

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game **TEBAK AKU** Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya

Irma'atul Nuvianti, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, Muhammad Ilyas Marzuqi
S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran game "TEBAK AKU" dalam meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran dan Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran game "TEBAK AKU" dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran game **TEBAK AKU** dalam meningkatkan minat belajar yang dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Besarnya rata-rata peningkatan minat belajar peserta didik yaitu 87,30263 dengan kriteria pengaruh yang Sangat Tinggi. Selain itu, pemberian perlakuan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil output N-gain tes hasil belajar yang menunjukkan bahwa 0,5774 yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh dari penelitian ini menurut kriteria N-gain score adalah memiliki efek sedang dan mendapatkan nilai kategori tafsiran sebesar 57,7377 yang dianggap cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media game **TEBAK AKU**, minat belajar, hasil belajar, TGT

Abstract

*This study aims to determine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the "TEBAK AKU" learning media in increasing students' learning interest during the learning process and knowing the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with game learning media. "GUESS ME" in improving the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 30 Surabaya. This study uses a quantitative research approach using a quasi-experimental research type. The results of this study indicate that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the **TEBAK AKU** game learning media in increasing interest in learning as evidenced by the Sig value. (2-tailed) of 0.000 which means the probability is below 0.05 ($0.000 < 0.05$) which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. The average magnitude of the increase in students' learning interest is 87.30263 with Very High influence criteria. In addition, giving treatment also improves student learning outcomes. This can be proven by the value of Sig. (2-tailed) of 0.000 which means the probability is below 0.05 ($0.000 < 0.05$) which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. The output results of the N-gain test of learning outcomes show that it is 0.5774 which indicates that the magnitude of the influence of this study according to the N-gain score criteria is to have a moderate effect and get an interpretation category value of 57.7377 which is considered quite effective on student learning outcomes.*

Keywords: *Guess ME game media, interest in learning, learning outcomes, TGT*

How to Cite: Nuvianti, Irma'atul. Dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game **TEBAK AKU** Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3 (3): halaman 228 - 239

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pemberian berbagai jenis ilmu yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Pendidikan dianggap sebagai kebutuhan untuk semua individu sebagai penunjang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari (Amka, 2019:1). Pada proses pembelajaran, pendidik atau guru akan dihadapkan dengan berbagai macam latar belakang sosial anak, kemampuan, minat, yang bisa berpengaruh terhadap tingkat penguasaan belajar siswa. Sehingga, perolehan pembelajaran tidak tergantung sesuai dengan yang telah disampaikan oleh guru melainkan pengolahan informasi yang diterima oleh siswa. Pada hakekatnya guru berperan dalam membimbing peserta didik supaya lebih aktif.

Proses kegiatan pembelajaran di kelas mulai dari model pembelajaran, metode pembelajaran, sampai dengan media yang digunakan untuk belajar harus benar-benar diperhatikan. Pendidik (guru) harus bisa menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik yang dihadapi. Pendidik diharapkan menggunakan model pembelajaran yang sesuai karena model pembelajaran meliputi penyajian dari keseluruhan segala aspek kegiatan pembelajaran, mulai dari sebelum melakukan pembelajaran, pada saat melakukan pembelajaran, dan juga sesudah melakukan pembelajaran (Rohana, 2020:194).

Di SMP Negeri 30 Surabaya, terlihat ada beberapa permasalahan-permasalahan di dalam kegiatan pembelajarannya. Masalah dari kegiatan pembelajaran meliputi ketidakefektifan proses atau cara belajar yang diberikan pendidik (guru) kepada peserta didiknya. Dari hal tersebut menciptakan hasil yang tidak maksimal dalam segi mendapatkan materi yang semestinya terutama di mata pelajaran IPS. Hasil belajar yang rendah dapat dibuktikan dengan penilaian-penilaian formatif yang didapatkan. Terdapat banyak siswa kelas VII yang memperoleh nilai rendah bahkan sampai mendapatkan nilai 0.

Permasalahan-permasalahan yang ada di SMP Negeri 30 Surabaya, diakibatkan oleh penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan pembelajaran oleh guru SMP Negeri 30 Surabaya masih memanfaatkan model pembelajaran kelompok kecil yang dimana di dalam suatu kelas peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok guna saling membantu menyelesaikan tugas. Model pembelajaran berbasis proyek juga dilakukan oleh guru SMPN 30 Surabaya. Model ini biasanya diberikan ke peserta didik di akhir materi per bab. Namun juga tidak selalu di akhir materi, biasanya juga ditengah-tengah materi. Hal tersebut tergantung dengan kesesuaian materinya. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan didalam pembelajaran di kelas masih menggunakan metode pembelajaran lama, seperti metode ceramah, metode resitasi, dan tugas proyek. Strategi pengajaran akan membantu guru dalam menjalankan kelas. Kegiatan belajar siswa akan dipengaruhi oleh tersedianya metode pembelajaran sehingga lebih disukai. Penerapan metode-metode itu saja yang membuat peserta didik mengalami penurunan dalam rasa semangat belajarnya sehingga akan berdampak juga untuk hasil belajar.

Selain model dan metode pembelajaran, media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik ketika kegiatan pembelajaran juga hanya berupa teks book sehingga dirasa peserta didik juga tidak begitu tertarik untuk melakukan pembelajaran. Pendidik di SMP Negeri 30 Surabaya terutama mata pelajaran IPS kelas VII, jarang sekali bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran digital sehingga jika media pembelajaran digital ini diaplikasikan maka peserta didik memiliki rasa ketertarikan dalam pembelajaran. Selain itu juga, pengetahuan tentang teknologi peserta didik disana juga bisa berkembang sehingga peserta didik bisa mengikuti era baru dimana semua kegiatan sudah dipermudah dengan adanya teknologi.

Dari berbagai permasalahan yang muncul, disini penulis memfokuskan penyelesaian masalah melalui media pembelajaran yang baru dan belum pernah diterapkan sebelumnya di sekolah ini dengan memanfaatkan model belajar *Team Games tournament (TGT)*. Hal tersebut dikarenakan melihat karakter siswa kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya yang dimana peserta didik disini menyukai aktivitas belajar disertai dengan bermain sehingga model *Team Games tournament (TGT)* dengan berbantuan media game *TEBAK AKU* dirasa bisa membantu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Dalam pengaplikasian game ini di kelas, bukan hanya hasil belajarnya yang diperhatikan, tetapi proses belajar materi yang menyenangkan sehingga membuat rasa ingin tahu peserta didik lebih meningkat.

Penerapan media pembelajaran game *TEBAK AKU* ini dengan kata lain diharapkan bisa membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari hal tersebut bisa membuat peserta didik di SMP Negeri 30 Surabaya terutama di kelas VII mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan rasa enjoy dan juga memahami materi pelajaran yang diberikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah model pembelajaran dengan menggunakan strategi kelompok yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik didalam kelas. (Afandi, dkk 2013:77) menyatakan bahwa dengan paradigma pembelajaran *TGT*, siswa bersaing sebagai perwakilan timnya melawan anggota tim lain yang prestasi akademiknya sebanding lurus dengan mereka melalui turnamen akademik, kuis, serta sistem penilaian kemajuan individu. Tujuan *TGT* yakni agar siswa bermain game dengan anggota kelompok lain guna memperoleh poin.

Penggunaan media pembelajaran dianggap penting dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh (Abi Hamid, dkk 2020:3) yang memandang media belajar sebagai saluran atau pengantar antara sumber pesan serta penerima dalam kegiatan pendidikan. Media yang digunakan di dalam penelitian ini yakni media game *TEBAK AKU* yang dirasa sama dengan media game tebak gambar. Media game *TEBAK AKU* dibuat dari power point dan dikaitkan dengan materi “aktivitas manusia pada zaman praaksara”.

Penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media game *TEBAK AKU* diharapkan membantu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Minat didalam proses belajar dianggap sebagai suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan (Dwi Muliani & Alrusman, 2022:134). Peningkatan minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pendidik harus bisa menyesuaikan model, metode, ataupun media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akan dihadapi (Rizki, 2021:2). Sedangkan hasil belajar dianggap sebagai prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi Sukses, 2020:468) . Ada beberapa faktor yang membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya meliputi model atau metode pembelajaran yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, kedisiplinan sekolah, dan sarana prasarana di sekolah (Oktaviani, 2017:13).

Dari latar belakang di atas maka rumusan masalah yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran game “*TEBAK AKU*” terhadap minat belajar peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran, dan Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran game “*TEBAK AKU*” terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran game “*TEBAK AKU*” dalam meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran, dan Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran game “*TEBAK AKU*” dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat teoritis yang diharapkan temuan penelitian ini mengarah pada pengembangan teori baru mengenai dampak media belajar berbasis game pada minat serta hasil akademik siswa. Selain itu, memberikan manfaat praktis sebagai sumber bagi akademisi dalam menghasilkan kajian dengan topik bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran game memengaruhi minat serta hasil belajarnya, serta dalam memberikan data pelengkap. Dan dapat dimanfaatkan sebagai strategi pengajaran oleh pendidik guna membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran, yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan pendekatan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi experimental design* (eksperimen semu) karena penelitian ini menggunakan variabel yang mengakibatkan hubungan sebab-akibat. Menurut Sugiyono, eksperimen semu dianggap sebagai penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan (Rahmi, 2022:61). Desain *Quasi Exsperimental* atau eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design*, yang dimana desain yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta posttest sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel penyebab dan terikat. Variabel penyebab yang digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran game *TEBAK AKU* yang berisikan tentang game yang berkaitan dengan materi "aktivitas manusia pada zaman praaksara" sehingga disini gambar yang akan ditebak merupakan gambar aktivitas manusia dan juga peninggalan-peninggalan di zaman praaksara. Untuk variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 30 Surabaya.

Populasi yang digunakan di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 30 Surabaya yang memiliki jumlah 10 rombel, populasi yang digunakan dengan menggunakan jenis populasi finit yang dimana jumlah anggotanya sudah diketahui. Untuk pemilihan sampel disini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan melihat karakteristik unit yang bersifat relatif atau homogen. Oleh karena itu sampel yang dipilih yaitu kelas VII B yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan juga kelas VII E yang digunakan sebagai kelas kontrol. Dimana kelas VII B yang berjumlahkan 30 peserta didik dan kelas VII E yang berjumlahkan 30 peserta didik, sehingga jumlah sampel yang digunakan adalah 60 peserta didik. Alasan peneliti memilih kelas ini karena peneliti menganggap bahwa kelas ini adalah kelas yang memiliki karakter kelas yang sama atau homogen.

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan berbagai sumber data seperti pemberian kuisisioner atau angket, dan *pretest-posttest*. Kuisisioner atau angket berisi tentang beberapa pertanyaan mengenai media pembelajaran game *TEBAK AKU* sedangkan *pretest-posttest* yang berisi tentang pertanyaan akademik mengenai materi pembelajaran yang diberikan langsung kepada peserta didik untuk dijawab. Sedangkan sumber data sekunder yang digunakan meliputi buku dan jurnal penelitian yang relevan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik pengumpulan data dengan cara penyebaran angket atau kuisisioner, dan tes. Untuk Instrumen penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuisisioner, tes, dan media game *TEBAK AKU*. Instrumen minat belajar yaitu angket menggunakan 9 indikator yang kemudian dikembangkan menjadi 20 item pertanyaan. Bentuk instrumen minat belajar ini adalah tertutup dan menggunakan skala *likert* dengan alternatif 4 jawaban dengan masing-masing skor. Sedangkan instrumen hasil belajar yaitu soal tes terdiri dari satu indikator yang akan dikembangkan menjadi 20 item pertanyaan. Soal yang digunakan akan dibentuk dengan tipe pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini ada tiga yaitu uji instrumen berupa uji validitas dan uji reabilitas, uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan untuk melihat pengaruh minat belajar peserta didik yaitu menggunakan *Independent sample t-test*, sedangkan untuk melihat seberapa besar peningkatan minat belajar peserta didik dibantu menggunakan *Microsoft excel* dengan rumus $Pm = \frac{M}{N} \times 100\%$ (Nur Hamidah & Bektiarso, 2022:451). Uji hipotesis yang digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar peserta didik menggunakan *Independent sample t-test* dan *N-gain score* dengan melihat kriteria dan kategori *N-gain score* dari (Fadlina, dkk 2021:101).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validitas yang dibantu dengan *SPSS versi 21 for windows*. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan indeks korelasi *product moment person* dengan nilai signifikansi 5%. Pada instrumen minat belajar dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. jumlah item soal yang digunakan adalah 20 item. Peserta didik yang mengisi angket minat belajar di setiap kelas berjumlah 19 anak, sehingga R_{tabel} $N=19$ Taraf Signifikansi 5% adalah 0,456. Hasil uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa seluruh item angket yang diuji cobakan dinyatakan valid sehingga bisa digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Berikut merupakan tabel uji validitas angket minat belajar peserta didik.

Tabel 1. Uji validitas angket minat belajar

R_{tabel}	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
0,456	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Valid	20
	-	Tidak Valid	0

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Pada instrumen hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan *pretest-posttest*. Soal tes yang diberikan kepada peserta didik berjumlah 20 butir soal. Peserta didik yang mengisi soal *pretest-posttest* berjumlah 29 anak sehingga R_{tabel} $N=29$ taraf Signifikansi 5% adalah 0,367. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa ada 13 item soal yang dinyatakan valid. Berikut merupakan tabel uji validitas tes hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Uji validitas tes hasil belajar

R_{tabel}	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
0,367	3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20	Valid	13
	1, 2, 8, 10, 11, 14, 16	Tidak Valid	7

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas dengan kriteria perhitungan apabila Soal dikatakan reliabel apabila $R_{hitung} \geq R_{tabel}$. Hasil uji reliabilitas item angket minat belajar menunjukkan bahwa hasil *Cronbach's Alpha* atau $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ yaitu $0,761 \geq 0,456$ sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tes yang berjumlah 20 item pernyataan dinyatakan reliabel. Berikut merupakan tabel uji reliabilitas angket minat belajar.

Tabel 3. Uji reliabilitas angket minat belajar

Variabel	N	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Minat Belajar Peserta Didik	19	0,761	0,456	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Uji reliabilitas tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa hasil *Cronbach's Alpha* atau $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ yaitu $0,709 \geq 0,367$ sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tes yang berjumlah 13 item soal dinyatakan reliabel. Berikut merupakan tabel uji reliabilitas tes hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Uji reliabilitas tes hasil belajar

Variabel	N	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Hasil Belajar Peserta Didik	29	0,709	0,367	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini yang pertama adalah uji normalitas. Kriteria pengujian normalitas dalam penelitian ini adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Pada instrumen minat belajar yaitu angket menunjukkan bahwa nilai sig dari angket respon kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,109 yang dimana nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa angket minat peserta didik tersebut berdistribusi normal. Berikut merupakan tabel uji normalitas angket minat belajar peserta didik.

Tabel 5. Uji normalitas angket minat belajar

Kelas	N	Nilai Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	19	,109	Berdistribusi Normal
Kontrol	19	,200	Berdistribusi Normal

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Untuk uji normalitas tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata berdistribusi normal karena *Asymp. Sig (nilai sig.)* $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa angket minat peserta didik tersebut berdistribusi normal. Berikut merupakan tabel uji normalitas tes hasil belajar peserta didik.

Tabel 6. Uji normalitas tes hasil belajar

Kelas	N	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pretest Eksperimen	29	,122	Berdistribusi Normal
Posttest Eksperimen	29	,141	Berdistribusi Normal
Pretest Kontrol	29	,090	Berdistribusi Normal
Posttest Kontrol	29	,125	Berdistribusi Normal

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Uji prasyarat yang kedua di dalam penelitian ini adalah uji homogenitas. uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *levene*. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$. Uji homogenitas untuk angket minat belajar yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah menggunakan data berupa 20 item soal. Hasil uji homogenitas angket minat belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi angket minat belajar yang telah diberikan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari *based on mean* yang menunjukkan nilai sig sebesar 0,650 yang berarti

bahwa angket minat belajar peserta didik dapat dinyatakan homogen. Sehingga kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama. Berikut merupakan tabel uji homogenitas angket minat belajar peserta didik.

Tabel 7. Uji homogenitas angket minat belajar

Levene Statistic	Nilai Signifikansi	Keterangan
	,650	Homogen

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Uji homogenitas untuk tes hasil belajar yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah menggunakan data berupa 13 item soal. Hasil uji homogenitas tes hasil belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi angket minat belajar yang telah diberikan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari *based on mean* yang menunjukkan nilai sig sebesar 0,250 yang berarti bahwa tes hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan homogen. Sehingga kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama.

Tabel 8. Uji homogenitas tes hasil belajar

Levene Statistic	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
	,250	Homogen

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Selanjutnya, setelah pengumpulan data selesai dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah disajikan pada bab sebelumnya, maka selanjutnya adalah menyajikan data nilai hasil perhitungan uji hipotesis yang dilakukan. Hal tersebut untuk mengetahui apakah pemberian perlakuan di kelas eksperimen dan dan kontrol memunculkan hasil peningkatan yang berbeda. Hasil output uji *independent sample t-test* minat belajar membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran team Games Tournament (TGT) dengan media game **TEBAK AKU**. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Uji *T-test* angket minat belajar

Kelas	N	Rata-rata	Nilai Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	19	69,24	,000	Terdapat Pengaruh
Kontrol	19	53,17	,000	Terdapat Pengaruh

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Hasil output uji independent sample t-test diatas menunjukkan hasil bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk mengetahui rata-rata peningkatan minat belajar peserta didik, pada penelitian ini dibantu dengan *microsoft excel* dan menggunakan rumus dari (Nur Hamidah & Bektiarso, 2022:451). Berikut merupakan tabel rata-rata peningkatan minat belajar peserta didik kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Tabel 10. Presentase Perhitungan Angket Kelas Eksperimen

No	Persentase Nilai Yang Didapatkan	Jumlah Peserta Didik
1.	100%	5 anak
2.	98,75%	1 anak
3.	95%	1 anak
4.	91,25%	1 anak
5.	87,5%	1 anak
6.	85%	1 anak
7.	83,75%	1 anak
8.	82,5%	1 anak
9.	80%	1 anak
10.	78,75%	3 anak
11.	75%	1 anak
12.	73,75%	1 anak
13.	70%	1 anak

Diadaptasi dari (Nur Hamidah & Bektiarso, 2022:451)

Dalam tabel tersebut, persentase tertinggi yang didapatkan oleh peserta didik adalah 100% yang didapatkan oleh 5 peserta didik dan persentase terendah yaitu sebesar 70% yang didapatkan oleh 1 peserta didik. Untuk rata-rata keseluruhan angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen mendapatkan hasil nilai sebesar 87,30263 yang dimana jika melihat dari kriteria minat belajar peserta didik penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan media game *TEBAK AKU* memiliki pengaruh yang Sangat Tinggi terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 30 Surabaya.

Tabel 11. Presentase Perhitungan Angket Kelas Kontrol

No	Persentase Nilai Yang Didapatkan	Jumlah Peserta Didik
1.	90%	1 anak
2.	82,5%	1 anak
3.	80 %	1 anak
4.	75%	1 anak

5.	73,75%	1 anak
6.	72,5%	2 anak
7.	68,75%	2 anak
8.	66,25%	1 anak
9.	62,5%	2 anak
10.	60%	2 anak
11.	58,75%	1 anak
12.	56,25%	1 anak
13.	55%	2 anak
14.	48,75	1 anak

Diadaptasi dari (Nur Hamidah & Bektiarso, 2022:451)

Dalam tabel tersebut, persentase tertinggi yang didapatkan oleh peserta didik adalah 90% yang didapatkan oleh 1 peserta didik dan presentase terendah yaitu sebesar 48,75% yang didapatkan oleh 1 peserta didik. Untuk rata-rata keseluruhan angket minat belajar peserta didik kelas kontrol mendapatkan hasil nilai sebesar 66,77632 yang dimana jika melihat dari kriteria minat belajar peserta didik yang menggunakan kegiatan pembelajaran konvensional memiliki pengaruh yang Cukup terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 30 Surabaya.

Peningkatan minat belajar yang didapatkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata keseluruhan angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen mendapatkan hasil nilai sebesar 87,30263 dengan kriteria Sangat Tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan hasil nilai sebesar 66,77632 dengan kriteria cukup. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar dari kedua sampel yang digunakan, dengan kata lain penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan media game *TEBAK AKU* dianggap dapat meningkatkan minat peserta didik yang sesuai dengan pendapat dari slameto bahwasanya salah satu faktor meningkatnya minat belajar peserta didik adalah dengan memberikan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya (Rizki, 2021:3).

Dengan meningkatnya hasil minat belajar peserta didik di kelas eksperimen membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan tahapan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang dikemukakan oleh (Mahardika, 2018:17). Peningkatan minat belajar di dalam penelitian ini sejalan dengan peningkatan minat belajar yang ada di dalam penelitian yang dilakukan oleh Dzyka (Rokhmatun Nur'azyah, 2021:75–116) dengan judul "Pengaruh Media Game Edukasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran FIQH di MTSN 4 Blitar" yang sama-sama menghasilkan kriteria peningkatan Sangat Tinggi.

Pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan media game *TEBAK AKU* untuk hasil belajar peserta didik dibantu dengan *Independent sample t-test* dan *N-gain*

score. Hasil output *Independent sample t-test* membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari pemberian perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan berikut.

Tabel 12. Uji *T-test* tes hasil belajar

Kelas	N	Rata-rata	Nilai Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	29	81,90	,000	Terdapat Pengaruh
Kontrol	29	64,52	,000	Terdapat Pengaruh

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Hasil output uji independent sample t-test diatas menunjukkan hasil bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk melihat seberapa besar peningkatan yang dihasilkan di dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *N-gain score*. Berikut merupakan tabel output *N-gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 13. Uji *N-gain score* kelas eksperimen

Kelas Eksperimen	N	Rata-rata	Keterangan
N-gain Score	29	,5774	Sedang
N-gain Persen	29	57,7377	Cukup Efektif

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Tabel 14. Uji *N-gain Score* kelas kontrol

Kelas Kontrol	N	Rata-rata	Keterangan
N-gain Score	29	-,3488	Rendah
N-gain Persen	29	-34,8765	Tidak Efektif

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Hasil output *N-gain score* membuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil output *N-gain Score* dari tes hasil belajar ditunjukkan di kelas eksperimen dengan nilai sebesar 0,5774 yang menunjukkan bahwa besarnya efektifitas dari penelitian ini menurut kriteria *N-gain score* adalah memiliki efek sedang dan mendapatkan nilai kategori tafsiran sebesar 57.7377 yang dianggap cukup efektif. Sedangkan hasil output *N-gain score* pada kelas kontrol menunjukkan nilai sebesar -0,3488 yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh dari menurut kriteria *N-gain score* adalah rendah dan mendapatkan nilai kategori tafsiran sebesar -34,8768 yang dianggap tidak efektif.

Dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan tahapan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang dikemukakan oleh (Mahardika, 2018:17). Dari kesesuaian penerapan tahapan-tahapan menghasilkan terciptanya salah satu tujuan dari model pembelajaran kooperatif yakni meningkatkan hasil belajar siswa serta pengembangan keterampilan sosial (Hayati, 2017:14). Namun, kriteria peningkatan hasil belajar di dalam penelitian ini tidak sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang ada di dalam penelitian terdahulu. Hal tersebut dikarenakan kondisi di lapangan pada saat penelitian

yang dimana jam-jam pembelajaran IPS di kelas VII B dan VII E berada di jam terakhir sehingga peserta didik sudah merasa lelah. Disini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan media game *TEBAK AKU* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 30 Surabaya.

KESIMPULAN

Hasil analisis data untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan media game *TEBAK AKU* terhadap minat belajar peserta didik dibuktikan dengan Hasil output uji *independent sample t-test* yang menunjukkan hasil bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Peningkatan minat belajar yang didapatkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol juga berbeda. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata keseluruhan angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen mendapatkan hasil nilai sebesar 87,30263 dengan kriteria Sangat Tinggi . sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan hasil nilai sebesar 66,77632 dengan kriteria cukup.

Peningkatan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan media game *TEBAK AKU* terhadap hasil belajar dapat dilihat dari Hasil output uji *independent sample t-test* yang menunjukkan hasil bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil output N-gain score membuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil output N-gain Score dari tes hasil belajar ditunjukkan di kelas eksperimen dengan nilai sebesar 0,5774 yang menunjukkan bahwa besarnya efektifitas dari penelitian ini menurut kriteria N-gain score adalah memiliki efek sedang dan mendapatkan nilai kategori tafsiran sebesar 57.7377 yang dianggap cukup efektif. Sedangkan hasil output N-gain score pada kelas kontrol menunjukkan nilai sebesar -0,3488 yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh dari menurut kriteria N-gain score adalah rendah dan mendapatkan nilai kategori tafsiran sebesar -34,8768 yang dianggap tidak efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Puspita Wardani, O. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. UNISSULA PRESS.
- Amka, A. (2019). *Filsafat Pendidikan*.
- Dakhi Sukses, A. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and Development, Vol.8 No.2*, 468. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Dwi Muliani, R., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 134–134. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Fadlina, F., Artika*, W., Khairil, K., Nurmaliah, C., & Abdullah, A. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis STEM pada Materi Sistem Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 101. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18591>
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*.
- Mahardika, A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMEN) TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 5 KELAS III SDN PURWANTORO 2 MALANG. 17.
- Nur Hamidah, S., & Bektiarso, S. (2022). Penerapan Model PBL Berbantu Media Index Card Match untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Benda (Vol. 6, Issue 1).

- Oktaviani, N. (2017). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR MATEMATIKA (STUDI KOMPARATIF PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 3 PALOPO)*.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistryan, R. B. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Rahmi. (2022). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI 233 USSU KABUPATEN LUWU TIMUR. In *Global Science Education Journal* (Vol. 4).
- Rizki, M. (2021). *FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA*.
- Rohana, S. (2020). MODEL PEMBELAJARAN DARING PASCA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah, Vol. 12 No. 02*, 194.
- Rokhmatun Nur'azyzah, D. (2021). *PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FIQH DI MTSN 4 BLITAR*. 75–116.