

**EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMEN*
(TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS
XI SMAN 2 SAWAHLUNTO PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI**

Ella Marsalina¹, Afdhal²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail: marsalinaella@gmail.com¹, pangeranafdhal@yahoo.com²

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving students' cognitive learning outcomes in Geography for Grade XI at SMAN 2 Sawahlunto. The background of this study is the low cognitive learning outcomes of students caused by a lack of variety in learning models and low student engagement in the learning process. This study employs a quantitative approach using an experimental method and a pretest-posttest control group design. The research sample consists of two classes: XI.F4 as the experimental class and XI.F5 as the control class, with a total of 67 students. Data were collected through pretest and posttest assessments and analysed using descriptive statistical tests, normality tests, homogeneity tests, t-tests, and N-Gain tests. The results of the study indicate that the implementation of the TGT model significantly improves students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Cognitive Learning Outcomes, Cooperative Model, Geography Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI di SMAN 2 Sawahlunto. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI.F4 sebagai kelas eksperimen dan XI.F5 sebagai kelas kontrol, dengan total 67 siswa. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, serta dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Kognitif, Model Kooperatif, Pembelajaran Geografi.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menumbuhkembangkan budi pekerti dan karakter peserta didik (Hakim & Darajat, 2023). Pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi dapat mengembangkan dan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas.

Sekolah adalah salah satu pusat pendidikan yang dari hasil proses pembelajaran di dalamnya diharapkan dapat mencerdaskan kehidupan anak bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya (Syaadah et al., 2023). Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar adalah model yang digunakan guru. Pendidik yang ingin menggunakan model pembelajaran secara efektif harus memiliki kemampuan menyusun rencana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan topic yang akan diajarkan (Gandari & Syaban, 2024).

Menurut Ramadhan dalam (Nurlindayani, 2021) Hasil belajar adalah pencapaian seseorang yang diperoleh melalui proses perubahan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari ketiga ranah tersebut, hasil belajar kognitif masih menjadi perhatian utama karena berfokus pada aspek pengetahuan. Hasil belajar kognitif adalah hasil

pembelajaran yang berhubungan dengan daya ingat, kemampuan berpikir, dan kecerdasan intelektual (Kaffah et al., 2023).

Berdasarkan observasi, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran geografi di kelas XI.F IPS yaitu : (1) Peserta didik cenderung tidak fokus saat pembelajaran. (2) Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. (3) Peserta didik kurang tertarik dengan penyampaian materi yang diajarkan guru. (4) Peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran dan lebih tertarik mengobrol dengan teman sebangku.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya : (1) Pembelajaran belum berpusat sepenuhnya pada peserta didik sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan bosan dalam belajar. (2) Model pembelajaran kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. (3) Sumber belajar yang diajarkan guru sebagian besar hanya memanfaatkan buku paket. (4) Langkah langkah yang terdapat dalam modul ajar masih belum terlihat jelas dalam kegiatan pembelajaran. Dari Permasalahan tersebut dapat memberikan dampak buruk terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas maka permasalahan yang sangat perlu diatasi adalah hasil belajar kognitif. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan

dikembangkan atau diterapkannya suatu model pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan materi pembelajaran. Karena keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif.

Salah satu model pembelajaran yang cocok dan dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif (Nurhayati et al., 2022).

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan tanpa harus melihat perbedaan status dan mengandung unsur permainan (Bukhari, 2022).

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan dalam aktivitas

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berarti data yang dikumpulkan akan diolah dan dianalisis dalam bentuk angka-angka untuk menggambarkan fenomena yang diteliti. Penelitian kuantitatif memiliki ciri khusus yaitu

pembelajaran yang mana nantinya juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nadrah (2023) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran ekonomi kelas X5 di SMA Negeri 3 Salatiga dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif sebesar 5%, aspek afektif sebesar 2%, dan aktivitas siswa sebesar 13,52%.

Dari penjelasan tersebut, dapat kita ketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik karena dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) peserta didik akan lebih tertarik dan lebih aktif. Berdasarkan permasalahan yang telah penulis paparkan dan berpedoman pada hasil penelitian terdahulu, maka penulis tertarik melakukan penelitian kuantitatif dengan judul penelitian "Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Teams, Games, Tournaments* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 2 Sawahlunto pada Mata Pelajaran Geografi".

perhitungan/ angka/ kuantitas (Risiana Chandra Dhewy, 2022). Penelitian kuantitatif, yang merupakan pendekatan yang digunakan untuk menguji teori-teori objektif dengan memeriksa hubungan antar variabel (Subhaktiyasa, 2024).

Penelitian ini juga menerapkan metode eksperimen dengan desain

pretest-posttest control group design. Metode yang dipakai untuk memilih tempat penelitian menggunakan purposive area yang secara disengaja dipilih oleh peneliti. Metode mengumpulkan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Untuk menganalisis data yang di dapatkan dari hasil belajar siswa yang diterima yaitu dengan cara dianalisa menggunakan uji statistic deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Populasi dan sampel adalah dua konsep yang menjadi inti dalam penarikan kesimpulan yang valid dan dapat digeneralisasi atau memberikan pemahaman yang mendalam (Subhaktiyasa, 2024). Populasi penelitian adalah keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang akan menjadi fokus penyelidikan (Susanto et al., 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.F4 dan XI.F5 di SMAN 2 Sawahlunto yang berjumlah 67 siswa pada tahun ajaran 2024/2025.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel keseluruhan atau total sampling. Menurut (Melda Salsabillah et al., 2022) total sampling adalah teknik pemilihan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai bagian dari sampel penelitian. Sampel penelitian yaitu siswa lokal XI.F4 sebagai kelompok perlakuan yang akan menerima metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams, Games, Tournament* (TGT) dan lokal XI.F5 sebagai kelompok kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Menurut Arikunto dalam (Nurjanah, 2021) Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes (pretest dan posttest). Pretest dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, posttest dilakukan setelah pembelajaran. Tes ini diberikan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan berikut : Pertama uji statistik deskriptif uji statistic deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar dan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang akan dianalisis adalah Mean (rata-rata) digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata hasil pre-test dan post-test. Selanjutnya uji prasyarat analisis ,sebelum melakukan uji hipotesis, data diuji dengan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka dapat menggunakan uji statistik parametrik (*paired sample t-test*). Jika tidak, maka digunakan uji non-parametrik. Metode yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro – Wilk (lebih sering digunakan untuk sampel kecil), melalui bantuan software SPSS. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dianggap

berdistribusi normal. Menurut Sugiyono (2019), data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Selanjutnya uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data kedua sampel mempunyai variansi yang sama (homogen) atau tidak. Menurut Priyatno (2020), uji homogenitas penting dilakukan sebagai prasyarat uji statistik parametrik agar tidak terjadi bias. Selanjutnya uji hipotesis independent sample test uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara dua kelompok yang berbeda,

c. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

1. Hasil Uji Coba Instrumen

Soal yang digunakan berjumlah 30 butir soal pilihan ganda serta diikuti oleh 28 responden yaitu siswa kelas XI F3. Langkah langkah yang digunakan untuk mendapatkan soal yang akan dipakai di penelitian sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Untuk mengukur hasil uji validitas soal, peneliti menggunakan program SPSS (*Statistical Program and Service Solution*) versi 22. Uji Validitas dilakukan di MAN Sawahlunto di kelas XI F3 dengan jumlah responden 28 peserta didik dan dengan jumlah soal 30 soal

yaitu antara kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. dan berikutnya Uji Hipotesis Paired Sample T-Test (Uji t Berpasangan) digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dalam satu kelompok (control dan eksperimen). Terakhir Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, terutama pada kelas eksperimen.

pihan ganda. Hasil uji validitas yang telah dilakukan terhadap 30 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS sebanyak 25 soal dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi (Sig.) < 0,05. Adapun 5 soal lainnya tidak memenuhi syarat validitas karena memiliki nilai signifikansi > 0,05, Sehingga hanya 25 butir soal yang pretest dan posttest yang dapat digunakan untuk penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Uji Realibilitas

Dalam penelitian ini, uji realibilitas menggunakan program SPSS 22. Hasil uji realibilitas yang telah diolah dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut :

Tabel 1 Uji Realibilitas Instrumen

No	N	Cronbach's Alpha	Batas	Keterangan
1	25	0,924	0,60	Reliabel

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS, 22

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* (α) lebih besar dari 0.60. Maka 25 butir

soal dinyatakan reliabel dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,924 yang dimana masuk kategori sangat tinggi. berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan dari 34 orang siswa di kelas eksperimen (XI F4) yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata 86,94, yang dimana hanya 3 siswa yang belum tuntas atau tidak berada di atas KKM dan 31 siswa yang tuntas atau berada di atas KKM. Artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 2 Sawahlunto.

2. Hasil Uji Analisis Data

a. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen di SMAN 2 Sawahlunto diketahui bahwa nilai rata rata pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen mengalami peningkatan. Dimana keals kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari 33 orang siswa kelas kontrol (XI F5) yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi dengan nilai rata-rata pretest 56,85 dan posttest 70,42.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui posttest masih banyak siswa yang belum tuntas, ada 24 siswa yang belum tuntas atau tidak berada di atas KKM dan 9 siswa yang tuntas atau berada di atas KKM. Artinya model pembelajaran konvensional tidak terlalu

b. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan pada hasil belajar tes akhir diperoleh data yang dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas.

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	.121	33	.200*	.964	33	.328

	Posttest kontrol	.179	33	.008	.951	33	.143
	Pretest Eksperimen	.146	34	.064	.964	34	.312
	Posttest Eksperimen	.128	34	.171	.963	34	.299

Sumber : Data diolah dengan SPSS versi 22

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Shapiro wilk, dimana nilai signifikansi normalitas untuk kedua kelas lebih dari 5% atau 0,05. Yang mana hasil sig pretest kelas kontrol sebesar $0,328 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal, posttest kelas kontrol sebesar $0,143 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal, pretest kelas eksperimen sebesar $0,312 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal, dan nilai sig posttest kelas eksperimen

sebesar $0,299 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas kontrol dan eksperimen adalah sama (homogen). Uji ini dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances melalui program SPSS 22, yang mana jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dianggap memiliki varians yang homogen. Setelah dilakukan perhitungan pada kedua kelas diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.728	1	65	.193
	Based on Median	.923	1	65	.340
	Based on Median and with adjusted df	.923	1	61.555	.340
	Based on trimmed mean	1.698	1	65	.197

Sumber : Data diolah dengan SPSS versi 22

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa pada bagian based on mean didapatkan nilai signifikansi (sig) sebesar $0,193 > 0,05$ sehingga hasil posttest pada

kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen atau sama.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas

diperoleh bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya untuk menentukan apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Kognitif Geografi Siswa Kelas XI F SMAN 2 Sawahlunto digunakan Uji-t. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji independent Sample T-test dan Uji Paired Sample T-test.

1) Uji Hipotesis Independent Sample Test

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, nampak bahwa nilai sig (2-tailed) untuk equal variances assumed yaitu 0,000, sehingga sig < $\alpha=0,05$ Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang belajar dengan model TGT dan siswa yang belajar dengan model konvensional..

2) Uji Paired Sample T-test

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedan rata-rata antar dua kelompok sample yang berpasangan (berhubungan). Berdasarkan

uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament*.

3) Uji N-Gain

Hasil uji N Gain persen nilai mean atau nilai rata-rata yang diperoleh 31,50, nilai ini berada diantara rentang < 40 % maka tafsirannya tidak efektif, atau bisa diartikan penggunaan model pembelajaran konvensional tidak efektif.

Sedangkan untuk N-Gain persennya berada diantara rentang 56% - 75% maka tafsirannya cukup efektif, atau bisa diartikan penggunaan model pembelajaran *Teams games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 2 Sawahlunto.

Pembahasan

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan terdapat efektivitas hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar kognitif

siswa. Pengolahan data yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan.

Tabel 4. Data Tes Akhir Kedua Kelas

Kelas	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan
Eksperimen	86,94	31	3	91%
Kontrol	70,42	9	24	7%

Dari tabel tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 86,94 dengan ketuntasan 91% lebih baik dari pada kelas kontrol dengan rata-rata 70,42 dengan ketuntasan 7%. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perilaku yang berbeda pada kedua kelas sampel. Sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas XI F4 dan kelas XI F5 pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan tanpa menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* diadakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pembelajaran.

Dari hitung pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh Uji independent samples t-test yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok sampel yang tidak berhubungan atau independen. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, nampak bahwa nilai sig (2-tailed) untuk equal variances assumed yaitu 0,000, sehingga sig < 0,05 Artinya H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang belajar dengan model TGT dan siswa yang belajar dengan model konvensional.

Pernyataan di atas tentang pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 2 Sawahlunto Tahun Ajar 2024/2025. Pernyataan tersebut sesuai dengan analisis data dan informasi yang peneliti peroleh dari penelitian yang dilakukan. Menurut, Dwi Ratnasari (2023), yang mengungkapkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif sebesar 5%, aspek afektif sebesar 2%, dan aktivitas siswa sebesar 13,52%. Model *Teams Games Tournament* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Dalam penelitian ini terdapat kelebihan baik dari siswa maupun guru. Siswa mengalami peningkatan dalam keaktifan dalam belajar, seperti terlibat dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa memahami materi dan siswa tidak mudah lupa dengan materi. Karena guru mengaitkan materi dengan fenomena fenomena yang

ada disekitar dan mengulang kembali dengan permainan menjawab pertanyaan dengan kartu soal yang ditempelkan di papan tulis.

Dapat disimpulkan nilai N Gain skor rata-rata pada kelas eksperimen adalah 0,7246, nilai ini berada di rentang 0,3 – < 0,7 yang artinya termasuk dalam kategori sedang dan N-Gain persennya berada diantara rentang 56% - 75% maka tafsirannya cukup efektif, atau bisa diartikan penggunaan model pembelajaran *Teams games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 2 Sawahlunto.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 2 Sawahlunto pada mata pelajaran geografi. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 86,94 dengan persentase ketuntasan 91%, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 70,42 dengan ketuntasan 7%. Dan apabila dilihat dari N-Gain dalam persen (%) rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 72,46, yang termasuk kategori cukup efektif.

E. Daftar Pustaka

Bukhari. (2022). *Model Teams Games Tournament*. 11, 18–26.

- Gandari, P., & Syaban, M. B. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Peta terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Hayati Kelas XI. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1423–1428. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3467>
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Kaffah, W. D., Erlin, E., & Rusyana, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEAM Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 1–8. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i3.11413>
- Melda Salsabillah, Ahmad Sabandi, Nurhizrah Gistituati, H. A. K. (2020). Budaya Organisasi Sekolah Menengah Kejuruan Melda. *Jurnal Environmental Science*, 3(1), 29–34.
- Nadrah, N. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648–656. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah

- Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Nurjanah. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda Nurjanah. *Jurnal Mahasiswa*, 1, h. 5.
- Nurlindayani, E. (2021). *Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia*. 7, 55–62.
- Risdiana Chandra Dhewy. (2022). Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4575–4578.
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. 3(1), 1–12.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131.
<https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>