hasil Uji t Paired Sample Test.....	70
Tabel 27. Hasil Uji N-Gain.....	71
Tabel 28. Lembar Hasil Observasi.....	75
Tabel 29. Hasil Angket Respon Siswa.....	77
Tabel 30. Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen XI F.7.....	81
Tabel 31. Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen XI F.7.....	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir.....	30
Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian	35
Gambar 3. Diagram Alir Penelitian	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	96
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	97
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian	99
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	100
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	101
Lampiran 7. Hasil Uji Instrumen Soal di Kelas XI F1.....	110
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Soal	112
Lampiran 9. Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	124
Lampiran 10. Hasil Posttest Kelas Eksperimen	126
Lampiran 11. Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	128
Lampiran 12. Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen	129
Lampiran 13. Lembar Obsevasi	130
Lampiran 14. Angket Respon Siswa.....	132
Lampiran 15. Sikap Siswa.....	140
Lampiran 16. Lembar Kerja Peserta Didik Uji Validitas.....	142
Lampiran 17. Lembar Kerja Peserta Didik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	149
Lampiran 18. Soal Kuis Permainan <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	155
Lampiran 19. Modul Pembelajaran.....	159

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari hal itu, Pemerintah serius menangani pembelajaran dan berusaha terus meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah-sekolah. Sistem pembelajaran yang bermutu diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran, agar terlaksana proses pembelajaran yang aktif dan dinamis. Salah satu acuan terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum.

Seperti yang disebutkan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, penting bagi sistem pendidikan, khususnya proses pembelajaran di sekolah, untuk didesain secara lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Pendekatan pembelajaran yang mengedepankan interaksi, keterlibatan siswa secara langsung, serta pengalaman belajar yang kontekstual diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter dan kompetensi peserta didik secara holistik, sehingga mereka tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga matang dalam aspek sosial, emosional, dan moral (Fauziah dan Afdhal, 2023).

tetapi berlangsung secara berkelanjutan tanpa dibatasi adanya usia atau pendidikan seumur hidup (*long life education*). Pendidikan menjadi perihal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan

sesamanya. Pembelajaran saat ini seharusnya berpusat terhadap peserta didik (*student center*) bukan berpusat terhadap guru (*teacher center*). Guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah, sedangkan peserta didik hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan membuat peserta didik tidak berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Meskipun kurikulum pendidikan nasional telah menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara harapan ideal tersebut dan praktik pembelajaran yang terjadi, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Banyak guru masih menerapkan metode konvensional seperti ceramah satu arah dan pemberian tugas secara pasif, yang tidak memberikan ruang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini, meskipun mudah diterapkan dan efisien dari segi waktu, terbukti kurang mampu merangsang motivasi intrinsik siswa maupun keterlibatan mereka secara menyeluruh (Fauziah dan Afdhal, 2023).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, ditemukan terdapat beberapa model pembelajaran yang digunakan, maka berikut merupakan data penggunaan model pembelajaran di SMA Negeri 16 Bandar Lampung:

Tabel 1. Penggunaan Model Pembelajaran di SMA Negeri 16 Bandar Lampung

No.	Model Pembelajaran	Frekuensi Penggunaan
1.	<i>Contextual Teaching Learning</i>	Sering digunakan
2.	<i>Problem Based Learning</i>	Sering digunakan
3.	<i>Project Based Learning</i>	Jarang digunakan
4.	<i>Discovery Learning</i>	Jarang digunakan
5.	<i>Inkuiri</i>	Jarang digunakan
6.	<i>Jigsaw</i>	Belum digunakan
7.	<i>Flash Card</i>	Belum digunakan
8.	<i>Teams Games Tournament</i>	Belum digunakan
9.	<i>Thing Pair Share</i>	Belum digunakan
10.	<i>Group Investigation</i>	Belum digunakan
11.	<i>Team Assisted Individualization</i>	Belum digunakan

Sumber: Hasil wawancara, 2025

Tabel satu merupakan hasil wawancara dengan guru geografi kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif. Masih

banyak model pembelajaran yang belum diterapkan karena itu diperlukan adanya inovasi yang mendorong guru untuk menerapkan metode yang lebih menarik, agar pembelajaran geografi mampu membentuk generasi yang peka terhadap lingkungan dan siap menghadapi dinamika sosial-ekologis di sekitarnya. Padahal, pendekatan-pendekatan tersebut merupakan bagian integral dari pembelajaran abad ke-21 yang bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Tidak diterapkannya strategi pembelajaran aktif, siswa kehilangan kesempatan untuk memahami geografi sebagai ilmu yang relevan dan aplikatif dalam menghadapi tantangan global dan lokal, terutama yang berkaitan dengan lingkungan dan pembangunan berkelanjutan.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, ditemukan bahwa siswa kelas XI belum mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Geografi. Temuan ini menunjukkan adanya permasalahan serius dalam proses pembelajaran yang berdampak langsung pada pencapaian akademik siswa. Untuk menggali lebih dalam, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi, yang mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa sebagian besar disebabkan oleh rendahnya antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Berdasarkan temuan tersebut, guru menyadari perlunya penerapan model pembelajaran alternatif yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa guna meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep geografi. Oleh karena itu, penting untuk meneliti dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil nilai kelas XI pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, sebagian besar nilai peserta didik dapat dikatakan tuntas atau dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Geografi yang telah ditetapkan, yakni 76. Berikut ini data nilai pelajaran Geografi yang digolongkan berdasarkan nilai tuntas 76 dan tidak tuntas kurang dari 76:

Tabel 2. Nilai UTS siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung Mata Pelajaran Geografi

No.	KKTP	Jumlah Siswa Ke XI				Total	
		F1	%	F2	%	F	%
1.	≥ 76	32	91%	31	97%	63	94%
2.	< 76	3	9%	1	3%	4	6%
Jumlah		35	100	32	100	67	100%

Sumber: Dokumen guru Geografi kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung tahun 2025

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung pada mata pelajaran Geografi tahun ajaran 2025 masih tergolong rendah. Dari total 67 siswa, hanya sebanyak 4 orang siswa (sekitar 6%) yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu ≥ 76 . Sementara itu, mayoritas siswa, yaitu sebanyak 63 orang atau 94%, memperoleh nilai di bawah KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar kompetensi dasar yang ditetapkan dalam pembelajaran geografi.

Hal ini mencerminkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Rendahnya capaian nilai siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa hanya menjadi objek dalam pembelajaran tanpa dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah, maka kemampuan kognitif mereka tidak berkembang secara optimal. Hal ini sangat disayangkan mengingat geografi merupakan mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir kritis, analisis spasial, dan pemahaman konseptual yang mendalam.

Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa di kelas, berbagai pendekatan terus dikembangkan dan diterapkan oleh para pendidik. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung peneliti menemukan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses

pembelajaran, kurang antusias mengikuti pelajaran, dan memiliki tingkat pemahaman materi yang rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Dalam proses pembelajaran geografi masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan belum sepenuhnya mampu memahami materi secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, yang ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh metode yang digunakan guru di kelas selama proses pembelajaran. Hal ini tidak konstruktivis dan tidak mendorong siswa untuk membangun pengetahuan sebelumnya (Widodo dkk., 2023). Peningkatan kualitas pembelajaran dapat ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu guru, siswa, sistem/sekolah, komunitas dan bahan ajar/fasilitas. Keberadaan dan kreativitas guru yang mengikuti kemajuan teknologi membuat siswa menjadi semakin antusias dalam belajarnya (Widodo dkk., 2022).

Selain itu, karakteristik mata pelajaran geografi menuntut kemampuan berpikir kritis, analisis spasial, serta pemahaman hubungan antara fenomena fisik dan sosial dalam konteks keruangan. Kompetensi tersebut sulit berkembang secara optimal apabila siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong interaksi aktif, diskusi, serta kerja sama antar siswa. Model pembelajaran kooperatif menjadi alternatif solusi karena menekankan pada pembelajaran kelompok kecil yang heterogen, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan kreativitas

(*creativity*). Melalui kerja sama kelompok, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar menghargai pendapat orang lain, menyampaikan gagasan, serta memecahkan masalah secara bersama-sama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, dan partisipatif.

Model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan solusi untuk memvariasi pembelajaran geografi di SMA Negeri 16 Bandar Lampung agar hasil belajar Geografi siswa kelas XI menjadi lebih baik. Model pembelajaran yang meliputi interaksi sosial peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat dilaksanakan dengan membantu peserta didik belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan kognitif yang heterogen. Hal ini sesuai dengan pendapat Maryam (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik dengan maksud untuk mengembangkan interaksi antar peserta didik yang terintegrasi dan bermuatan akademik.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe dimana salah satunya, yakni pembelajaran berbasis games atau permainan akademik yang disebut model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada dasarnya upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, berbagai pendekatan telah dikembangkan dan diterapkan di lingkungan pendidikan. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diperkenalkan oleh Robert Slavin. Model ini merupakan perpaduan antara kerja sama kelompok dan permainan akademik berbasis turnamen yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam memahami materi pelajaran melalui diskusi kelompok yang terstruktur dan kompetisi edukatif yang menantang. Interaksi yang terjalin dalam kelompok tidak hanya membantu siswa dalam memperdalam pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta rasa tanggung jawab individu terhadap keberhasilan tim. Selain itu, unsur permainan dalam TGT mampu membangkitkan semangat belajar siswa dengan cara yang

lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif.

Menurut Dewi dkk., (2024) model pembelajaran tipe TGT memiliki kelebihan diantaranya yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran di kelas, menumbuhkan perilaku tanggung jawab serta kerja sama dan saling menghargai antar peserta didik serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Maka dari itu penerapan model TGT dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 16 Bandar Lampung merupakan strategi inovatif yang potensial untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi, interaksi, dan hasil belajar siswa. Model ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran geografi.

Berbagai tipe pembelajaran kooperatif yang ada, tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena mampu mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan akademik dalam bentuk turnamen. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap sehat dan menyenangkan. Adanya kegiatan permainan dan turnamen membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami materi karena mereka memiliki tanggung jawab untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Selain itu, model TGT memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif, baik siswa yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan merata. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Model ini diyakini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan capaian hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif

terhadap hasil belajar siswa, meskipun diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Amni dkk., (2021) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga”. Dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar kimia secara multivariat. Selanjutnya, menurut Putra dkk., (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket”. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar teknik dasar jump shoot bola basket pada siswa kelas VII Siswa SMP Negeri 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020.

Sementara itu, menurut Tanjung dkk., (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan”. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan dari tiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGT memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam membentuk suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan adanya penelitian ini, peneliti bermaksud untuk membantu Guru Geografi SMA Negeri 16 Bandar Lampung dalam mengembangkan variasi pembelajaran di kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Alasan penggunaan materi sebaran flora dan fauna Indonesia dalam penelitian tersebut adalah karena materi ini memuat banyak informasi faktual dan konseptual mengenai jenis-jenis flora dan fauna, wilayah persebarannya, serta faktor-faktor yang memengaruhi distribusinya. Materi ini sesuai dengan capaian pembelajaran geografi kelas XI dalam Kurikulum Merdeka, yang menuntut siswa untuk memahami dan menganalisis pola keanekaragaman hayati secara keruangan. Selain itu, sifat materinya yang kaya akan konsep dan

keterkaitan antar wilayah sangat relevan untuk dikemas dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga siswa dapat belajar secara aktif, berinteraksi, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan akademik. Dengan demikian, materi ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep geografi secara menyenangkan namun tetap bermakna.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Model TGT dipilih sebagai alternatif solusi karena mengintegrasikan unsur kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan capaian akademik siswa, khususnya dalam pembelajaran geografi yang selama ini dinilai kurang menarik dan belum sepenuhnya kontekstual.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memudahkan siswa 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.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum diterapkan di mata pelajaran geografi.
2. Hasil belajar geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung masih rendah.

3. Peserta didik SMA Negeri 16 Bandar Lampung kurang aktif dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi sebaran flora dan fauna Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis, yaitu:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan geografi dan strategi pembelajaran. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkuat teori pembelajaran kooperatif, khususnya model *Team Games Tournament* (TGT), sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah kajian ilmiah mengenai penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep dalam mata pelajaran geografi.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru geografi dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Model TGT dapat dijadikan alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

b. Bagi Siswa

Melalui penerapan model TGT, siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih aktif, kooperatif, dan kompetitif secara sehat, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar geografi mereka.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui pengembangan model pembelajaran inovatif yang efektif, serta mendorong guru untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji model pembelajaran kooperatif TGT atau melakukan pengembangan model pembelajaran lain dalam mata pelajaran geografi maupun mata pelajaran lainnya.

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 siswa kelas XI. F.7 SMA Negeri 16 Bandar Lampung.
2. Ruang lingkup objek penelitian ini, yaitu pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

3. Ruang lingkup tempat penelitian ini, yaitu SMA Negeri 16 Bandar Lampung.
4. Ruang lingkup waktu penelitian ini, yaitu dilaksanakan pada semester Ganjil tahun 2025/2026.
5. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah pendidikan dan pembelajaran geografi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Slavin (2005) belajar adalah proses aktif yang melibatkan pengolahan informasi dan pembentukan pemahaman. Hal ini menegaskan bahwa kegiatan belajar tidak hanya sebatas menerima informasi, tetapi juga mengolahnya menjadi pengetahuan yang bermakna. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Menurut Syah 2003 dikutip (dalam Atmowardoyo, 2020) tahapan dalam belajar tergantung pada fase-fase belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap *acquisition*, yaitu tahapan perolehan informasi.
- b. Tahap *storage*, yaitu tahapan penyimpanan informasi.
- c. Tahap *retrieval*, yaitu tahapan pendekatan kembali informasi.

Sedangkan menurut Wandu 2015 dikutip (dalam Arifin, 2017) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Dengan kata lain, belajar adalah proses perubahan perilaku individu yang diperoleh dari hasil interaksi individu tersebut dengan lingkungannya. Jadi,

seseorang baru bisa dikatakan belajar apabila orang yang bersangkutan melakukan suatu aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif lama dan dapat diamati. Ada tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. Penjelasan selengkapnya mengenai ketiga unsur pokok dalam belajar sebagai berikut:

1. Proses aktivitas belajar melibatkan proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila dia aktif berpikir dan merasakan. Proses berpikir dan merasakan ini tidak dapat diamati oleh orang lain, tetapi dapat dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Proses berpikir dan merasakan memang tidak bisa dilihat oleh orang lain, tetapi orang lain dapat melihat kegiatan yang dilakukan sebagai akibat adanya proses berpikir dan merasakan. Contoh nyata kegiatan siswa sebagai akibat dari proses berpikir selama pembelajaran antara lain bertanya, menjawab pertanyaan guru, melaporkan hasil diskusi, membuat rangkuman, dan sebagainya. Proses belajar ini (berpikir dan merasakan) tidak hanya berlangsung saat berada di bangku sekolah saja, tetapi berlangsung seumur hidup pada semua orang.
2. Perubahan perilaku seseorang yang belajar akan mengalami akibat dari proses belajarnya yaitu perubahan perilaku. Perubahan perilaku dapat berupa pengetahuan dan keterampilan, serta penguasaan nilai-nilai dan sikap. Perubahan perilaku sebagai diklasifikasikan menjadi tiga yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia yang terdiri dari enam aspek yaitu ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Afektif berkaitan dengan emosional manusia yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi. Psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik.
3. Pengalaman belajar adalah mengalami, artinya seseorang yang belajar mengalami interaksi dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang baik adalah lingkungan yang dapat memberi rangsangan kepada siswa untuk belajar. Belajar juga dapat dilakukan melalui

pengalaman, baik pengalaman tidak langsung maupun pengalaman langsung. Belajar dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru atau dengan membaca buku merupakan contoh belajar melalui pengalaman tidak langsung, sedangkan melakukan eksperimen terhadap sesuatu hal adalah contoh belajar melalui pengalaman langsung.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya (Arifin, 2017).

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini menekankan bahwa pembelajaran bukan sekadar penyampaian informasi, melainkan sebuah proses yang kompleks yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pendidikan (Atmowardoyo, 2023).

Menurut teori konstruktivisme Vygotsky yang diperluas oleh modern educator seperti Hammond 2019 dikutip (dalam Yenny dan Jayanto, 2021) pembelajaran yang efektif terjadi dalam konteks sosial ketika siswa berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya. Lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi makna melalui diskusi, refleksi, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran menuntut keterlibatan aktif semua pihak dalam suatu sistem yang saling mendukung.

Menurut Arends 2015 dikutip (dalam Yenny dan Jayanto, 2021) pembelajaran merupakan proses sistematis yang menggabungkan komponen belajar dan mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran terjadi ketika

guru (yang mengajar) dan siswa (yang belajar) terlibat secara aktif dalam proses pertukaran informasi dan pengalaman. Dengan kata lain, pembelajaran menciptakan ruang kolaboratif tempat kegiatan mengajar mendorong proses belajar. Sistem pendidikan formal, pembelajaran dirancang dengan kurikulum, media, strategi, dan evaluasi tertentu (Yenny dan Jayanto, 2021). Pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Adapun proses pembelajaran merupakan sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan (Widodo dan Utami, 2019).

Dapat dilihat bahwa yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah sebuah interaksi, baik interaksi antara pendidik dengan peserta didik, teman-temannya, media pembelajaran, dengan lingkungan belajarnya dan sebagainya. Sedangkan yang lainnya ialah berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Yang mana dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen, yang diantaranya: ada tujuan pembelajaran, guru/pendidik, siswa/peserta didik, materi pembelajaran, alat atau media pembelajaran, serta evaluasi belajar. Guru harus memperhatikan seluruh komponen tersebut sebelum memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada integrasi dan sinergi antara berbagai elemen dalam sistem pembelajaran (Nadilah dan Gusmaneli, 2025).

Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Fungsi-fungsi pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran sebagai sistem; pembelajaran sebagai sistem terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran.
2. Pembelajaran sebagai proses; pembelajaran sebagai proses merupakan rangkaian upaya atau kegiatan dosen dalam rangka membuat mahasiswa belajar.

3. Persiapan; merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) dan penyiapan perangkat kelengkapannya antara lain alat peraga, dan alat evaluasi, buku atau media cetak lainnya.
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran; mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen dosen, persepsi, dan sikapnya terhadap mahasiswa.
5. Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya; kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial teaching bagi peserta didik yang berkesulitan belajar (Atmowardoyo, 2023).

2.1.3 Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap fenomena ruang, lingkungan, dan interaksi manusia dengan alam. Pembelajaran geografi memberikan kontribusi dalam menumbuhkan kemampuan berfikir analitis dan kreatif peserta didik. Tumbuhnya kampuan peserta didik diarahkan melalui permasalahan nyata dalam proses pembelajaran. Pembelajaran geografi tidak hanya mengajarkan konsep-konsep dasar tentang bumi dan kehidupan manusia di atasnya, tetapi mendorong peserta didik untuk memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungan, ruang, dan tempat (Manek dan Ersani, 2025). Ada beragam definisi geografi yang berkembang saat ini, misalnya pendapat Peter Hagget 1983 dikutip (dalam Aksa, 2019) yang menyatakan bahwa *Geography is an integrative discipline that brings together the physical and human dimensions of the world in the study of people, place, and environments*. Selain itu, ada juga definisi geografi yang dirumuskan oleh para ahli geografi Indonesia pada Seminar dan Lokakarya di Semarang tahun 1988 yang menjelaskan bahwa geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan menggunakan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

Definisi tersebut, secara eksplisit dapat dipahami bahwa geografi merupakan bidang ilmu yang integratif antara aspek fisik dan sosial. Mengkaji fenomena geosfer tidak boleh hanya menyentuh aspek fisik saja. Kajian geosfer harus komprehensif meliputi aspek fisik dan sosial (manusia). Selain itu, ilmu geografi merupakan analisis sintesis terhadap fenomena geosfer. Dalam melakukan kajian geosfer, seorang geografer harus menggunakan tiga pendekatan utama yaitu keruangan, kelingkungan, dan kompleks wilayah. Tiga pendekatan tersebut merupakan ciri khas geografi yang tidak dimiliki oleh ilmu lain (Aksa, 2019). Pembelajaran geografi dengan menggunakan model TGT akan lebih menarik minat belajar sebab siswa diberi kesempatan untuk terlibat dan berperan aktif (Utami, 2018)

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fatimah., dkk (2024) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini sangat relevan untuk membangun keterampilan abad ke-21. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Rusman, 2010).

Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok untuk saling berinteraksi, sehingga dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Menurut Slavin 2008 di kutip (dalam Rusman, 2010) dinyatakan bahwa (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis,

memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman. Terdapat empat hal penting dalam adanya aturan main dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, dan (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Menurut Rusman (2010) langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengelompokkan siswa.
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
5. Evaluasi.
6. Memberikan penghargaan.

Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, seperti *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Make a Match*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan lain-lain. Efektivitas pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh lima faktor utama, yaitu ada tidaknya saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi promotif, penggunaan keterampilan sosial yang sesuai, dan pemrosesan kelompok menurut Johnso dan Johnson 2009 dikutip (dalam Parhusip dkk., 2023).

1. Pertama, di dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik perlu mengalami saling ketergantungan positif. Artinya, setiap anggota kelompok perlu merasa terkoneksi dengan anggota-anggota lain di dalam kelompoknya dan demikian sebaliknya.
2. Kedua, dengan adanya akuntabilitas individu, setiap anggota kelompok bertanggungjawab terhadap perannya di dalam pekerjaan kelompok.
3. Ketiga, peserta didik perlu mengalami interaksi yang promotif di dalam pembelajaran kooperatif. Interaksi semacam ini, anggota kelompok memberikan umpan balik satu sama lain sehingga akan meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif maupun proses menurut Kristanto 2021 dikutip (dalam Parhusip dkk., 2023).

4. Keempat, keterampilan-keterampilan sosial juga diperlukan agar pembelajaran kooperatif menjadi efektif. Keterampilan-keterampilan tersebut diantaranya keterampilan memimpin, membuat keputusan, berkomunikasi, membangun kepercayaan, dan mengelola konflik.
5. Terakhir, pembelajaran kooperatif juga memerlukan pemrosesan kelompok. Pemrosesan kelompok terjadi ketika setiap anggota kelompok secara rutin mendiskusikan dan mengevaluasi tindakan-tindakan mana yang efektif untuk mencapai tujuan.

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah dilakukan oleh pakar pembelajaran maupaun oleh para guru disekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif. Perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. Menurut Slavin (2008), dalam Sudjarwo dan Baskoro (2012) mengidentifikasi tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
2. Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
3. Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2008) yang dikutip (dalam Sudjarwo dan Basrowi, 2012) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif

menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai mengingatkan penguasaan mereka terhadap kelompok kritik. Pengelompokan siswa heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi bertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain (Sudjarwo dan Basrowi, 2012).

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena di dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ada permainan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan dengan ini maka, siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengasah keterampilan dalam diri siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kelas juga tidak monoton selama pembelajaran berlangsung (Margareta dan Manalu, 2023). Model TGT pertama kali dikenalkan dan diterapkan oleh Davied Devries dan Keith Edward pada tahun 1972, kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978 (Devries, 1976; Kagan, 2009) dikutip (dalam Utami, 2018). Pengembangan model pembelajaran TGT didasarkan pada persaingan siswa yang kurang sehat dan konflik antar ras di dalam kelas Slavin (2005). Konflik antar ras dan persaingan yang kurang sehat dapat menimbulkan suasana kelas dalam belajar menjadi tidak kondusif. Pembelajaran TGT dilakukan berkelompok dengan tujuan siswa dapat bekerja sama. Siswa yang ada dalam satu kelompok belajar akan bersifat acuh terhadap tugas yang diberikan karena setiap siswa memiliki tanggung jawab bagi keberhasilan kelompok. Menurut Eggen dan Kauchak 2012 dikutip (dalam Utami, 2018) ”pembentukan tim dapat mengembangkan keterampilan sosial, yang dibutuhkan untuk bekerja sama dengan teman sekelas yang memiliki latar belakang, nilai, dan sikap berbeda”.

Model TGT dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar serta menguji pengetahuan melalui game akademik. Bermain game pada pembelajaran dapat membuat guru dan siswa merasa senang menurut Ehlers 2004 dikutip (dalam Utami, 2018). Permainan yang dimainkan dalam TGT yaitu menjawab soal-soal pada kartu yang disusun relevan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa (Agarwal dan Nagar, 2010). Pembelajaran TGT dapat membuat siswa merasa senang, menikmati pembelajaran, dan melakukan tugasnya dengan baik. Perasaan senang dalam belajar akan memicu minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan pembelajaran akan mudah dicapai (Utami, 2018).

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran dimana peserta didik dalam berkelompok yang memiliki perbedaan kemampuan mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Selain itu, tipe permainan pembelajaran turnamen ini yaitu melibatkan antar peserta didik menjadi tutor untuk mendalami materi. Permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT mengharuskan seluruh peserta didik berperan aktif secara keseluruhan yang dapat menjadi sebab peserta didik lebih bertanggung jawab, mampu bekerja sama, jujur, mempunyai rasa persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar menurut Wilujeng dkk., 2013 dikutip (dalam Setyaningrum dan Asrofah, 2024). Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan selain bermanfaat agar peserta didik melatih sikap kerja sama, model pembelajaran TGT dapat menjadikan peserta didik lebih mudah dalam memahami dan mendalami materi hal tersebut karena adanya peserta didik melakukan tutor sebaya.

Langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Menurut Reky dan Pd, 2021 dikutip (dalam Margareta dan Manalu, 2023) antara lain:

1. Kelompok (*Team*)

- a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogeny.

- b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok.
2. Presentasi kelas (*Class Presentation*)
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - b. Menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna ada saat game dan menentukan skor kelompok.
 - c. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas.
 3. Permainan (*Games*)
 - a. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang dimiliki siswa.
 - b. Memberikan game dalam bentuk pertanyaan materi yang dipelajari yang sudah dipelajari.
 - c. Memberikan materi games dalam bentuk pertanyaan Memberikan materi games dalam dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indeks.
 - d. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar
 4. Kompetisi (*Turnamen*)
 - a. Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen tiga siswa tertinggi persentasenya pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya.
 - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan.
 5. Penghargaan (*Team recognize*)
 - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen.
 - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

Menurut Milawati 2019 dikutip (dalam Margareta dan Manalu, 2023) keunggulan dan kelemahan TGT antara lain:

Kelebihan TGT:

1. Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
2. Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.

3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. Kegiatan permainan (*tournaments*) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kekurangan TGT:

1. Memerlukan waktu yang lama.
2. Melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan. Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

Menurut De Vries dan slavin 2008 dikutip (dalam Rusman, 2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antaranggota tim dalam suatu bentuk “turnamen”. Adapun sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Fase-fase Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Fase-fase Pembelajaran	Tingkah laku Guru
Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase II Menyampaikan informasi atau materi pembelajaran	Guru menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase III Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	Guru menjelaskan siswa bagaimana caranya membentuk kelompok dalam belajar
Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar serta turnamen	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT

Fase-fase Pembelajaran	Tingkah Laku Guru
Fase V Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa: menentukan skor individual dan kemajuannya, menentukan skor rata-rata kelompok
Fase VI Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Sudjarwo dan Basrowi, 2012

Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh, seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang di peroleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Sumber: Sudjarwo dan Basrowi, 2012

Keterangan sebagai berikut:

1. *Top Scorer* : skor tertinggi
2. *High Middle Scorer* : skor tinggi
3. *Low Middle Scorer* : skor rendah
4. *Low Scorer* : skor terendah

2.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian atau pengukuran tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan seseorang untuk menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, menyelesaikan tugas atau pekerjaan

dengan baik serta kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat titik hasil belajar juga bisa diukur melalui tes atau evaluasi yang diberikan oleh guru atau institusi pendidikan titik tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan memberikan umpan balik bagi siswa dan guru agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan belajar dan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya. Hal ini dipengaruhi pula oleh guru sebagai perancang belajar mengajar. Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap dan terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Rakhmawati dan Hadi, 2023).

Menurut Monika dkk., 2021 yang dikutip (dalam Margareta dan Manalu, 2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Sedangkan Menurut Sipakyah 2019 yang dikutip (dalam Margareta dan Manalu, 2023) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia setelah mengalami proses pembelajaran yang dimana perubahan tersebut dapat diukur dan diamati serta perubahan tersebut dijadikan sebagai tujuan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran dan siswa mengalami perubahan tingkah laku dari yang awalnya siswa tersebut tidak mampu sehingga menjadi mampu (Margareta dan Manalu, 2023). Selanjutnya, kemampuan tersebut berkaitan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dituntut untuk mampu menemukan solusi secara tepat dan efisien terhadap berbagai permasalahan serta mampu beradaptasi dalam menghadapi beragam tantangan kehidupan (Widodo dkk., 2020).

Menurut (Benyamin S. Bloom, 1956, dalam Atmowardoyo, 2020) mengemukakan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar meliputi perubahan dalam

kawasan (domain) kognitif, afektif dan psikomotor, beserta tingkatan aspek-aspeknya.

1. *Cognitive domain* (kawasan kognitif) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari: (1) Pengetahuan (*Knowledge*), (2) Pemahaman (*Comprehension*), (3) Penerapan (*Application*), (4) Penguraian (*Analysis*), (5) Memadukan (*Synthesis*) dan (6) Penilaian (*Evaluation*).
2. *Affective domain* (kawasan afektif) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari: (1) Penerimaan (*receiving/attending*), (2) Sambutan (*responding*), (3) Penilaian (*valuing*), (4) Pengorganisasian (*organization*), dan (5) Karakterisasi (*characterization*)
3. *Psychomotor domain* (kawasan psikomotorik) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: (1) Kesiapan (*set*), (2) Meniru (*imitation*), (3) Membiasakan (*habitual*) dan (4) Adaptasi (*adaption*) (Atmowardoyo, 2023).

2.2 Penelitian Yang Relevan

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

Tabel 5. Penelitian yang relevan

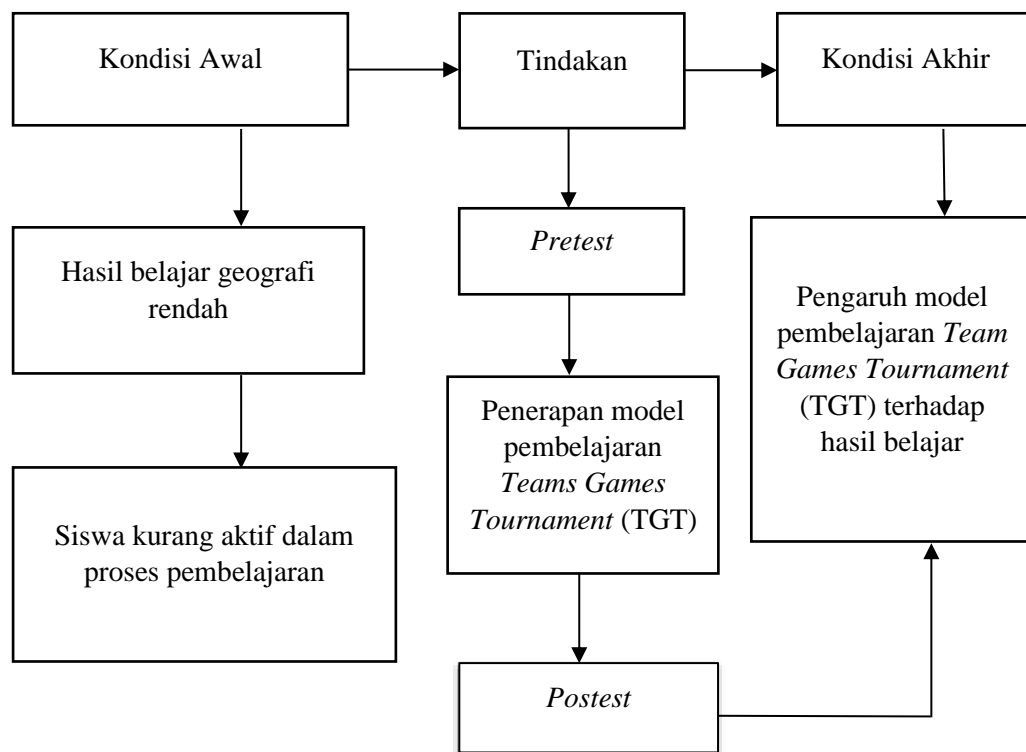
No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Putra dkk., (2021)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK	Menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams game tournament</i> terhadap hasil belajar bimbingan tik	Eksperimen kuantitatif, kelas eksperimen dan kontrol	TGT meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen 78,93 vs kontrol 69,76; t hitung = 9,484 > t tabel = 1,6	Berbeda pada materi (TIK vs Geografi), tetapi mendukung efektivitas TGT di level SMP
2.	Amni dkk., (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi	Mengetahui pengaruh TGT berbantu media terhadap hasil dan motivasi belajar kimia	Eksperimen dengan tambahan media visual	TGT berbantuan media visual lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi	Perbedaan dari mata pelajaran (kimia dengan geografi), dan adanya variabel tambahan (motivasi)

No	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
		Larutan Penyangga				
3.	Putra dkk., (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket	Mengetahui pengaruh TGT dalam PJOK materi jump shoot	True experimental dengan menggunakan rancangan penelitian the randomized posttest only control group the same subject design.	TGT secara efektif meningkatkan hasil belajar teknik dasar shooting bola basket	Perbedaan pada mata pelajaran namun tgt efektif secara umum di berbagai bidang pembelajaran
4.	Yunita dkk., (2020)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika	Pengaruh TGT terhadap hasil belajar matematika	<i>Pre-experimental design (one group pretest-posttest)</i>	TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika	Perbedaan pada sampel dan mata pelajaran matematika
5.	Tanjung dkk., (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang	Eksperimen, dengan desain kelompok kontrol	TGT efektif meningkatkan hasil belajar materi bangun ruang	Fokus pada materi spesifik (bangun ruang)

Sumber: Jurnal Review, 2025

2.3 Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2022) kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka berpikir penelitian adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur pikir peneliti dan keterkaitan antar variabel yang ditelitinya (Syahputri dkk., 2023). Berdasarkan judul penelitian ini, maka dapat digambarkan kerangka pemikirannya, sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2022), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul (Suryani, 2019). Dengan demikian, hipotesis penelitian yaitu “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung”.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022), pada dasarnya metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu mengambil kesimpulan atau generalisasi teori menurut Smith dan Hasan 2020 dikutip (dalam Arif, 2020). Metode ini disebut sebagai metode *positivistik* (Creswell menyebut sebagai pandangan dunia *post-positivisme*) karena berlandaskan pada filsafat *positivisme*. Penelitian kuantitatif pada umumnya dilakukan pada sampel yang diambil secara random sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi dan sampel tersebut diambil (Arif, 2020).

3.1.2 Desain Penelitian

Jenis desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental desain*. Penelitian *quasi experimental desain* dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan perlakuan khusus kepada suatu subjek penelitian untuk mencapai tujuan tertentu. *quasi experimental desain* yang digunakan mengerucut kepada jenis *one group pretest-posttest design* karena pengujian dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen. Desain ini, pengukuran awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar geografi siswa sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Setelah itu, kelas yang sama diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses

pembelajaran geografi. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan pengukuran kembali (*posttest*) dengan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Desain tersebut dipilih karena dalam penelitian ini menggunakan satu kelas yang dipilih sebagai sampel dan tidak dipilih secara random, serta penggunaan *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan perbedaan yang terjadi sebelum dan sesudah siswa mendapat perlakuan. Berikut adalah bentuk *one group pretest-posttest design*.

Tabel 6. Bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	01	X	02

Sumber: Sugiyono, 2022

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pada O1 merupakan penilaian sebelum perlakuan (*pretest*) dan X merupakan perlakuan serta O2 menunjukkan adanya penilaian setelah perlakuan (*posttest*). Dari adanya *pretest* dapat memberikan informasi untuk mengurangi kelemahan mengenai kesimpulan dengan apa yang terjadi pada responden ketika perlakuan tidak diberikan sedangkan O1 terjadi sebelum O2 yang memungkinkan keduanya menjadi berbeda dan tidak memiliki kaitan dengan perlakuan yang diberikan.

Penggunaan *desain one group pretest-posttest* dalam penelitian memungkinkan peneliti untuk menilai seberapa besar pengaruh model TGT dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa secara langsung. Materi yang akan disampaikan yaitu persebaran flora dan fauna Indonesia. Oleh karena itu, dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penerapan model TGT, peneliti dapat menyimpulkan sejauh mana pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

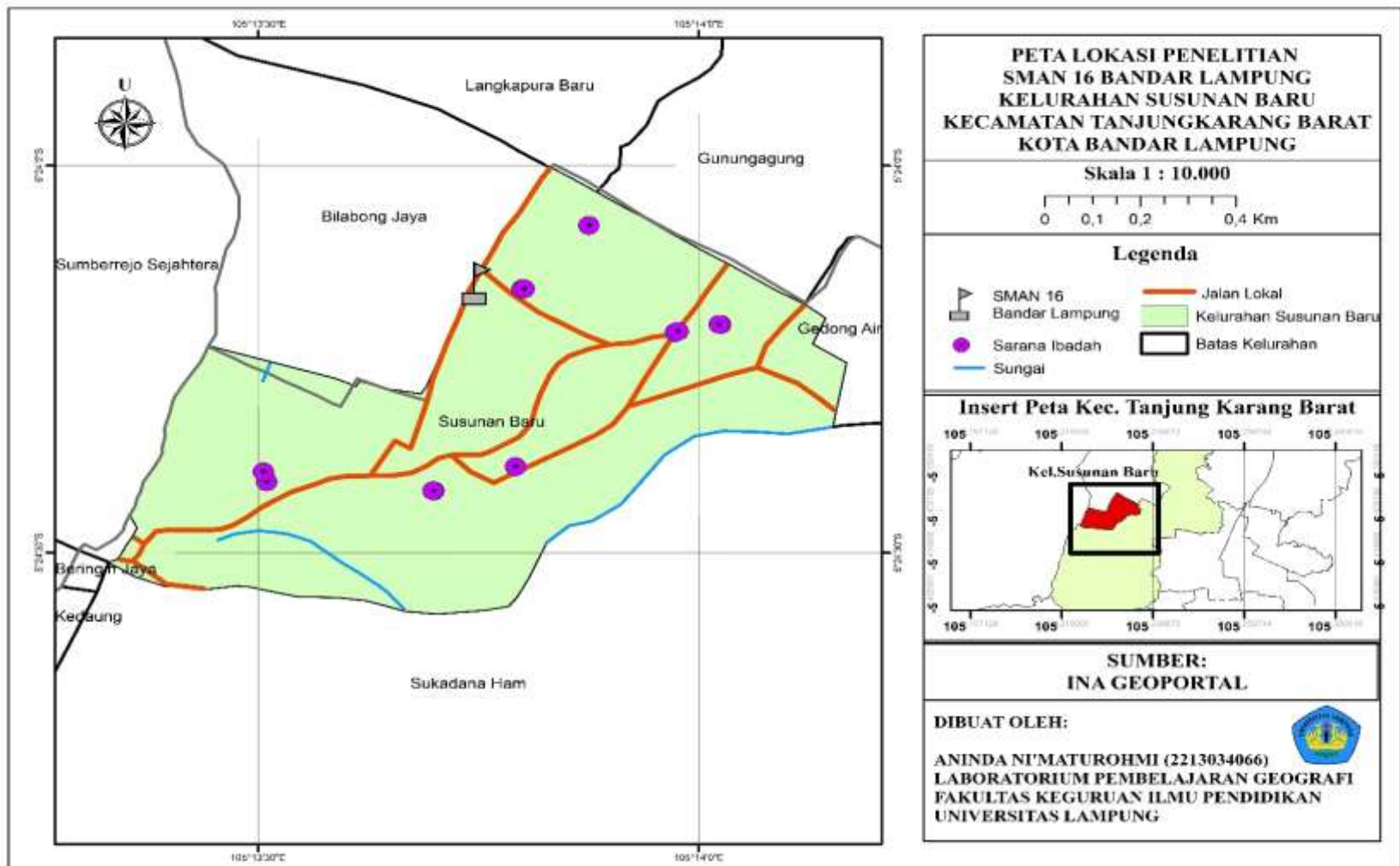
3.1.3 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajukan permohonan izin untuk melakukan penelitian pendahuluan.
- b. Melaksanakan observasi awal di SMA Negeri 16 Bandar Lampung guna mengidentifikasi permasalahan penelitian serta memperoleh data jumlah siswa kelas XI.
- c. Menyusun dan merancang proposal penelitian sebagai acuan pelaksanaan kegiatan.
- d. Mengembangkan instrumen penelitian beserta perangkat pembelajaran yang relevan.
- e. Mengurus surat izin pelaksanaan penelitian dari instansi terkait.
- f. Melakukan pengujian instrumen untuk menilai validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, serta daya pembeda instrumen penelitian.
- g. Menentukan sampel penelitian dengan menetapkan satu kelas sebagai kelompok eksperimen, melalui koordinasi dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 16 Bandar Lampung.
- h. Melaksanakan *pre-test* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan.
- i. Memberikan perlakuan sesuai rancangan pembelajaran, dimana kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan model menyelenggarakan *post-test* serta penyebaran kuesioner setelah proses pembelajaran selesai.
- j. Melakukan analisis terhadap data yang telah terkumpul.
- k. Mengkaji dan menafsirkan hasil analisis data.
- l. Menyusun deskripsi hasil penelitian secara terperinci dan sistematis.
- m. Merumuskan kesimpulan berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan.

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang berada di Jl. Darussalam, Kel. Susunan Baru, Kec. Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Lokasi penelitian ditampilkan dalam peta sebagai berikut.



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian

3.3 Waktu Penelitian

Tabel 7. Waktu Penelitian

No	Tahap Penelitian	April 2025-Maret 2026															
		04	05	06	07	08	09	10	11	12	01	02	03				
1.	Pengajuan judul	■															
2.	Penyusunan proposal	■	■														
3.	Bimbingan proposal			■													
4.	Seminar proposal				■												
5.	Revisi proposal				■	■											
7.	Penelitian						■	■	■								
8.	Analisis Data							■	■	■							
9.	Penyusunan Skripsi								■	■	■						
10.	Bimbingan Skripsi									■	■	■					
11.	Seminar Hasil												■	■	■		
12.	Revisi Skripsi													■	■	■	
13.	Bimbingan Skripsi														■	■	■
14.	Sidang Komprehensif																■

Sumber: Dokumen penelitian, 2025

3.4 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2022) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah sekumpulan orang atau objek lengkap yang memiliki beberapa karakteristik umum yang menarik bagi peneliti dan memenuhi kriteria yang ditentukan Arif Munandar (2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas sebagai berikut:

Tabel 8. Jumlah siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI. F.1	32 Siswa
2.	XI. F.2	31 Siswa
3.	XI. F.3	31 Siswa
4.	XI. F.4	34 Siswa
5.	XI. F.5	34 Siswa
6.	XI. F.6	34 Siswa
7.	XI. F.7	34 Siswa
8.	XI. F.8	34 Siswa
9.	XI. F.9	30 Siswa
10.	XI. F.10	30 Siswa

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 16 Bandar Lampung 2025

Menurut Sugiyono (2022), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel penelitian ini, yaitu *purposive sampling* menjadi teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti. *Purposive sampling* memungkinkan peneliti untuk fokus pada kelompok atau individu yang paling relevan dengan tujuan penelitian, sehingga informasi yang dikumpulkan menjadi lebih kaya dan spesifik (Subhaktiyasa, 2024).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara memilih satu kelas dari populasi dengan pertimbangan satu kelas tersebut merupakan kelas yang memilih paket pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Penerapan kurikulum merdeka menjadi alasan karena hanya terdapat dua kelas XI yang memilih paket mata pelajaran geografi, yaitu kelas XI. F.1, XI. F.2, XI. F.3, XI. F.7. Penelitian akan mengambil sampel bersama Guru Geografi SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Hasil dari pengambilan sampel, yaitu kelas XI. F.7 sebagai kelas eksperimen karena kelas tersebut siswa-siswinya kurang respon atau kelas kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung sehingga model *Team Games Tournament* akan lebih efektif jika diterapkan di kelas tersebut.

3.5 Alat dan Bahan Penelitian

3.5.1 Alat Penelitian

Alat penelitian adalah segala sarana atau instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sesuai tujuan penelitian.

a. Laptop

Laptop merupakan alat utama yang sangat penting dalam penelitian ini. Laptop digunakan untuk berbagai keperluan teknis seperti menyusun perangkat pembelajaran (modul pembelajaran, media presentasi, dan LKPD), mengetik laporan penelitian, serta melakukan pengolahan data. Selain itu, laptop juga digunakan dalam mengoperasikan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 23 untuk keperluan analisis statistik data *pre-test* dan *post-test*. Keberadaan laptop juga mempermudah akses terhadap sumber informasi akademik dan literatur ilmiah yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis laptop HP untuk mengakses informasi, menyimpan data, dan menjalankan aplikasi ArcGIS dan SPSS.

b. Handphone

Handphone digunakan sebagai alat pendukung selama kegiatan penelitian berlangsung. Fungsi utamanya adalah sebagai alat dokumentasi, baik berupa foto maupun video, guna merekam seluruh aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, handphone digunakan sebagai sarana komunikasi dengan guru, siswa, dan pihak sekolah untuk memastikan koordinasi berjalan lancar, terutama dalam pengaturan jadwal dan teknis pelaksanaan pembelajaran. Jenis handphone yang digunakan adalah oppo A15.

c. Lembar soal

Lembar soal berfungsi sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan capaian belajar siswa yang diajarkan. Lembar soal merupakan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dari sampel. Lembar soal ini dirancang dalam dua bentuk, yaitu *pre-test* dan *post-test*, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan

indikator kompetensi dasar dengan tujuan penelitian untuk mendapatkan informasi yang relevan.

d. ArcGIS 10.8

ArcGIS 10.8 adalah perangkat lunak pemetaan digital berbasis sistem informasi geografis yang digunakan dalam penelitian ini untuk menunjang penyusunan penelitian. ArcGIS digunakan untuk mengolah data spasial dan non-spasial yang berkaitan dengan letak geografis sekolah, termasuk koordinat, batas wilayah, serta jaringan jalan di sekitarnya. Peta lokasi penelitian yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi pendukung, tetapi juga memberikan legitimasi akademik karena menunjukkan keabsahan lokasi penelitian berdasarkan koordinat yang akurat.

e. SPSS version 27

SPSS versi 27 merupakan perangkat lunak statistik yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Penelitian ini, SPSS dimanfaatkan untuk melakukan uji statistik seperti uji validitas, uji normalitas, uji-t (*paired sample t-test*), dan uji N-Gain guna mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan kelompok eksperimen.

3.5.2 Bahan Penelitian

Bahan penelitian adalah segala sesuatu yang digunakan peneliti sebagai sumber atau objek untuk memperoleh data dalam suatu penelitian.

a. Data Siswa

Data siswa merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan penelitian karena berfungsi sebagai dasar untuk mengetahui karakteristik responden yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Data siswa yang dikumpulkan mencakup identitas siswa, seperti nama, jenis kelamin, usia, serta kelas tempat siswa tersebut belajar. Data nilai akademik siswa, baik nilai sebelum maupun sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*), juga diperlukan sebagai indikator pencapaian hasil belajar yang menjadi fokus penelitian ini. Dengan demikian, data siswa berperan penting dalam dokumentasi, klasifikasi, dan analisis hasil

b. Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai *pre-test* dan *post-test* merupakan data kuantitatif utama yang digunakan untuk menilai efektivitas model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa. *Pre-test* diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Sementara itu, *post-test* dilaksanakan setelah pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat menganalisis perbedaan capaian hasil belajar yang diperoleh siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran TGT. Data ini selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai untuk memperoleh kesimpulan ilmiah yang valid dan reliabel.

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Suatu penelitian yang mempelajari hubungan sebab-akibat antar variabel, dapat diidentifikasi beberapa jenis variabel, yaitu: variabel terikat, variabel bebas, variabel moderator, variabel kontrol, dan variabel antara atau *intervening*. Dalam penelitian ini hanya menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut:

a. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas berarti variabel yang memiliki pengaruh atas perubahan yang terjadi pada variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat berarti variabel

yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel ini keberadaannya dianggap merupakan suatu akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat ini menjadi persoalan pokok bagi peneliti, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar geografi siswa.

3.7 Definisi Operasional Variabel

Tabel 9. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Indikator yang diteliti	Alat Ukur
X (Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT)	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) adalah suatu model yang dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena di dalamnya ada unsur permainan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa maka, siswa tidak merasa jenuh dan kelas juga tidak monoton selama pembelajaran berlangsung (Margareta dan Manalu, 2023).	1. Kelompok (<i>Team</i>) 2. Presentasi kelas (<i>Class Presentation</i>) 3. Permainan (<i>Games</i>) 4. Kompetisi (<i>Turnamen</i>) 5. Penghargaan (<i>Team recognize</i>)	Proses	Observasi
Y (Hasil Belajar Geografi)	Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan menurut Monika dkk., 2021 dikutip (dalam Margareta dan Manalu, 2023).	<i>Pretest</i> sebelum perlakuan TGT <i>Postest</i> sesudah perlakuan TGT	Kognitif Kognitif	Tes (<i>Pretest</i>) Tes (<i>Postest</i>)

3.8 Data dan Sumber Data

Data adalah fondasi utama dalam penelitian karena kualitas dan ketepatannya secara langsung memengaruhi validitas serta akurasi temuan yang dihasilkan. Pengelompokan data berdasarkan cara perolehannya, seperti data primer dan sekunder, merupakan penelitian dalam menilai keandalan dan relevansi informasi yang digunakan. Data primer, yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya melalui informasi wawancara, survei, atau eksperimen, biasanya dianggap lebih akurat dan relevan karena langsung terkait dengan konteks penelitian. Sementara data sekunder, yang berasal dari sumber yang sudah ada seperti publikasi atau laporan, memungkinkan peneliti untuk menghemat waktu dan sumber daya, meskipun perlu diperiksa lebih lanjut mengenai keandalan dan kecocokannya (Sulung dan Muspawi, 2024). Data Primer dalam penelitian ini didapatkan dari responden dalam bentuk tes tertulis, data observasi atau pengamatan langsung dan data wawancara kepada guru mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan data sekunder didapatkan dari dokumentasi, dan buku pelajaran geografi kelas XI.

3.9 Teknik Pengumpulan Data

3.9.1 Tes

Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan seseorang. Tes pengetahuan dilakukan dalam bentuk tertulis dan lisan. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek yang dinyatakan (Sulung dan Muspawi, 2024). Penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi sebagai variabel dependen dalam penelitian ini. Tes diberikan kepada siswa dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya untuk memastikan tingkat kesalahan isi dan reliabilitasnya. Tes ini dilaksanakan dua kali, yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penerapan model pembelajaran TGT. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum geografi tingkat SMA.

3.9.2 Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2022).

3.9.3 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik mengumpulkan data dengan kuesioner banyak dipilih karena dianggap efisien, cepat, dan murah. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup yaitu kuesioner yang cara menjawabnya dengan menuliskan jawaban pada kolom kosong yang disediakan (Sugiyono, 2022).

3.9.4 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.

Teknik pengumpulan data ini berdasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden dilaksanakan dengan tatap muka.

3.9.5 Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya.

Sementara dokumen terekam dapat berupa film, kaset rekaman, mikrofilm, foto dan sebagainya. Penerapan teknik dokumentasi, peneliti mengumpulkan data melalui penelaahan terhadap berbagai dokumen tertulis seperti buku, majalah, arsip, peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sumber tertulis lainnya yang relevan dengan fokus penelitian (Sulung dan Muspawi, 2024). Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kondisi dan latar belakang sekolah, termasuk gambaran umum sekolah, lokasi geografis, sejarah pendirian, kondisi sarana dan prasarana, serta data jumlah peserta didik kelas XI, untuk memperkuat data visual dan mendokumentasikan aktivitas selama proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti juga melakukan pengambilan gambar (foto) kegiatan pembelajaran di kelas pada saat penelitian berlangsung.

3.10 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Penggunaan instrumen penelitian yang tepat akan menghasilkan data yang bersifat *reliability* (memberikan hasil pengukuran yang konsisten jika diulangi), *validity* (ketepatan instrumen dalam mengukur apa yang diteliti), dan *sensitivity* (kemampuan instrumen dalam memberikan tanggapan pada perubahan variabel) sehingga nantinya hasil penelitian secara keilmuan dapat dipertanggungjawabkan (Sulung dan Muspawi, 2024).

3.10.1 Lembar Observasi

Instrumen metode observasi adalah lembar observasi yang digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa dan aktifitas guru (peneliti) ketika dalam proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Instrumen ini akan digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan aktifitas guru (peneliti) dalam pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diperoleh dari lembar ini adalah centang. Kolaborasi dalam penelitian ini, adalah guru mata pelajaran geografi yaitu Ibu Raysa Deagustami, S.Pd., M.Pd., Guru tersebut yang akan mengamati dan menilai aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru

(peneliti) dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi yang akan digunakan dalam mengamati aktivitas guru dan aktivitas hasil belajar siswa:

Tabel 10. Kisi-kisi lembar observasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Skala Penilaian
1.	Kesiapan Mengikuti Pembelajaran: Menyampaikan tujuan & memotivasi siswa	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	1-4
		Antusias menyambut kegiatan pembelajaran	1-4
2.	Partisipasi dalam Presentasi Kelas	Mencatat materi penting	1-4
		Bertanya atau menanggapi penjelasan	1-4
3.	Kerja Sama dalam Kelompok	Berbagi tugas secara adil	1-4
		Membantu teman yang kesulitan	1-4
		Menyampaikan ide dalam diskusi	1-4
4.	Keterlibatan dalam Permainan: Games & Turnamen	Mengikuti aturan permainan	1-4
		Aktif menjawab pertanyaan permainan	1-4
		Menunjukkan sportivitas	1-4
5.	Evaluasi & Refleksi	Mengikuti evaluasi dengan serius	1-4
		Memberi umpan balik pembelajaran	1-4

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Skala Penilaian
6.	Penghargaan & Motivasi	Menghargai prestasi kelompok lain	1-4
		Menunjukkan semangat belajar setelah pembelajaran	1-4

Sumber: Modifikasi Sudjarwo dan Basrowi, 2012

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Kurang baik

2= Cukup

3= Baik

4= Sangat baik

Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 11. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Persentase	Kategori
86-100%	Sangat baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup
<60%	Kurang

Sumber: Arikunto S, 2013

Tabel 12. Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan
1.	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran geografi.
3.	Kegiatan diskusi kelompok dalam TGT membantu saya bertukar pendapat dengan teman.
5.	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mendorong saya untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.
6.	Saya merasa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan saat menggunakan model TGT.
7.	Pembagian kelompok dalam model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) membuat kerja sama antar siswa lebih baik.
8.	Turnamen dalam TGT membuat saya lebih termotivasi untuk mendapatkan nilai lebih baik.
9.	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) membantu saya mengingat materi dengan lebih mudah.
10.	Saya merasa pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) tidak membosankan.
11.	Saya merasa bingung dan mengalami kesulitan dalam belajar materi dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).

No	Pertanyaan
12.	Saya merasa suasana kelas lebih hidup dan aktif saat menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).
13.	Kegiatan tanya jawab dalam model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) membantu memperkuat pemahaman saya.
14.	Saya merasa waktu yang diberikan untuk setiap tahapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) tidak cukup.
15.	Belajar menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) merasa tertekan.

Sumber: Dokumen peneliti

3.10.2 Lembar Tes

Lembar tes yang akan diberikan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk memperoleh data tentang kemampuan awal siswa mengenai materi sebaran flora dan fauna di Indonesia, sedangkan *posttest* diberikan untuk mendapatkan data kemampuan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi sebaran flora dan fauna di Indonesia. Lembar tes ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan terdiri dari 30 butir soal.

Tabel 13. Kisi-Kisi Angket Hasil Belajar Kemampuan Kognitif

No.	Indikator Kognitif	Level	Nomor Soal
1.	Memahami keanekaragaman flora dan fauna Indonesia	C2	1-7
2.	Menjelaskan sebaran flora dan fauna Indonesia	C2	8-14
3.	Memahami konsep konservasi flora dan fauna	C2	15-21
4.	Menjelaskan jenis flora dan fauna di Indonesia	C2	22-26
5.	Memahami faktor iklim dan geologi dengan persebaran	C2	27-30

Sumber: Modifikasi Taksonomi Bloom Pelajaran Geografi kelas XI, 2025

3.11 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada kelas XI F1 yang berada di luar sampel penelitian. Hal ini bertujuan agar instrumen yang digunakan benar-benar teruji kualitasnya tanpa memengaruhi kelompok sampel utama. Dengan demikian, hasil uji coba pada XI F1 dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana instrumen penelitian layak, konsisten, dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel yang diteliti.

3.11.1 Uji Validitas

Validitas adalah sejauh mana sebuah alat ukur (instrumen) dapat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Validitas sangat penting untuk dilakukan karena dalam beberapa kasus ditemukan bahwa suatu alat ukur relatif valid untuk mengukur satu jenis fenomena tetapi sama sekali tidak valid untuk menilai fenomena lainnya. Sehingga dalam melakukan uji validitas, peneliti tidak hanya memvalidasi alat ukur (instrumen) itu sendiri, tetapi alat ukur itu dalam kaitannya dengan tujuan penggunaannya. Untuk menguji validitas setiap butir soal maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor totalnya. Skor tiap butir soal dinyatakan valid dengan diperolehnya indeks validitas setiap butir soal, dapat diketahui butir-butir soal manakah yang memenuhi syarat dilihat dari indeks validitasnya. Pengukuran uji validitas instrumen dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi
X	= Skor item butir soal
Y	= Jumlah skor total tiap soal
N	= Jumlah responden

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 signifikansinya 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 signifikansinya 0,05, maka korelasi tersebut signifikan (Munandar, 2020).

3.11.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan alat ukur (instrumen) data penelitian yang dapat dipercaya keabsahannya sehingga menghasilkan data yang benar-benar relevan dengan tujuan penelitian. Uji reliabilitas juga digunakan untuk menguji konsistensi jawaban responden berdasarkan instrumen penelitian. Semakin reliabel sebuah instrumen penelitian kekonsistennannya juga akan semakin tinggi. Reliabilitas instrumen penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus reliabilitas *cronbach's alpha* yaitu sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma_{\frac{2}{b}}}{\sigma_{\frac{2}{t}}} \right)$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas

k = Banyaknya Soal

$\sum \sigma_{\frac{2}{b}}$ = Jumlah varians butir

$\sigma_{\frac{2}{t}}$ = Jumlah varians total

Interpretasikan koefisien reliabilitas tersebut dengan tabel di bawah ini

Tabel 14. Rentang Nilai Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha	Kategori
Antara 0,800 – 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 – 0,800	Tinggi
Antara 0,400 – 0,600	Cukup
Antara 0,200 – 0,400	Rendah
Antara 0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Soesana dkk. 2023

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:

3.11.3 Uji Taraf Kesukaran

Bermutu atau tidaknya butir-butir soal tes hasil belajar pertama-tama dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesulitan yang dimiliki oleh masing-

masing butir item tersebut. Butir-butir item dapat dikatakan baik apabila butir-butir tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Maka, apabila seluruh tes tidak dapat menjawab soal dengan betul, (karena terlalu sukar) tidak dapat disebut sebagai item yang baik. Apabila seluruh tes dapat menjawab dengan betul, (karena soal terlalu mudah) juga tidak dapat dimasukkan dalam kategori yang baik. Berikut ini rumus untuk menentukan taraf kesukaran suatu soal tes:

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

Keterangan:

P = Taraf kesukaran

B = Banyak siswa yang dapat menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Taraf kesukaran dikategorikan, sebagai berikut:

Tabel 15. Kategori taraf kesukaran

Taraf Kesukran	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sulit
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Purba, 2021

3.11.4 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dengan skornya dapat membedakan peserta tes dari kelompok tinggi dan kelompok rendah. Dengan kata lain makin tinggi daya pembeda soal makin banyak peserta dari kelompok tinggi yang dapat menjawab soal dengan benar dan makin sedikit peserta tes dari kelompok rendah yang dapat menjawab soal dengan benar. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi yang berkisar antara 0,00 sampai 1,00. 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:

D = 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 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 16. Kategori Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Interprestasi
Kurang dari 0,20	Jelek
0,20 - 0,40	Sedang
0,40 - 0,70	Baik
0,70 - 1,00	Baik Sekali
Bertanda Negatif	Jelek Sekali

Sumber: Purba, 2021

3.12 Uji Prasyarat

3.12.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smimov dengan rumus, sebagai berikut:

$$D \text{ hitung} = \text{maks} |F_0(x) - S_n(x)|$$

Keterangan:

$F_0(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

$S_n(x)$ = Distribusi frekuensi skor observasi

Adapun kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Nilai signifikan atau nilai probabilitas $< 0,05$ yang berarti data tidak berdistribusi normal.

2. Nilai signifikan atau nilai probabilitas $> 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

3.12.2 Uji Linieritas

Menurut Sugiyono (2022), uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity*. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada linearity lebih dari 0,05, maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

3.13 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara atau prosedur yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan selama penelitian, agar dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Menurut Sugiyono (2022), teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari hasil observasi, wawancara, kuesioner, atau tes, sehingga mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Tujuan utamanya adalah menemukan makna dan hubungan antar variabel penelitian. Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian:

3.13.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode analisis data yang bertujuan menggambarkan atau mendeskripsikan suatu data penelitian sebagaimana adanya. Analisis ini digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data yang diperoleh dari hasil penelitian, seperti nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah. Menurut Sugiyono (2022), analisis deskriptif adalah teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Dengan demikian, analisis deskriptif berfungsi untuk menjelaskan kondisi objek penelitian berdasarkan hasil pengamatan atau pengukuran yang dilakukan peneliti.

3.13.2 Analisis Hipotesis

Analisis hipotesis merupakan tahap analisis data yang bertujuan untuk menguji kebenaran dugaan sementara (hipotesis) yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan teori dan kerangka berpikir penelitian. Penelitian kuantitatif, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis statistik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antar variabel yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2022), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana kebenarannya masih perlu diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Dengan demikian, analisis hipotesis berfungsi untuk memberikan dasar ilmiah dalam menerima atau menolak hipotesis yang diajukan peneliti. Rumus uji t dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{\sqrt{\frac{s}{n}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

\bar{d} = Mean difference (rata-rata selisih skor tiap pasang data)

d = Selisih setiap pasang data (misal: nilai *posttest* – nilai *pretest*)

sd = Simpanan baku selisih

n = Jumlah pasang data (jumlah subjek)

3.13.3 Uji N-Gain

Uji N-Gain atau *Normalized Gain* merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana efektivitas suatu model atau metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Sugiyono (2022) uji N-Gain digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran dengan melihat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yang telah dinormalisasi terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Dengan demikian, uji N-Gain tidak hanya memperlihatkan adanya peningkatan, tetapi juga seberapa besar peningkatan tersebut dibandingkan dengan potensi maksimal peningkatan nilai. Berikut merupakan rumus uji N-Gain:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ posttest - Skor\ pretest)}{(Skor\ maksimum - Skor\ pretest)}$$

Keterangan:

Skor pretest = Nilai sebelum diberikan perlakuan

Skor posttest = Nilai setelah diberikan perlakuan

Skor maksimum = Nilai tertinggi yang dapat dicapai (100)

Tabel 17. Kriteria interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Efektivitas
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

Sumber: Purba, 2021

3.14 Hipotesis

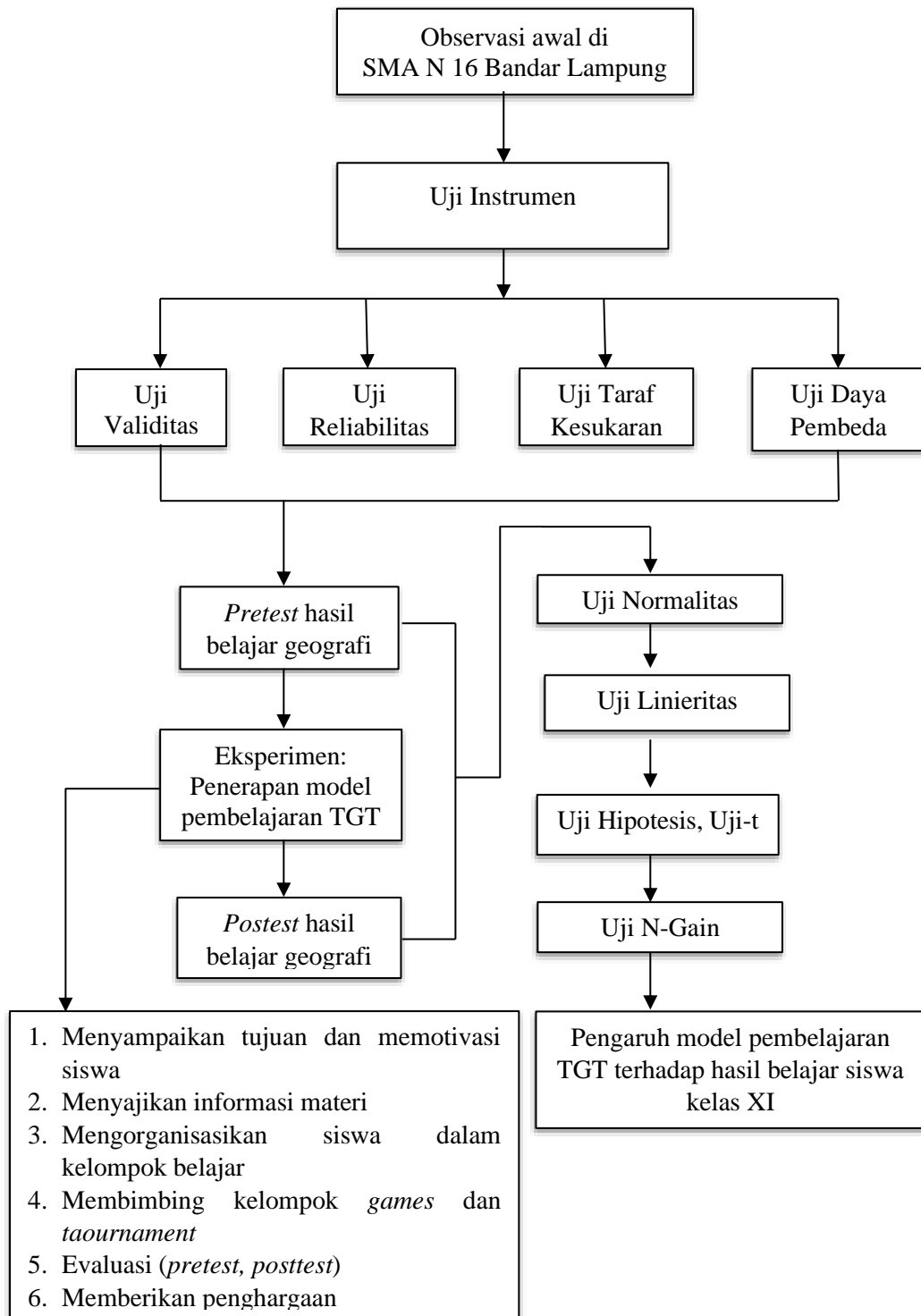
H₀ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

H₁ : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji statistik (uji t). Dasar pengambilan keputusan mengacu pada pendapat Sugiyono (2022), yaitu:

1. Jika nilai signifikan (Sig.) $< 0,05$, maka H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga dinyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H0 diterima dan H1 ditolak, sehingga dinyatakan tiak terdapat pegaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa.

3.15 Diagram Alir Penelitian



Gambar 3. Diagram Alir Penelitian

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 61 menjadi 88 pada *posttest*, atau terjadi peningkatan sebesar 27 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh diterima. Selain itu, hasil uji *N-Gain* memperoleh skor rata-rata 0,7364, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa pada materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dalam mata pelajaran geografi karena ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

kooperatif. Melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat dalam kelompok, siswa dapat saling membantu untuk memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain. Selain itu, penelitian dapat diperluas ke jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain untuk melihat konsistensi efektivitas model TGT dalam hal yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Aksa, F. I. 2019. Geografi dalam Perspektif Filsafat Ilmu. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 43. <https://doi.org/10.22146/mgi.35682>.
- Amni, Z., Ningrat, H. K., dan, Raehana. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>.
- Arifin, H. Z. 2017. Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 53–79.
- Dewi, E. U., Sulistyarini, dan Anasi, P. T. 2024. Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13(3), 1160–1167.
- Fatimah, N., Lolane, R., Poppy, S., Stephanie, A., & Sipayung, B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Drama di SMA Swasta Istiqlal Delitua. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Katolik*, 1(4), 75–87. <https://doi.org/10.61132/berkat.v1i4.244>.
- Fauziah, S., dan Afdhal, A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teme Games Tournamet (TGT) melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam. *Yasin*, 3(6), 1498–1510. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1962>.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 2009. An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>.
- Manek, A. H., & Ersani, E. (2025). Modalitas Belajar pada Pembelajaran Geografi: Tinjauan Literatur dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 13(2), 245–250. Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpg.v13i2.94765>.

- Margareta, E., dan Manalu, S. I. Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>.
- Maryam, E. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Tugumulyo. *Physics Education Journal*, 1(1), 34–42. i.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., dan Partini, P. 2023. Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., dan Fadhilah, F. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1200>.
- Putra, R. A., Wahjoedi, N. L. P. S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(2), 108–116. <https://doi.org/10.2388/jiku.v8i2.29816>
- Rakhmawati, dan Hadi, M. S. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Dasar Perkalian Melalui Metode Diskusi Dengan Media Stik Es Krim Di SD Muhammadiyah Kademangan. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2699–2705.
- Nadilah, S, dan Gusmaneli. 2025. Konsep Dasar dan Komponen Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2, 256–265. doi: <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i3.946>
- Setyaningrum, T. W., dan Asrofah. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1–9. Doi: <https://ejournal.undiksha.a.id>.
- Subhaktiyasa, P. G. 2024. Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.
- Sulung, U., dan Muspawi, M. 2024. Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5 (3)(September), 110–116.

- Suryani, N. L. 2019. Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bangkit Maju Bersama Di Jakarta. *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)*, 2(3), 419. <https://doi.org/10.32493/jjsdm.v2i3.3017>.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, dan Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., dan Nurbaiti, N. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>.
- Utami, D. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi SiswaSMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 81–88.
- Widodo, S., Pargito, Utami, D., & Utami, R. K. S. 2022. Penyusunan LKPD Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. *Jurnal Pengabdian Sosial Indonesia*, 2(2), 64–69.
- Widodo, S., Pargito, P., dan Yarmaidi, Y. 2020. The Geography Teaching Material for Senior High School Student's Creative Thinking.
- Widodo, S., dan Sari, I. P. 2023. *Project Based Learning on Students' Activities and Learning Outcomes in Geography Class XI IPS. In 4th International Conference on Progressive Education 2022 (ICOPE 2022)* (pp. 426-435). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_39.
- Yunita, A., Juwita, R., dan Kartika, E. S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika dan pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9 (2), 23-34. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8:.1749.115-120.

Buku

- Agarwal, R., dan Nagar, N. 2010. *Cooperative Learning*. Delhi: Kalpaz Publications.
- Arif, M. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. CV.Media Sains Indonesia.
- Arikunto. 2013. *Prosesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Atmowardoyo, H. 2023. *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*. Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Eggen, D. P., dan Kauchak, P. D. 2012. *Strategies and models for teacher: Teaching content and thinking skills*. Boston: Pearson Education Inc.Ehlers.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Aziz, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., H. U atgaol, K., dan Anugrah, N. E. 2023. Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian. In *Yayasan Kita Menulis*. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf).
- Karimuddin, A., Misbahul, J., Ummul, A., Suryadin, H., Zahara, F., Taqwin, Masita, Ketut N. A., Meilida, E. S. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Penerbit Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., dan Budiantara, M. 2017. Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Purba, Y. O. 2021. *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Widini Bhakti Persada Bandung.
- Rusman. 2010. Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Yusron dan Zubaedi. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. 2021. *Educational Psychology: Theory and Practice (13th ed.)*. Pearson
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., dan Pasaribu, A. N. 2023. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sudjarwo, dan Basrowi, 2012. *Mengenal Model Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Jelangala Pustaka Utama.
- Sugiyono, 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susana, dan Imam. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tuban: Penerbit Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Widodo, S., & Utami, D. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yenny, dan Jayanto, 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tuban: Penerbit Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.