

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Pada Pembelajaran IPS Terhadap Sikap Toleransi Sosial Siswa Kelas IX di SMP Negeri 5 Sidoarjo

Heny Rachmawati ¹⁾, Riyadi ²⁾, Agus Suprijono ³⁾, Silvi Nur Afifah ⁴⁾

1), 2), 3), 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya *sikap toleransi* yang disebabkan oleh penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 5 Sidoarjo. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain eksperimental dengan kelompok kontrol yang tak setara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 5 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian diperoleh melalui teknik *Purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan observasi. Teknik analisis data mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, uji regresi linear sederhana, dan uji T. Berdasarkan hasil analisis data, uji regresi linear sederhana menunjukkan R^2 sejumlah 0.488 hal berikut berarti bahwasannya 48.8% variasi dari variabel dependent Sikap Toleransi bisa dijelaskan oleh variasi dari variabel independen yakni *Teams Game Tournament*. Sedangkan sisanya sejumlah $(100\% - 48.8\% = 51.2\%)$ dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Hasil uji signifikansi regresi menunjukkan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$) yang menandakan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Hasil uji t variabel *Teams Game Tournament* memegang nilai signifikansi sejumlah 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t hitung didapatkan nilai sejumlah $5.436 > t_{tabel} (2.036)$ maka variabel *Teams Game Tournament* berpengaruh kepada variabel Sikap Toleransi. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan sikap toleransi sosial siswa di SMP Negeri 5 Sidoarjo.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Sikap Toleransi, *Team Games Tournament*.

Abstract

This research is motivated by the low group decision making skills of students caused by the use of learning models, methods, and media that are not in accordance with the characteristics of students. This study aims to analyze the influence of the use of Educational Ludo media on students' group decision making skills on social change materials at SMP Negeri 5 Sidoarjo. The approach in this study is quantitative experiment with a pre-experimental design type of one shot case study. The research sample was obtained through a simple random sampling technique and based on the results of the selected lottery for class IX-4 which amounted to 33 students. Based on the results of data analysis, a simple linear regression test showed an R Square value of 0.497, which indicates that the Educational Ludo media had an effect of 49.7% on group decision making skills, while the remaining 50.3% was influenced by other factors. The results of the regression significance test showed a value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$) which indicates that the effect was statistically significant. The results of the Pearson Product Moment correlation test showed a strong relationship between the use of Educational Ludo media on group decision making skills with a correlation coefficient value of $r = 0.705$ and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Thus, H_0 was rejected and H_1 was accepted, which proves that Ludo Educative media has proven to be significantly influential in improving students' group decision making skills on social change materials at SMP Negeri 5 Sidoarjo. This research is motivated by the low attitude of tolerance caused by the use of learning models, methods, and media that are less in accordance with the characteristics of students. This study aims to analyze the effect of using the Teams Games Tournament learning

model at SMP Negeri 5 Sidoarjo. The approach in this research is quantitative experiment with experimental design with unequal control group. The population in this study were all ninth grade students of SMP Negeri 5 Sidoarjo in the 2024/2025 school year. The research sample was obtained through purposive sampling technique. The instruments used in data collection were questionnaires and observations. Data analysis techniques include validity test, reliability test, normality test, linearity test, heteroscedacity test, simple linear regression test, and T test. Based on the results of data analysis, the simple linear regression test shows R^2 of 0.488 the following means that 48.8% of the variation of the dependent variable Tolerance Attitude can be explained by the variation of the independent variable, namely Teams Game Tournament. While the remaining amount ($100\% - 48.8\% = 51.2\%$) is influenced by other variables outside the study. The regression significance test results show a value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$) which indicates that the effect is statistically significant. The results of the Teams Game Tournament variable t test hold a significance value of 0.000, the value is smaller than 0.05. While for t count in

Keywords: *educational Ludo Media, Group Decision Making Skills, Team Games Tournament.*

How to Cite: Rachmawati, H., dkk. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament pada Pembelajaran IPS terhadap Sikap Toleransi Siswa Kelas IX di SMP Negeri 5 Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No. 04) 2025: halaman 1 – 13

PENDAHULUAN

Kualitas dari sebuah negara bisa dilihat melalui karakter yang dimiliki oleh rakyatnya. Demi mewujudkan bangsa yang memiliki harkat serta martabat yang baik harus memegang karakter yang kuat berlandaskan filosof klasik yang bernama Billy Graham menyatakan bahwasannya “ *if the wealth is lost, nothing is lost. If the health is lost, something is lost. But if the character is lost, everything is lost.* ” Yang jika diterjemahkan menjadi tak ada yang hilang jikalau kekayaan hilang. Sesuatu ada yang hilang jikalau kesehatan hilang. Namun, semuanya akan ikut hilang jikalau karakter yang hilang. (Suwardani, 2020:1). Berdasarkan ungkapan diatas bisa memperlihatkan bahwasannya karakter memegang nilai kedudukan yang tinggi serta bisa dijadikan sebuah pilar ataupun pedoman bagi bangsa. Adanya keanekaragaman yang ada di Indonesia adalah sesuatu yang patut untuk disyukuri serta dianggap selaku kekayaan yang memegang nilai yang begitu berharga, namun harus disertai sikap toleransi. Sikap toleransi bisa menjadi perisai dalam menghadapi tantangan globalisasi dimasa depan serta bisa menjadi pedoman pada hidup bermasyarakat. Namun, jikalau tak ada sikap toleransi maka akan menimbulkan konflik sosial (Widianto,2017). Namun, dengan seiring berjalannya waktu kepedulian masyarakat semakin terkikis dengan terdapatnya perubahan sosial. Hal berikut bisa dilihat dengan terdapatnya sikap saling menghargai antar masyarakat yang semakin rendah. Dilansir dari beberapa sumber banyak sekali tindakan-tindakan yang kurang pantas justru terjadi di lingkungan sekolah seperti perundungan oleh murid,guru bahkan kepala sekolah. Fenomena seperti berikut harus menjadi fokus utama pada dunia pendidikan mengingat sekolah seharusnya menjadi tempat teraman dalam mencari ilmu justru beralih fungsi menjadi tempat terjadi kekerasan. Penindasan kepada remaja oleh teman sebayanya terbukti menjadi masalah yang signifikan di seluruh dunia. Studi terbaru dari lebih dari 60 negara dengan berbagai tingkat pendapatan sudah ditemukan bahwasannya kira-kira 1 dari tiap 3 awal remaja sudah menjadi korban intimidasi. Pengganggu sekolah ialah siswa yang dengan sengaja mengincar siswa lain,korban, sebab psikologis berulang ataupun serangan fisik, yang mungkin memerlukan waktu berupa memukul, menendang, mendorong, menyebut nama memanggil serta menggoda.

Sikap toleransi menjadi salah satu nilai karakter yang sejak dini harus dilaksanakan pengembangan. Dikemukakan oleh Tilaar (2000:180) bahwasannya sikap toleransi yang tinggi dari tiap masyarakat dituntut oleh wajah Bhineka. Oleh tiap lapisan masyarakat sikap toleransi harus diwujudkan. Sikap toleransi perlu dikembangkan pada dunia pendidikan sedini mungkin.Oleh sebab itu sangat penting sekolah melaksanakan penanaman sikap toleransi antar siswa. Pihak sekolah memegang beban berat guna membentuk karakter siswa melalui proses kegiatan belajar. Upaya yang bisa dilaksanakan dalam memaksimalkan pendidikan Pemerintah sudah meluncurkan kurikulum merdeka yang berfokus pada penanaman karakter siswa.

Fakta dilapangan memperlihatkan ada pendidik yang kurang kompeten dalam mengajar juga menjadi salah satu faktor penghambat tujuan pembelajaran bahkan tak jarang ditemukan pendidik yang belum mampu beradaptasi dengan teknologi serta kurikulum saat ini. Peningkatan kualitas seorang pendidik adalah hal yang harus dilaksanakan demi tercapainya tujuan pembelajaran IPS salah satunya dengan mengikuti seminar ataupun pelatihan di bidang keilmuan. Pembelajaran IPS didominasi dengan kegiatan mendengar,mencatat serta menghafal. Oleh sebab itu pembelajaran yang seharusnya membantu siswa untuk beradaptasi dengan dunia masyarakat justru cenderung pasif serta monoton.TGT ataupun *Teams Games Tournament* menjadi salah model pembelajaran yang efektif pada upaya peningkatan toleransi. Permainan akademik diintegrasikan pada model berikut selaku pendekatan pembelajaran kooperatif. pada TGT, dilaksanakan pengelompokan siswa ke pada tim kecil yang bersifat heterogen, berisi empat sampai lima anggota, saling bergantung satu sama lain selaku bentuk kerja sama (Isjoni, 2009:63). Berlandaskan Rochmana & Shobirin (2017), TGT ialah model pembelajaran kooperatif yang bisa meningkatkan keaktifan siswa dengan mendorong kerja kelompok yang kompetitif guna menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan

tepat serta teliti.

Adanya peningkatan semangat belajar siswa serta mengurangi kebosanan selaku harapan diterapkannya model pembelajaran TGT sebab pada proses pembelajaran diintegrasikan unsur permainan pada model berikut dimana akan melibatkan seluruh elemen siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengedepankan kerjasama, gotong royong serta sikap saling menghargai. Lewat pembelajaran berikut, siswa bisa meningkatkan kemampuan melalui pengalaman yang didapat dengan cara langsung pada proses pembelajaran sehingga mampu menyajikan kesan pendidikan yang baik kepada konsep yang dipelajari. Melalui pembelajaran yang lebih terfokus pada siswa, menjadikan pembelajaran lebih aktif serta bermakna sehingga siswa dengan cara individu bisa menemukan konsep yang sudah dipelajari. Selain itu, dengan terciptanya pembelajaran yang terpadu menjadikan siswa yang mampu memandang dunia nyata serta kehidupan berlandaskan pengetahuan yang didapatkan pada pembelajaran (Williams pada Puskur depdiknas, 2007: 2)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan menggunakan metode secara Quasi Eksperimen dengan mengambil rancangan desain *non equivalent control group design*. Kemudian dibagi menjadi dua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak. Dalam kedua kelompok tersebut kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus atau perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2024 dilaksanakan di tempat sekolah SMP Negeri 5 Sidoarjo. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni kelas IX-3 dan kelas IX-4 yang terdiri dari masing-masing kelas 33 peserta didik seluruhnya total menjadi 66 peserta didik. Teknik pengambilan sampel berdasarkan teknik *Non probability sampling* dengan menggunakan jenis *Purposive Sampling* karena beberapa pertimbangan yakni kemampuan berpikir kritis peserta didik belum optimal dan dari setiap kelas memiliki daya pikir, karakteristik, intelektual, pengetahuan, lingkungan kelas yang berbeda. Kemudian pertimbangan dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari sekolah SMP Negeri 5 Sidoarjo juga menyarankan untuk mengambil kedua kelas tersebut sebab medan lapangan yang akan dilaksanakan harus sesuai dengan komposisi dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sidoarjo, yaitu SMP Negeri 5 Sidoarjo. Sekolah ini beralamat di Jl. Untung Surapati No.24, Sidoklumpuk, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. Penelitian ini berfokus pada kelas IX-6 sebagai uji coba instrumen angket, sedangkan kelas IX-4 sebagai sampel penelitian. Sebelum instrumen diujikan kepada peserta didik perlu melakukan uji validitas ahli dan uji validitas empiris. Setelah dinyatakan layak oleh dosen ahli, peneliti melakukan uji validitas empiris dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik di kelas IX-6 sebagai kelas untuk melakukan uji coba. Setelah tahap tersebut selesai, peneliti melakukan olah data untuk mengetes keabsahannya.

a. Uji Instrumen

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Instrumen Angket	N	R_{hitung}	$R_{tabel N=32}$ Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
Model Pembelajaran TGT	33	0.525	0.349	Valid
Sikap Toleransi	33	0.393	0.349	Valid

Tabel 1 menunjukkan hasil uji validitas angket model pembelajaran TGT dengan jumlah 35 item pernyataan yang diberikan saat tahap uji validitas di kelas IX-6 dengan responden 33 peserta didik, selanjutnya akan diuji kevalidannya menggunakan aplikasi *SPSS versi 24 for windows*. Item angket dinyatakan valid apabila nilai Pearson Correlation atau R_{hitung} pada pernyataan 1 hingga 35

> R_{tabel} dengan $N=33$ yaitu sebesar 0.349 dengan hasil nilai rata-rata sebesar 0.525. Hasil uji validitas angket ini menunjukkan bahwa terdapat 30 dari 35 butir pernyataan yang valid. Peneliti hanya mengambil 25 dari 30 item yang dinyatakan valid untuk digunakan pada kelas eksperimen yang mewakili setiap indikator. Selanjutnya hasil uji validitas angket sikap toleransi dengan jumlah 35 item pernyataan menunjukkan hasil rata-rata sebesar 0.393. Uji angket ini menunjukkan bahwa terdapat 26 dari 35 butir pernyataan yang valid. Peneliti hanya mengambil 25 dari 26 item yang dinyatakan valid untuk digunakan pada kelas eksperimen yang dianggap mewakili setiap indikator.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen Angket	Cronbach's Alpha	Keterangan
Model Pembelajaran TGT	0.895	Sangat Reliabel
Sikap Toleransi	0.903	Sangat Reliabel

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

Tabel 2 Berlandaskan hasil uji reliabilitas pada tabel diatas, didapatkan informasi bahwasannya seluruh variabel memegang nilai Cronbach's Alpha sejumlah > 0.70. Berlandaskan hal tersebut maka bisa disimpulkan bahwasannya seluruh variabel tersebut reliabel

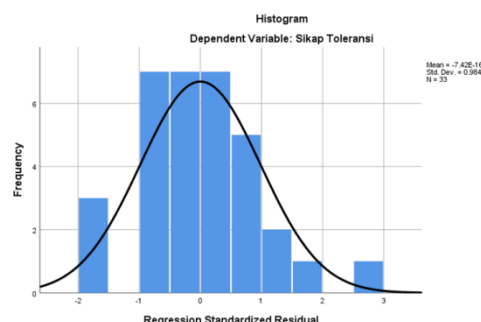
b. Uji Asumsi Klasik (Prasyarat)

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test</i>			
Kelas	N	Nilai Signifikansi Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	33	0.200	Berdistribusi Normal

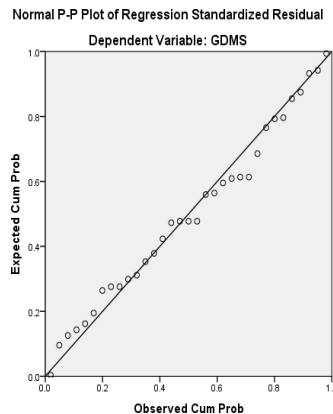
Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas residual menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan *SPSS 24 for windows* bahwa nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0.200. Karena nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka residual dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas untuk regresi linear sederhana telah terpenuhi, sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan.



Gambar 1 Histogram Residual Normalitas

Berdasarkan hasil analisis menggunakan histogram residual, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 2.58E-15 mendekati nol. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata error prediksi model regresi hampir tidak bias. Nilai standar deviasi sebesar 0.984 menunjukkan penyebaran residual yang relatif kecil dengan sebagian besar nilai residual berada disekitar rata-rata. Histogram menunjukkan distribusi residual bentuk lonceng (distribusi normal) sehingga model regresi ini memenuhi asumsi normalitas.



Gambar 2 Grafik Normal P-Plot

Hasil P-P Plot terlihat titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4 Hasil Uji Linearitas

Uji Linearitas	Nilai Signifikansi <i>Sig. (2 tailed)</i>	Keterangan
Eksperimen	0.000	Terpenuhi

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel Berlandaskan tabel diatas diperoleh informasi bahwasannya nilai sig. sejumlah 0.000, nilai tersebut < 0.05 hal berikut menunjukkan bahwasannya asumsi linieritas terpenuhi.

Tabel 5 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji Linearitas	Nilai Signifikansi <i>Sig. (2 tailed)</i>	Keterangan
Model Pembelajaran TGT	0.179	Tidak Terpenuhi

Berlandaskan output pengolahan data pada table di atas, diketahui bahwasannya variable *Teams Game Tournament* memegang nilai Sig. sejumlah 0,179 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka bisa disimpulkan bahwasanya tak ada gejala heteroskedastisitas pada data penelitian berikut. Jikalau tak terjadi heteroskedastisitas, artinya varians residual ialah konstan maupun homogen di semua tingkat variabel independen.

c. Uji Hipotesis

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien Regresi	Nilai Signifikansi Sig. (2 tailed)	Keterangan
Model Pembelajaran TGT	0.745	0.000	Berpengaruh Signifikan

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Berlandaskan model regresi linear sederhana diatas, didapatkan informasi seperti dibawah berikut.

1. Konstanta sejumlah 21,413, yang memperlihatkan bahwasannya variabel dependen (Sikap Toleransi) memegang nilai sejumlah 21,413 jikalau variabel independen (Turnamen Permainan Tim) tetap konstan.
2. Variabel Turnamen Permainan Tim memegang koefisien regresi positif sejumlah 0,745, yang memperlihatkan bahwasannya jikalau tumbuh sejumlah 1 poin dengan cara signifikan, maka variabel Turnamen Permainan Tim akan menaikkan nilai variabel Sikap Toleransi sejumlah 0,

Tabel 7 Uji Koefisien determinasi

Variabel	R Square	Adjusted R	Keterangan
X – Y	0.488	0.472	Hubungan positif, signifikan

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel diatas diketahui bahwasannya nilai R^2 sejumlah 0.488 hal berikut berarti bahwasannya 48.8% variasi dari variabel dependent Sikap Toleransi bisa dijelaskan oleh variasi dari variabel independen yakni Teams Game Tournament. Sedangkan sisanya sejumlah $(100\% - 48.8\% = 51.2\%)$ dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian berikut.

Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS

Penelitian ini mempunyai dua variabel menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas berupa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) (X), variabel terikat berupa sikap toleransi (Y). Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan prapenelitian terlebih dahulu untuk mengetahui hasil belajar dan sikap toleransi peserta didik, berupa wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Sidoarjo dan observasi saat pembelajaran berlangsung. Kelas IX-3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan kelas IX-4 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 menggunakan model *Times Games Tournaments* (TGT). Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberi kesempatan pada semua peserta didik untuk bisa meningkatkan sikap toleransi melalui permainan berupa kartu pertanyaan yang berisi soal soal bernomor secara berkelompok. Melalui model TGT diharapkan tidak rasa egois, ingin lebih unggul, merasa bahwa pendapatnya harus diterima semua siswa, tidak menghargai satu sama lain. Peneliti memberikan soal pretest berupa soal pilihan ganda kepada peserta didik, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan kognitif awal peserta didik.

Pertemuan kedua, peneliti menjelaskan materi tentang perubahan sosial dengan

menggunakan model *Teams Games Tournaments* pada kelas eksperimen. Kendala yang dihadapi pada pertemuan kedua adalah peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT, dimana peneliti hanya menjelaskan materi secara singkat, sehingga pada saat melakukan games peserta didik kesulitan untuk berkelompok karena terdapat beberapa siswa yang tidak mau bersosialisasi selain teman satu sircle dan masih memiliki sifat intoleransi. Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Times Games Tournaments*, perubahan sosial. Kendala yang dihadapi pada pertemuan ini yaitu, peserta didik masih kebingungan dalam menjawab pertanyaan yang tersedia di LKPD meskipun sudah diberi arahan. Meskipun demikian, peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, dimana peserta didik mulai berani mengangkat tanda pengenalan untuk menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh pendidik pada saat games berlangsung. Pada pertemuan keempat, kelas eksperimen peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* dengan 5 tahapan. Tahap pertama yaitu penyajian kelas, pada tahap ini peneliti menyampaikan materi tentang menjelaskan perubahan sosial, kemudian peneliti mengecek sudah sampai sejauh mana pemahaman peserta didik. Tahap berikutnya yaitu tournament, pada tahap ini sebelum memulai permainan peneliti menjelaskan tentang aturan, cara bermain dan membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen dengan kemampuan setara. Permainan ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan dapat meningkatkan rasa toleransi peserta didik terhadap kemampuan yang dimilikinya, sehingga membuat peserta didik tertarik dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung karena semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk mewakili kelompoknya di meja turnamen sebagai pembaca soal dan pemain pertama secara bergantian. Pada pertemuan ini, peserta didik sudah terbiasa dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT tahap demi tahapnya, namun pada tahap tournament peserta didik masih sedikit bingung dengan aturan permainan yang dijelaskan peneliti, karena tahap tournament sendiri hanya dilakukan diakhir minggu kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya pada pertemuan terakhir dilakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal tes hasil belajar (*posttest*) dan angket untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap sikap toleransi.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran karena model ini bersifat kooperatif yang melibatkan kelompok heterogen dengan anggota yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang berbeda, sehingga semua siswa aktif berpartisipasi tanpa memandang perbedaan status sosial; selain itu, TGT menggabungkan pembelajaran dengan unsur permainan berupa turnamen akademik yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, serta meningkatkan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran; fleksibilitas model ini memungkinkan guru menyesuaikan materi dan metode di berbagai mata pelajaran, dari IPA, IPS, matematika hingga bahasa, sehingga TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai bidang studi. Meskipun pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, namun terdapat pula kelemahannya. Hal ini dapat terjadi karena pada saat penelitian berlangsung, kelas kontrol menggunakan metode konvensional, dimana untuk penjelasan soal yang cukup rumit, peserta didik dipandu oleh guru dalam menganalisis dan menyelesaikan soal. Sementara pada kelas eksperimen, peserta didik belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang dimana mereka belajar sambil bermain games dengan berdiskusi berkelompok mampu menghasilkan jawaban soal yang diberikan guru dengan benar, sehingga peserta didik dapat menganalisis dan menyelesaikan soal dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) maka penyampaian materi akan lebih maksimal. Meskipun memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran. pembelajaran ini telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendapatkan

respon yang baik dari peserta didik. Artinya, secara keseluruhan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar fisika peserta didik.

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) kepada Sikap Toleransi Sosial

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) bertujuan guna mendorong peserta didik berlatih belajar secara berkelompok guna menguasai materi IPS. Model pembelajaran dengan berbasis game akan membuat peserta didik lebih antusias pada belajar. Penerapan model pembelajaran TGT pada proses pembelajaran IPS pada penelitian berikut dilaksanakan di kelas IX-4, kemudian disajikan posttest guna mengukur sejauh mana pengaruh model pembelajaran TGT kepada sikap toleransi sosial. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan peneliti memperlihatkan terdapatnya pengaruh, melalui hasil uji t, bahwasannya variabel *Teams Game Tournament* memegang nilai signifikansi sejumlah 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t hitung didapatkan nilai sejumlah $5.436 > t_{tabel} (2.036)$ maka variabel Teams Game Tournament berpengaruh kepada variabel Sikap Toleransi. Sehingga hipotesis pertama, H1 : variabel *Teams Game Tournament* berpengaruh signifikan dengan cara parsial kepada variabel Sikap Toleransi “diterima”. Tabel Hasil berikut semakin diperkuat dengan terdapatnya fakta lapangan yang memperlihatkan bahwasannya pada saat pembelajaran peserta tak melaksanakan perundungan, saling bekerja sama, menghargai serta menghormati orang lain serta menghargai perbedaan antar sesama. Peserta didik menyajikan respon yang positif kepada kegiatan pembelajaran menerapkan model pembelajaran TGT sangat antusias menunggu giliran bermain memakai spinner. Sampai di akhir kegiatan pembelajaran mereka masih ingin belajar. Berdasarkan angket yang sudah diisi peserta didik menunjukkan bahwasannya mereka merasa puas dengan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan teori Lev Vygotsky menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki keterkaitan dengan sikap toleransi yang terletak pada konsep interaksi sosial dan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menjadi inti teori Vygotsky. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif dan sikap sosial, termasuk toleransi, berkembang melalui interaksi sosial dengan orang lain yang lebih kompeten atau sejawat dalam lingkungan belajar. Dalam model TGT, siswa belajar secara kooperatif dalam kelompok heterogen yang mendorong mereka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi serta menyelesaikan masalah bersama. Proses interaksi ini memungkinkan siswa untuk menginternalisasi sikap toleransi karena mereka harus menghargai perbedaan pendapat, kemampuan, dan latar belakang teman sekelompoknya. Selain itu, guru sebagai fasilitator memberikan bimbingan yang membantu siswa mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi secara kognitif dan sosial dalam ZPD mereka. Dengan demikian, TGT memfasilitasi pembelajaran aktif dan konstruktif yang sesuai dengan teori Vygotsky, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan sikap toleransi melalui pengalaman sosial yang bermakna dalam kelompok belajar. Hasil penelitian berikut selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Najwa Kamila (Najwa Kamila, 2024) tentang penerapan model pembelajaran TGT kepada sikap toleransi memperlihatkan terdapatnya peningkatan sikap toleransi setelah disajikan perlakuan model pembelajaran TGT. Kemudian penelitian yang dilaksanakan oleh Fitria Komalasari yang telah melakukan penelitian terhadap sikap toleransi yang sejalan dengan penelitian ini dimana model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial.

Pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kepada peningkatan dimensi kognitif, afektif, serta perilaku pada sikap toleransi sosial

a) Dimensi Kognitif

Penguasaan siswa kepada ranah kognitif disebut selaku kemampuan kognitif. Kemampuan Berpikir Tingkat Rendah (LOTS) serta kemampuan berpikir tingkat rendah lainnya termasuk pada aktivitas yang termasuk pada ranah kognitif serta menonjolkan unsur intelektual seperti

pengetahuan. Tiga komponen kemampuan berpikir tingkat lanjut ialah mengingat (C1), memahami (C2), serta menerapkan (C3). Berlandaskan taksonomi Bloom yang diperbarui, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) mencakup kapasitas guna menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta menciptakan (C6) (Anderson serta Krathwohl, 2002). Peneliti memakai pertanyaan Pra-Tes-Pasca-Tes guna mengukur pemahaman siswa kepada konten yang disajikan guna menilai komponen kognitif. Berdasarkan data yang sudah diambil pada saat penelitian memperlihatkan bahwasannya pada saat peserta didik mengerjakan soal Pretest nilai minimum peserta didik ialah 45 serta nilai maksimum peserta didik 85 dengan rata-rata nilai 64,55 yang artinya mayoritas peserta didik belum memenuhi standar nilai minimum yakni 75. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT peserta didik kembali disajikan soal Post Test, hasil yang ditemukan bahwasannya nilai minimum peserta didik ialah 80 serta nilai maksimum 100 dengan rata-rata nilai ialah 90 yang artinya mayoritas peserta didik mendapatkan nilai yang sempurna serta tak ada yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan pernyataan diatas bisa disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat disimpulkan bahwasanya bisa meningkatkan kognitif siswa melalui penerapan pengetahuan, analisis serta keterampilan berpikir kritis pada konteks yang menyenangkan serta interaktif. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS tepatnya pada kelas IX bisa menyajikan kesan yang berbeda dimana pembelajaran IPS sering dianggap membosankan sekaligus bisa meningkatkan motivasi peserta didik. Selain mendorong tanggung jawab, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan pada pembelajaran, kegiatan pembelajaran TGT bisa membantu siswa belajar dengan lebih nyaman. sampai 20 pertanyaan pilihan ganda yang sebelumnya sudah diverifikasi oleh validasi ahli serta empiris dipakai guna mengukur hasil pembelajaran siswa. pada konten sistem perubahan sosial, pertanyaan-pertanyaan berikut dipakai guna menilai kemampuan awal (Pretest) serta akhir (Posttest). Hal berikut bertujuan guna memastikan apakah penggunaan paradigma TGT pada pengajaran ilmu sosial meningkatkan hasil pembelajaran.

b) Dimensi Afektif

Metode afektif menekankan nilai, sikap, serta komponen emosional dari proses belajar mengajar. Metode berikut sangat menekankan pada upaya membantu siswa merasa senang, termotivasi, serta terlibat dengan cara emosional pada pendidikan mereka. Tujuan dari metode afektif ialah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta mendorong interaksi positif antara siswa, guru, serta materi pelajaran yang sedang dipelajari guna mengukur dimensi afektif peneliti memakaia angket guna mengukur kepuasan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui Hasil uji validitas $n=33$, maka didapatkan df sejumlah $33-2=31$ serta $\alpha=5\%$ maka nilai r_{tabel} sejumlah 0.3440. $r_i > 0.3440$ maka item pernyataan kuesioner valid maka bisa disimpulkan bahwasannya model pembelajaran TGT bisa meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Hal berikut dibuktikan dengan fakta dilapangan para peserta didik sangat antusias pada saat pembelajaran bahkan saat pembelajaran telah selesai mereka masih ingin bermain. Selain itu, model pembelajaran TGT bisa mengembangkan kreativitas serta inovasi sehingga bisa meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah serta kondisi belajar yang menyenangkan membuat mereka mudah dalam menerima materi sehingga berpengaruh pada nilai posttest yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar ialah dua tujuan utama penerapan paradigma pembelajaran Turnamen Permainan Tim. Tharp serta Gallimore menggambarkan sosio-budaya Vygotsky selaku "penemuan kembali yang terarah," di mana pembelajaran seseorang dipimpin oleh teman sebaya ataupun guru yang lebih berpengalaman. Pendekatan pembelajaran kooperatif, di mana siswa berkolaborasi pada kelompok kecil guna memecahkan masalah, mencerminkan proses pembelajaran seperti berikut.

c) Perilaku Siswa pada Sikap Toleransi

Model pembelajaran TGT diharapkan dapat menumbuhkan sikap toleransi sosial. pada tahapan model pembelajaran TGT menyajikan kesempatan pada peserta didik untuk

saling menerima pendapat, saling kerjasama serta berdiskusi yang bisa mengarah pada sikap toleransi sosial. berlandaskan hasil angket memperlihatkan bahwasannya sikap toleransi mengalami peningkatan setelah disajikan perlakuan model pembelajaran TGT dengan diperoleh persentase yang tinggi pada sikap toleransi sosial. Kondisi lapangan awal pembelajaran ditemukan beberapa siswa yang menunjukkan sikap intoleransi kepada peserta didik lainnya hal ini dibuktikan dengan terdapatnya beberapa siswa yang dikucilkan serta enggan untuk berkelompok. Berlandaskan hasil analisis data sikap toleransi memakai angket serta observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti memperlihatkan bahwasannya model pembelajaran TGT sangat berpengaruh pada sikap toleransi sosial siswa. hal berikut bisa dilihat melalui peningkatan nilai siswa yang diperoleh pada saat pengerjaan posttest mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan teori Albert Bandura menyatakan bahwa sikap toleransi dalam konteks model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terletak pada prinsip dasar teori belajar sosial yang menekankan pembelajaran melalui observasi dan pemodelan (modeling). Bandura menjelaskan bahwa individu belajar perilaku, sikap, dan nilai-nilai sosial dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain yang dianggap sebagai model, tanpa harus mengalami langsung konsekuensi perilaku tersebut. Pada model pembelajaran TGT, siswa berinteraksi dalam kelompok heterogen dan mengikuti turnamen yang mendorong kerja sama, penghargaan terhadap perbedaan, dan persaingan sehat, sehingga mereka mengamati dan meniru sikap toleran dari teman sebaya maupun guru sebagai model sosial yang positif. Proses interaksi sosial yang intensif dalam TGT memungkinkan siswa menginternalisasi sikap toleransi melalui mekanisme perhatian, penyimpanan, reproduksi, dan motivasi yang dijelaskan Bandura, sehingga sikap toleransi dapat terbentuk dan berkembang secara efektif dalam lingkungan pembelajaran yang kooperatif dan kompetitif tersebut. Dengan demikian, teori Bandura memberikan landasan psikologis bahwa sikap toleransi dapat dipelajari dan dikembangkan melalui pengalaman sosial yang terstruktur dalam model TGT.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis, serta hasil dan pembahasan yang dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Pada Pembelajaran IPS Terhadap Sikap Toleransi Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Sidoarjo". Hal tersebut dibuktikan dengan Variabel Teams Game Tournament memegang nilai signifikansi sejumlah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, berlandaskan hasil penelitian uji-t. Variabel Teams Game Tournament mempengaruhi variabel Tolerance Attitude, meskipun nilai t hitungnya $5,436 > t$ tabel (2,036). Variabel Teams Game Tournament memegang dampak signifikan parsial kepada variabel Tolerance Attitude yang "diterima", berlandaskan hipotesis pertama, H1. Oleh sebab itu, bisa dikatakan bahwasannya paradigma pembelajaran Teams Game Tournament mempengaruhi sikap siswa kepada toleransi sosial. Model pembelajaran Teams Game tournament memegang dampak sangat positif kepada penguatan keterampilan sosial terutama pada sikap toleransi sosial dimana peserta didik bisa saling bekerja sama pada kegiatan pembelajaran, berkomunikasi serta berdiskusi satu sama lain pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas IX-4. Hal berikut disebabkan model pembelajaran Teams Game Tournament sikap toleransi sosial melalui aktivitas bermain dengan cara berkelompok serta menjawab pertanyaan pada saat game berlangsung. Hasil penelitian ini memberikan wawasan bahwa model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan toleransi sosial dan akademik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Ahmad Yenuri, A. I. (2021). Paradigma Toleransi Islam Dalam Merespon Kemajemukan Hidup di Indonesia . *Jurnal Sosial Keagamaan*.
- Atik Wulidatus Silsil, A. Q. (t.thn.). Penguatan Karakter Toleransi Sosial pada Siswa SMP Negeri 2 Sukodono. 159.
- Ayu Nur Fauziah, D. A. (2024). Urgensi Toleransi Untuk Mempertahankan Integrasi Bangsa. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*.
- Borualogo, I. S., & Casas, F. (2022). Understanding Perundungan Cases in Indonesia. In H. Tiliouine, D. Benatuil, & M. K. W. Lau (Eds.), *Handbook of Children's Risk, Vulnerability and Quality of Life: Global Perspectives*. Springer.
- DeVoe, J. F. (2005). Student Reports of Bullying. *Results From the 2001 School Crime Supplement to the National Crime Victimization Survey*.
- Ernawati, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Sikap Toleransi Siswa di SMP N 1 Slogohimo. *Agora*, 373-383.
- H.Abdurrahman. (2013). *Parental involvement and bullying among middleschool students in North Africa*.
- H.Abdurrahman. (2013). *Parental involvement and bullying among middleschool students in North Africa*.
- Harefa, S. A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi Umat Beragama di Kalangan Siswa SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara .
- Istiana, L. A. (2022). Penumbuhkembangan Karakter Toleransi Siswa SMP Negeri 14 Mataram.
- Jauhari, M. B. (2022). Upaya Sekolah Menanamkan Sikap Toleransi.
- Jumini. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Jurnal Khusus Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*.
- Kamila, N. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 1545-1553.
- Kasya Ardina Kamal, L. M. (2023). IMPLEMENTASI SIKAP TOLERANSI SISWA DI SEKOLAH DASAR. *JGPD*, 52-63.
- Latifa, A. N. (2022). Pentingnya Menumbuhkan Sikap Toleransi Pada Anak Sekolah di Indonesia: Negeri Multikultural.
- Lintang Elita, M. M. (2024). Penanaman Sikap Toleransi Pada Siswa Dalam Pembelajaran PKN Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Megasiska Rumahorbo, S. P. (2023). Kajian Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Mengelola Kelas Pembelajaran Luring di SMA Negeri 1 Biak Barat Tahun Ajaran 2020/2021 . *MURAI: Jurnal Papua Teologi Konstektual*.
- Misran. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Kooperatif Group Investigation Pada Siswa Kelas VII MTSN 1 Aceh Barat. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Mita Anggraeni, S. A. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar pada Keberagaman di Indonesia. *JGPD*, 16-24.
- Muhammad Mukhlisin, R. P. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi dalam Perbedaan Pendapat Melalui Discovery Learning pada Pembelajaran IPS terhadap Siswa SMP. *JPI*, 68.
- Novritza, D. (2028). Hubungan Antara Minat Membaca dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan*.
- Nurrohmatillah Al Maulidah, F. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan Pada Siswa Sekolah

Dasar. *Jurnal Basicedu*.

- Parji, R. E. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Studi Sosial*.
- Richard Catalano, J. J.-T. (1999). *THE NATURE OF SCHOOL BULLYING A CROSS-NATIONAL PERSPECTIVE*.
- Sakundari, K. I. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Basicedu*.
- Sarapung, E. (2002). *Pluralisme dan Konflik Perdamaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sholihul, W. M. (2024). Mengapa Siswa SMP di Indonesia melakukan Perundungan? Menelusuri Faktor-Faktor Penyebab Kekerasan di Sekolah, 14-26.
- Sholihul, W. M. (2024). Mengapa Siswa SMP di Indonesia melakukan Perundungan? Menelusuri Faktor-Faktor Penyebab Kekerasan di Sekolah, 14-26.
- Solikatun, U. H. (2019). Korelasi Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah Dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Kinerja Guru di Madrasah Aliyah Negeri 3 Nganjuk. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*.
- Sri Susanti Wahyu Purwiyastuti, E. W. (2018). Manfaat Mat pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sejarah Terhadap Pembentukan Moral Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*.
- Suharyanto, A. (2013). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membimbing Sikap Toleransi .
- Syam, M. U. H. A. (2022). Analisis Perilaku Bullying Dan Penanganannya
- Tasamiyah, L. (2023). Jurnal Pendidikan Indonesia. *ANALISIS DAMPAK PERUNDUNGAN TERHADAP MORAL SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*, 1348-1354.
- Tasamiyah, L. (2023). Jurnal Pendidikan Indonesia. *ANALISIS DAMPAK PERUNDUNGAN TERHADAP MORAL SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*, 1348-1354.
- Wikoko, M. K. (2024). Semantik. *Penerapan Pembiasaan Baik Anti Perundungan di SMP Panca Budi Medan*.
- Wikoko, M. K. (2024). Semantik. *Penerapan Pembiasaan Baik Anti Perundungan di SMP Panca Budi Medan*.
- Yuli Permata Sari, W. A. (2017). *Fenomena Bullying Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku Bullying Siswa di SMP Negeri 01 Painan, Sumatera Barat*.
- Yuli Permata Sari, W. A. (2017). *Fenomena Bullying Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku Bullying Siswa di SMP Negeri 01 Painan, Sumatera Barat*.
- Yulianti Estiana Rahmawati, S. M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Gme Tournament (TGT) pada Materi Luas di Kelas IV SD Negeri 1 Banjasari Kulon. *Jurnal On Education*.
- Yulisa, B. (2023). Efektivitas Metode Teams Games Tournamet (TGT) Berbantuan Modul Terhadap Sikap Toleransi Siswa. *Inspirasi Dunia*, 17-33
- Yusrie, C. S. (2021). Implementasi Networking And Cooperative Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Dirosah Islamiyah*.