

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Leaflet Dilengkapi Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Waingapu

Vivin Reniva Ina ^{1*}, Yohana Makaborang ², Yoin Meissy Matulessy ³

^{1, 2, 3} Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

* Vivinrefina100@gmail.com

Abstrak

Konsep pergerakan elektron dalam bahan semikonduktor merupakan materi abstrak yang sulit dipahami, terutama bagi mahasiswa dengan gaya belajar visual dalam konteks pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model TGT berbantuan media leaflet dilengkapi kokami mengenai hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Waingapu. Jenis penelitian eksperimen deskriptif kuantitatif dengan menggunakan nonequivalent control group design. Kelas VIII yang berjumlah 59 siswa dijadikan sampel penelitian, yang terdapat 31 pelajar kelas kontrol dan 28 pelajar kelas eksperimen. Strategi pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Penelitian dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2024–2025 di SMP Negeri 3 Waingapu. Tes tertulis yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda pre-test dan post-test digunakan sebagai alat penelitian untuk penelitian ini. Uji statistik, termasuk uji-t sampel independen, uji validitas dan reliabilitas, serta uji normalitas dan homogenitas, digunakan dalam analisis data penelitian ini. Hasil uji-t sampel independen. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT dengan media leaflet di SMP Negeri 3 Waingapu berdampak positif terhadap hasil belajar siswa karena pada percobaan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut < 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Media Leaflet, Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Pembelajaran didefinisikan seperti serangkaian aktivitas yang mengikutsertakan informasi dan lingkungan yang dirancang untuk mengakomodasi siswa belajar (Misdalina et al, 2020). Mencapai pembelajaran yang efektif, guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola kelas secara efektif. Hal ini tentu saja harus mendorong peserta didik agar senantiasa berpartisipasi dan bertindak selama prosedur pembelajaran (Mahmudah, 2018). Pembelajaran merupakan mode korelasi antar siswa dan pengajar dalam lingkungan belajar yang berjalan secara edukatif. Ini dilakukan agar pelajar mampu meningkatkan perilaku, pemahaman, serta kapabilitas mereka demi memperoleh target tertentu (Putri et al., 2024). Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang harus dicapai siswa agar prosedur pembelajaran berhasil (Shodiq, 2019). Tujuan ini juga mencakup kemampuan tingkah laku yang harus dimiliki siswa (Nugraha, 2018). Tujuan pembelajaran juga menggambarkan pemahaman, perilaku, serta kapabilitas yang dapat dicapai peserta didik selama prosedur pembelajaran (Hendratmoko et al, 2017). Pembelajaran adalah proses mengajar anak didik ke arah yang lebih bagus. Pengembangan kualitas pembelajaran sangat terpengaruh oleh beragam faktor, termasuk keadaan di dalam dan di luar Pendidikan (Rahmawati, 2023).

<https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.722>

Suasana kelas sangat penting untuk proses mengajar yang efektif, dan hubungan interpersonal yang baik antara murid dan pendidik, siswa diantara siswa, dan siswa diantara guru sangat berpengaruh (Sundari et al, 2023). Proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kumpulan tindakan yang diambil oleh guru dan siswa dengan menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Sudarsana, 2018). Belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi selama interaksi individu atau kelompok dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, perubahan perilaku adalah hasil belajar (Sarumaha et al, 2022). Hasil belajar, yang didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi dalam pribadi seseorang, baik tentang pengertian ataupun tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes, merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dianggap tercapai apabila siswa mengalami perkembangan positif yang dapat dibuktikan melalui hasil tes (Gulo, 2022:309).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA berinisial (E) di SMP Negeri 3 Waingapu pada tanggal 9 oktober 2024, guru mengatakan bahwa selama ini proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan model pembelajaran Discovery Learning. Model pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar menjadi tantangan bagi guru karena langkah-langkah dari model Discovery Learning tidak efisien, sehingga secara akumulatif siswa masih ada yang belum memenuhi standar KKM (kriteria ketuntasan minimal). Dalam proses pembelajaran guru juga masih menerapkan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab juga masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengerjakan tugas maupun dalam diskusi kelompok. Hasil tanya jawab dengan pelajar juga menunjukkan bahwa semasa prosedur pelajaran, murid kesulitan mengerjakan soal, kesulitan memahami apa yang diajarkan guru, dan cepat bosan di tengah-tengah pelajaran. Media yang digunakan adalah buku paket, hanya siswa yang berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan materi pelajaran hanya terpaku pada buku. Hal ini berdampak pada nilai penilaian tengah semester ganjil TA 2023/2024, di mana 28 siswa kelas VIII B menerima nilai 6 tuntas 21% dan 22 tidak tuntas 78%.

Model merupakan salah satu aturan untuk mengatasi persoalan di atas turnamen tim untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ma'wa et al, 2024). Model kooperatif turnamen tim merupakan salah satu model pelajaran yang menggunakan permainan turnamen secara berkelompok untuk mengakomodasi siswa mengerti apa yang mereka pelajari (Anisa et al, 2023). Model pelajaran ini memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dan mendorong mereka agar bermitra dalam tim untuk menyelesaikan persoalan (Yulianti et al., 2024:25). Oleh karena itu, model ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain (Riana et al., 2020:390). Peristiwa ini mampu mengakomodasi pelajar mengingat apa yang diberi tahu oleh guru. Media pembelajaran diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Leaflet Salah satu jenis media yang dapat mengakomodasi pendidik memberikan pelajaran pada siswa dengan lebih mudah dan inovatif. Selain itu, media leaflet memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa (Khotimah et al., 2017). KOKAMI, atau Kotak Kartu Misterius adalah kombinasi alat atau mainan yang dapat menarik pelajar agar terlibat secara langsung selama prosedur pembelajaran. Medianya terdiri dari kartu dan kotak misterius dengan bantuan KOKAMI, pendidikan di kelas menjadi lebih efektif, dan Siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar (Rahayu et al., 2022).

Percobaan sebelumnya menemukan yang "Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media interaktif mentimeter terhadap hasil belajar IPS" menghasilkan Nilai pre-ttest rata-rata 41,26 dan nilai postt-test rata-rata 41,26 ,83.80, peneliti sebelumnya (Ina et al, 2024; Nurhasanah et al, 2024). Nilai pre-test rrata-rata kelas eksperimen yakni 41,26. Selain itu, hasil pretest kelas eksperimen (VIII F) menunjukkan nilai rata-rata 62,03,

dan hasil posttest menunjukkan nilai 82,43. Siswa di kelas eksperimen lulus dengan nilai pretest 8 lulus, 22 lulus, dan nilai posttest 19 lulus, 11 lulus. Siswa di kelas kontrol lulus dengan nilai pretest 8 lulus, 22 lulus, dan nilai posttest semua lulus, atau 30 lulus.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran, yang ditandai oleh perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Saragih et al, 2023). Oleh karena itu, hasil belajar dapat dianggap tercapai apabila siswa mengalami perkembangan positif yang dapat dibuktikan melalui evaluasi (Yandi et al., 2023). Siswa harus memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang IPA dan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pembelajaran IPA di SMP. Hasil belajar tingkah laku termasuk kognitif (Fauzi et al, 2024). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sabila et al, 2021). Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai jumlah poin atau angka yang diberikan oleh guru sebagai cara untuk mengukur seberapa baik siswa melakukan kegiatan pembelajaran (Mustamiroh et al, 2023).

Adapun kebaruan dari peneliti sebelumnya dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan model yang sama, tapi menggunakan media Leaflet dilengkapi KOKAMI, dengan materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model TGT berbantuan media leaflet dilengkapi kokami mengenai hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Waingapu

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen deskriptif kuantitatif dengan menggunakan nonequivalent control group design (Saputri et al, 2023). Penelitian ini menggunakan strategi pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Penelitian dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2024–2025 di SMP Negeri 3 Waingapu yaitu, Kelas VIII yang berjumlah 59 siswa dijadikan sampel penelitian, yang terdapat 31 pelajar kelas kontrol dan 28 pelajar kelas eksperimen. Sampel dipilih secara acak dan dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari 31 pelajar kelompok kontrol dan 28 pelajar kelompok eksperimen dari jumlah siswa di kelas sebanyak 59 orang. Sementara kelompok kontrol diajar dengan model pembelajaran konvensional, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media Kokami. Proses penelitian ini meliputi sebagai berikut:

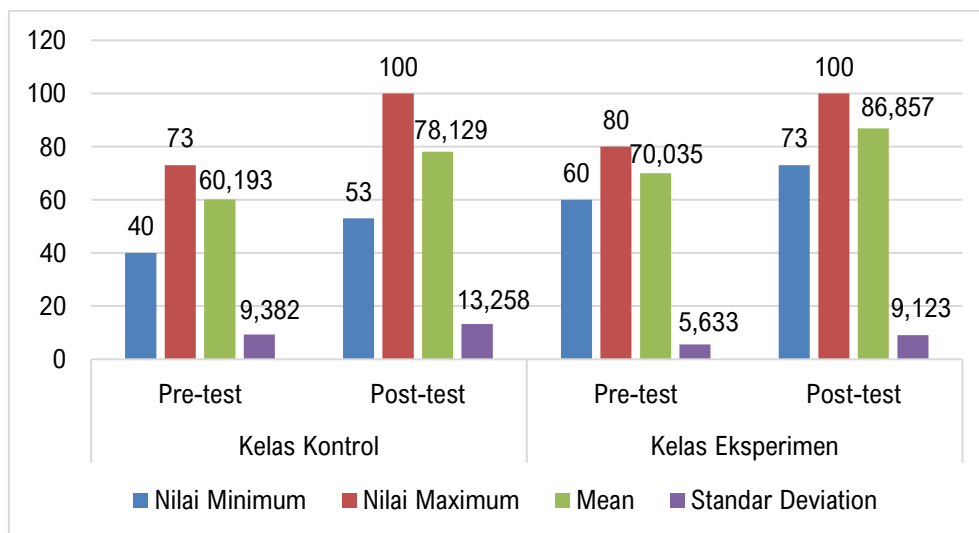
1. Kegiatan Awal: Guru memulai proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa bersama, Guru mengecek kehadiran siswa, Guru memberikan soal tes (Pre-test) pada siswa, Guru memberitahukan dan menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan itu dan tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah kegiatan dalam proses pembelajaran. b) Kegiatan Inti: Guru membagi kelompok 4-5 kelompok secara heterogen dan masing-masing kelompok memilih ketua kelompoknya, Guru memberikan media leaflet kepada siswa untuk dibaca dan dicermati serta berdiskusi.
2. Tahap Games. Guru menetapkan status kelompok menggunakan kartu undian (Pemain, Pembaca, Penantang 1 dan 2), Mengambil kartu dari KOKAMI, tim pemain kemudian memberikan kartu kepada kelompok pembaca. Kelompok pembaca dengan lantang membacakan pertanyaan yang ada pada kartu. Berdasarkan apa yang dibaca oleh kelompok pembaca, kelompok pemain dan penantang mengerjakan soal. Pada waktu yang telah ditentukan, setiap kelompok berbicara dengan timnya masing-masing. Setelah percakapan, kelompok pemain membacakan hasil dari percakapan tersebut. Pemain dapat memberikan jawaban mereka sendiri atau disepakati oleh kelompok penantang. Guru menjelaskan

pertanyaan yang sudah dibacakan dan menentukan kelompok mana yang memberi jawaban yang benar atau salah. Kelompok pesaing terakhir memeriksa lembar jawaban dan menuliskan poin mereka dalam tabel di papan tulis yang sudah disediakan.

3. Tahap Turnamen. Pada tahap ini, kelompok-kelompok yang lolos akan kembali bertanding dengan mekanisme yang sama seperti sebelumnya. Permainan dilakukan secara bergiliran sesuai urutan duduk dengan arah searah jarum jam. Setiap kelompok mendapat kesempatan menjawab soal dari kartu soal yang telah disediakan. Proses permainan terus berlanjut hingga seluruh kartu soal habis. Setelah itu, jumlah skor dari masing-masing kelompok dihitung, dan kelompok dengan skor tertinggi ditetapkan sebagai pemenang turnamen.
4. Tahap Penghargaan Reward. Guru menjumlahkan poin-poin masing-masing kelompok yang mendapatkan poin banyak itu pemenangnya dan diberikan penghargaan melalui apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar, Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran, Guru memberikan soal tes (Post-test) untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang permainan tersebut. c) Kegiatan Penutup: Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan, Guru dan siswa berdoa bersama.

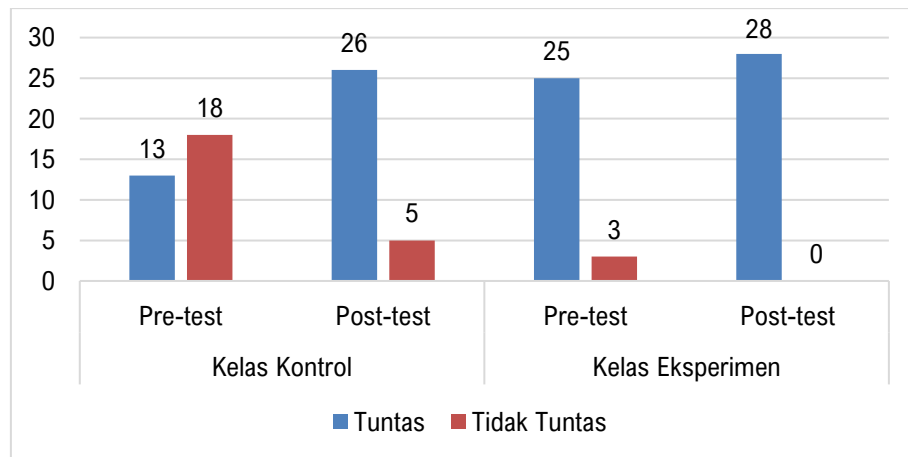
Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media leaflet yang dilengkapi dengan permainan Kokami, dilakukan pengumpulan data hasil belajar siswa untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh mencakup nilai pre-test dan post-test dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penyajian hasil berikut ini bertujuan untuk menggambarkan perbandingan pencapaian hasil belajar siswa antara kedua kelas tersebut, baik dari segi nilai rata-rata, nilai minimum dan maksimum, standar deviasi, maupun tingkat ketuntasan belajar. Hasil ini disajikan dalam bentuk diagram guna mempermudah analisis dan pemahaman terhadap pengaruh penggunaan model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan pada kelas eksperimen bahwa nilai minimum pada pre-test di peroleh 60 dan post-test 73, lalu nilai maximum pada pre-test di peroleh 80 dan post-test 100. Kemudian nilai mean pada pre-test diperoleh nilai 70,035 dan pada post-test diperoleh nilai mean 86,857, selanjutnya nilai standar deviation pada pre-test di peroleh 5,633 dan post-test diperoleh nilai 9,123.



Gambar 2 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram diatas di kelas kontrol hasil ketuntasan pada pre-test memperoleh 13 orang tuntas dan 18 orang tidak tuntas. Hasil post-test 26 orang tuntas dan 5 orang tidak tuntas. Sedangkan hasil ketuntasan di kelas eksperimen pada pre-test memperoleh 25 orang tuntas dan 3 orang tidak tuntas. Hasil pos-test 28 orang tuntas dan 0 tidak tuntas.

Berdasarkan hasil uji validitas soal pre-test yang berjumlah 10 butir soal menggunakan SPSS statistik versi 26 diketahui, 7 butir soal yang dinyatakan valid dan 3 butir soal yang tidak valid. Pengujian reliabilitas soal pre-test dan post-test menggunakan SPSS statistik versi 26, soal pre-test diketahui nilai alpha cronbach's 0,531 artinya nilai alpha cronbach's pre-test dan post-test $> 0,06$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre- dan post-test berkualitas tinggi. Sebelum uji t, hasil tes diuji untuk normalitas dan homogenitas. Data harus berdistribusi normal dan homogen (Libriana et al., 2023). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro Wilk SPSS versi 26. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sampel diambil dari kelas kontrol VIII A dan kelas eksperimen VIII B. Hasil uji normalitas menunjukkan post-test sig 0,135 pada kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen 0,187. Hasil uji normalitas dari kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena sig lebih besar dari alpha $q=0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS menunjukkan nilai berdasarkan rata-rata 0,148. Dari nilai sig tersebut lebih besar dari nilai alpha ($q=0,05$) maka dapat disimpulkan hasil belajar bersifat homogen berdasarkan hasil analisis tersebut, didapatkan nilai sig 2-tailed= 0,000 artinya nilai sig $< 0,05$. Karena itu, H_0 diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model kooperatif Turnamen Tim dengan bantuan media Leaflet yang dilengkapi Kokami. Keberhasilan penggunaan model team games tournament ini juga dibuktikan bahwa berdasarkan uji paired hasil belajar siswa, diketahui nilai sig pada dependent variable hasil belajar siswa adalah 0,09 (Cahyaningsih, 2017).

Hasil penelitian membuktikan bahwa di smp Negeri 3 Waingapu, 31 siswa kelas delapan A digunakan sebagaimana kelas kontrol dan 28 murid kelas delapan B digunakan sebagaimana kelas eksperimen, total 59 siswa digunakan sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Studi ini dengan menggunakan dua kelas A dan kelas B, dan dilakukan dari 13 hingga 17 Mei 2024. Siswa tersebut masih menunjukkan pengetahuan awal yang rendah. Sebelum memulai kegiatan proses pembelajaran, peneliti memberikan soal PG sebanyak sepuluh soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Setelah kegiatan proses belajar berakhir, peneliti memberikan soal pilihan ganda sebanyak sepuluh soal posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Untuk kelas kontrol, model pembelajaran penemuan digunakan, dan kelas eksperimen, turnamen permainan tim digunakan, keduanya dengan bantuan media Leaflet.

Hasil belajar ketuntasan siswa didasarkan pada perhitungan skor standar pre-test pada kelas kontrol sebesar 60, di mana 13 dari 31 siswa tuntas, dan skor standar post-test pada kelas kontrol sebanyak 78 dan di mana 26 dari 28 siswa tuntas, masing-masing. Karena nilai rata-rata pelajar meningkat dari nilai pre-test ke nilai post-test, kelas eksperimen mungkin bertambah baik daripada kelas kontrol. Uji validitas untuk 10 soal pre-test menggunakan SPSS menunjukkan 7 soal yang valid dan tiga soal tidak valid, sementara tes validitas untuk soal post-test menggunakan SPSS menunjukkan 9 soal valid dan 1 soal tidak valid. Peneliti menyatakan bahwa tujuan otoritas adalah untuk menentukan keakuratan suatu pemeriksaan saat menjalankan fungsi ukurnya (Kurniawan, 2015). Untuk menghasilkan soal-soal yang lebih kompleks, topik ini akan didukung dengan informasi yang relevan bagi siswa. Pengujian reliabilitas soal pre-test dan post-test dilakukan dengan penggunaan SPSS statistik versi 26, dan hasilnya adalah bahwa soal pre-test memiliki nilai Alpha Cronbach 0,267 (tabel 4.3), yang berarti nilai Alpha Cronbach lebih dari 0,06. Karen itu, ada kesimpulan bahwa data pre-test dan post-test bersifat reliabel.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament berbantuan media Leaflet dilengkapi Kokami memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif Team Games Tournament berbantuan media Leaflet dilengkapi Kokami menjadikan siswa lebih aktif dan juga lebih semangat saat mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat serta penggunaan leaflet lebih efektif dan cepat dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain digunakan media leaflet juga digunakan kartu Kokami (Kotak Kartu Misterius) saat proses tournament dan siswa dapat belajar sambil bermain (Firman et al, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif Turnamen Tim dengan bantuan media Kokami berbeda dengan siswa dalam kelompok kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif Team Games Tournament berhasil dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dan semangat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran Team Games Tournament menekankan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan membuat siswa lebih aktif, berdiskusi sebelum dilakukan games dan tournament dengan kelompok lainnya. Dalam model pembelajaran kooperatif, turnamen permainan tim melibatkan empat hingga enam siswa dari jenis kelamin, ras, dan kemampuan yang berbeda (Damayanti et al, 2017).

Peneliti menemukan model pembelajaran Turnamen Pertandingan di mana siswa bermain game dengan rekan tim mereka untuk memperoleh skor untuk tim mereka masing-masing (Indriyani et al, 2017). Permainan ini disusun oleh guru berupa kartu pertanyaan dan kartu teka-teki sesuai materi yang diajarkan (Widayanti, 2016). Ini dapat berdampak besar pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh proses belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melakukan penilaian tertentu, yang menunjukkan sejauh mana standar penilaian telah dipenuhi, dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Dengan hasil belajar siswa yang meningkat, guru juga berhasil mengajar siswanya dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media Kokami sangat membantu proses pembelajaran. Siswa penasaran dengan isi kartu misterius yang disimpan dalam kotakMateri atau pertanyaan yang tidak terduga mendorong antusiasme dan motivasi siswa untuk menjelaskan materi dan menjawab pertanyaan kartu. Peneliti lain menyatakan hal serupa: mereka menemukan bahwa menggunakan media pembelajaran kokami meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran kooperatif TGT dengan

bantuan media kokami menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Siswa bekerja sama untuk mencari informasi terkait dengan materi serta jawaban pertanyaan-pertanyaan yang ada di kartu. Kemudian, mereka membahas informasi ini dengan anggota kelompok mereka sendiri dan menunjukkan kepada kelompok lain. Ini membantu siswa memahami materi yang diajarkan sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berkomunikasi dengan menggabungkan turnamen dan kerja kelompok. Selama proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator dan memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri. Mereka bertukar ide dengan anggota kelompok dan mengaitkan informasi baru dengan skema yang sudah mereka ketahui sebelumnya untuk meningkatkan pemahaman. Hal ini menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media kokami terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, suasana belajar yang aktif, dan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna juga membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Pada gilirannya, pemahaman peserta didik tentang materi akan mendukung pemenuhan tujuan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif Team Games Tournament berbantuan media Leaflet dilengkapi Kokami berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran mengakomodasi siswa untuk memahami pembelajaran dengan lebih mudah dengan melalui aktivitas langsung yang melibatkan partisipasi aktif. Selain itu, media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa, karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media sebagai bagian dari strategi pembelajaran di kelas. Dengan pemanfaatan media yang tepat, diharapkan hasil belajar siswa terus meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen 86,85 lebih tinggi dari kelas kontrol 78,12. Hasil uji paired sample t-test yang memiliki nilai sig(2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan, karena kurangnya media pembelajaran yang mengakomodasi siswa dalam mempelajari pelajaran dan kurangnya partisipasi aktif sehingga hasil uji coba kurang maksimal. Kemudian untuk mengetahui seberapa besar dampak ARLEMS terhadap hasil belajar yang lebih baik, penelitian lebih lanjut harus melakukan uji coba pada skala yang lebih besar dengan beragam gaya belajar dan menggunakan metode eksperimen kuasi. Selain itu, untuk membuat media ini semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital, pengembangan fitur interaktif dan optimalisasi elemen teknis seperti stabilitas sistem dan aksesibilitas juga perlu menjadi perhatian.

Aknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Di Sdn Srijaya 02. Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 3(2), 92-97. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i2.2352>
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa sd. Jurnal cakrawala pendas, 3(1). <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 2(2), 235-244. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan media kokami terhadap hasil belajar siswa. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(1), 57-63. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2018). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 3(2), 152-157.
- Ina, A. T., & Makatita, A. L. (2024, December). Pengaruh Model Two Stay Two Stray Berbantuan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pandawai. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Unkriswina (Vol. 2, No. 1, pp. 39-47).
- Khotimah, K., Darwati, S., & Anshori, I. (2017). Aspek-aspek dalam evaluasi pembelajaran. Halaqa: Islamic Education Journal, 1(2).
- Kurniawan, T. K. (2015). Analisis butir soal ulangan akhir semester gasal mata pelajaran IPS Sekolah Dasar. Journal of Elementary Education, 4(1), 1-6.
- Libriana, N. L., Hidayat, T., dan Amin, A. K. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Higher Order Thingking Skill Siswa. Prosiding Nasional Pendidikan: LPPMI IKIP PGRI bojonegoro, 5(1), 164-173.
- Ma'wa, P. F., Tariska, D. P., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Sutarti, L. (2024). The Influence of the Teams Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes on Pancasila Material for Class 5 Elementary Schools. AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia, 3(1), 784-793.
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan kelas: Upaya mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Jurnal Kependidikan, 6(1), 53-70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro, 8(2), 186-195. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>

- Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di Smp Negeri 5 Muaro Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1469-1476. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27-44. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628-1634. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195>
- Putri, D. N., Sasomo, B., & Novitasari, P. (2024). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo Desa Tempuran. *Mandub: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2(3), 325-332.
- Rahayu, S., Ritonga, P. S., & Yenti, E. (2022). Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media kokami terhadap prestasi belajar pada materi termokimia. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(2), 128-138. <http://dx.doi.org/10.24014/jcei.v1i2.18585>
- Rahmawati, I. S. (2023). Evaluasi Program Pendidikan: Tinjauan Terhadap Efektivitas dan Tantangan. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 128-136. <http://dx.doi.org/10.19109/elidare.v9i2.20229>
- Sabila, R. F., & Isroah, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 1-13.
- Saputri, S. I., Syamsul, S., & Safei, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media KOKAMI terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 57-68. <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v5i2.37621>
- Saragih, F. H., Nasution, N. A., & Ulfa, S. W. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Kartu Berpasangan dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Raudhatul Akmal. *Journal on Education*, 5(2), 2044-2052. <http://dx.doi.org/10.31004/joe.v5i2.848>
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2022). Model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar ipa terpadu siswa. *Ndrumi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 27-36. <https://doi.org/10.57094/ndrumi.v5i1.517>
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02). <http://dx.doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan mutu hasil belajar siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20-31. <http://dx.doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>

- Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242-247. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.218>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Indriyani, S., Degeng, I. N. S., & Sumarmi et al. (2017). Efektivitas penggunaan model teams games tournament berbantuan media. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1321–1329. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10065>
- Widayanti, E. R., & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182-195. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>