

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Scrapbook Dilengkapi Question Card terhadap Hasil Belajar Siswa

Intan Ana Jawa ^{1*}, Vidriana Oktoviana Bano ², Yohana Ndjoeroemana ³

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

* Intananajawa1234@gmail.com

Abstrak

This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by scrapbook media equipped with question cards on students' learning outcomes at SMPN Satap Padammu. The urgency of this research is based on the importance of implementing innovative learning models that can enhance students' active participation, motivation, and academic achievement. The TGT model provides opportunities for students to learn through teamwork and healthy competition, while the use of scrapbook media and question cards is expected to strengthen conceptual understanding through visual and interactive activities. Thus, this research contributes to the development of creative and effective learning strategies to improve the quality of teaching and learning processes in secondary schools. This study employed a quasi-experimental design with a quantitative associative comparative approach. The research design used was the Nonequivalent Control Group Design, involving two classes: class VIII IPA A as the control group with 29 students and class VIII B as the experimental group with 26 students, totaling 55 students at SMPN Satap Padammu. Data collection instruments included interviews, observations, and written tests in the form of pretests and posttests to measure students' learning outcomes before and after the treatment. The collected data were analyzed using a paired sample t-test to determine the difference in learning outcomes before and after implementing the learning model. The analysis results showed that the Asymp. Sig (2-tailed) value was $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. This means that the implementation of the TGT learning model assisted by scrapbook media and question cards had a significant positive effect on students' learning outcomes.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Media Scrapbook, Question Card, Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Pembelajaran adalah tindakan pendidik untuk melakukan sesuatu pengajaran kepada siswa pada lingkungan belajar tertentu yang berdampak pada perubahan tingkah laku (Sholicha et al., 2021). Hasil pembelajaran memiliki nilai yang tinggi bagi guru dan murid. Jika hasil pembelajaran siswa tinggi guru telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan siswa dianggap berhasil dalam pembelajaran (Zulham et al, 2025). Hasil pembelajaran dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Permasalahan rendahnya hasil belajar sering terjadi di kelas karena berbagai penyebab yang berbeda (Satria et al., 2020). Dalam proses pembelajaran seorang guru lebih kreatif dalam menentukan suatu model yang tepat agar dapat menciptakan suasana kelas yang tenang agar proses pembelajaran berlangsung sehingga mencapai tujuan yang ingin dicapai (Lokat et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru IPA (Y.A.N) di SMPN Satap Padammu. guru tersebut mengatakan sudah melaksanakan Kurikulum Merdeka dimana Kriteria Ketuntasan Tujuan pembelajaran (KTTP) pada mata Pelajaran IPA yaitu dalam Rentang 65-84. Adapun permasalahan yang ditemukan yaitu Media yang digunakan masih terbatas. Pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kondisi ini mendorong guru untuk mengganti model pembelajaran secara mendadak ditengah proses pembelajaran, namun perubahan tersebut tidak didukung oleh modul ajar yang telah disusun. Media pembelajaran memfasilitasi siswa agar lebih mudah memahami materi melalui kegiatan langsung yang mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif (Ina et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi pada 21 Maret 2025 yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung ditemukan adanya permasalahan yaitu kurangnya keterlibatan siswa didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung pembelajaran masih berfokus pada guru, mengakibatkan materi yang disampaikan guru tidak sepenuhnya dimengerti oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah dilihat dari nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) Ganjil TA 2024/2025 nilai mata Pelajaran IPA untuk kelas VIII A dan B yaitu kelas VIII A terdapat 29 orang siswa, dengan jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan 41% (12 orang) dan 65% (17 orang) yang tidak mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Sedangkan kelas VIII B dengan jumlah siswa 26 orang, terdapat 42% (11 orang) siswa dengan kriteria tuntas dan 58% (15 orang) siswa dengan kriteria tidak tuntas. Kelas VIII A adalah kelas dengan nilai KKTP terendah.

Hasil wawancara dengan siswa sebanyak 5 orang juga mengatakan bahwa siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menyebabkan siswa jenuh dan bosan hal ini dikarenakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Beberapa terlihat serius dalam diskusi, sementara yang lain lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain dan bercerita tentang hal-hal di luar materi pelajaran. Upaya yang dilakukan untuk pembaharuan inovasi pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa terlihat aktif selama pembelajaran berlangsung yaitu diperlukannya model pembelajaran yang menarik dan efektif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* serta menggunakan media pembelajaran scrapbook yang dilengkapi *Question card* (Ibrahim et al, 2025).

Pembelajaran model Kooperatif tipe TGT adalah jenis atau model yang mudah digunakan dengan semua siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan partisipasi dalam pembelajaran (Erviani et al., 2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah, yaitu (1) presentasi kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan (Maulidina et al., 2018). Selain menggunakan model pembelajaran tentunya dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media scrapbook dan question card dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang menarik serta efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Jawa et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang yang memainkan peran penting dalam suatu pembelajaran formal dan informal (Wangge, 2020). Media *scrapbook* adalah buku yang menarik seni menggabungkan, menulis, dan menempelkan gambar atau foto pada kertas, kemudian di hias menghasilkan sebuah karya kreatif (Ayuning et al., 2024). Media Scrapbook

adalah media yang diadaptasi dari sebuah foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian di hias agar lebih menarik, sehingga *scrapbook* di desain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran (Shinta et al., 2023).

Question card adalah kartu yang berisi sejumlah pertanyaan yang dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan, dan keterlibatan belajar bagi siswa (Kusumawati, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya penelitian dilakukan oleh (Sari et al., 2024) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt dengan media *question card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest yang mengalami peningkatan pada kelas eksperimen yaitu dengan nilai pretest 50 dan posttest 82,6. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul efektivitas model pembelajaran student teams achievement divisions berbantuan media *scrapbook* dilengkapi lks teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa di SMA PGRI Waingapu menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah 47,07 dan 78,84, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 51,84 dan 84,27. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 mengindikasikan bahwa penggunaan model STAD berbantuan media *scrapbook* yang dilengkapi dengan LKS teka-teki silang memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA PGRI Waingapu (Bintang et al., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media *scrapbook* di lengkapi *question card* terhadap hasil belajar siswa di SMPN Satap Padammu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media *scrapbook* dilengkapi *question card* terhadap hasil belajar siswa di SMPN Satap Padammu. Manfaat penelitian ini berharap berdampak pada siswa terkhusus di SMPN Satap Padammu yaitu sebagai pembelajaran dan pengalaman dengan suasana yang baru dan menyenangkan setelah belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Bagi guru, dapat dijadikan alternatif di dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Bagi sekolah, ini dapat menjadi saran bagi pihak sekolah sebagai panduan atau pedoman dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada (1) Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII A (kelas kontrol) dan VIII B (kelas eksperimen) di SMPN Satap Padammu Semester II TA 2024/2025. (2) jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. (3) materi yang digunakan adalah materi Sistem Ekskresi pada manusia dengan Tujuan Pembelajaran (TP) 8.2 Menjelaskan konsep dasar dan menganalisis untuk menemukan keterkaitan sistem organ dan fungsinya serta gangguan yang muncul pada sistem ekskresi. (4) Data hasil belajar yang di analisis adalah hasil belajar dalam ranah Kognitif yaitu *pretest dan posttest*. (5) Uji yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji t berpasangan, yang menggunakan SPSS. (6) hipotesis atau kesimpulan sementara yaitu H_0 = tidak adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question card*. H_1 = terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question card*. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *scrapbook* yang diperkaya dengan *question card* hasil rancangan peneliti sendiri menggunakan aplikasi *Canva*.

Metode

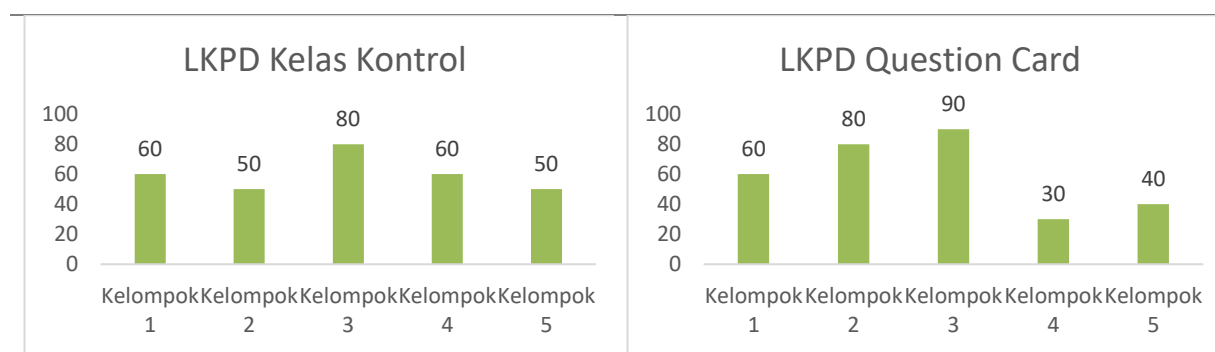
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Pendekatan asosiatif digunakan untuk mengetahui hubungan atau perbedaan antara variabel yang diteliti secara terukur dan objektif (Patonah et al., 2023). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya melihat sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMPN Satap Padammu, yang beralamat di Jl. Waingapu–Melolo KM. 54, Desa Patawang, Kecamatan Umalulu, Kabupaten Sumba Timur, pada Semester II Tahun Ajaran 2024/2025. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik siswa yang heterogen dan masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran inovatif. Hal tersebut menjadi dasar penting dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *scrapbook* dan kartu pertanyaan, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN Satap Padammu semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 55 siswa. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dengan pembagian menjadi dua kelompok, yaitu kelas VIII A sebanyak 29 siswa sebagai kelas kontrol, dan kelas VIII B sebanyak 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik antar kelas dan kesesuaian jadwal pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, bagian dari metode quasi-eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *scrapbook* dan kartu pertanyaan, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh informasi awal mengenai pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menilai keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes disusun berdasarkan Taksonomi Bloom (C1–C4) dengan 10 soal pilihan ganda pada *pretest* dan 15 soal pada *posttest*, yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, daftar hadir, serta catatan observasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*paired sample t-test*) menggunakan SPSS versi 30. Uji validitas memastikan bahwa instrumen tes sesuai dengan tujuan pengukuran, sementara uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk menguji keseragaman data antar kelompok. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 14-21 Mei 2025 di kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Hasil Kerja Question card

Berdasarkan data pada gambar 1 diatas hasil kerja kelompok *Question card* pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 orang yang terdiri dari 5 kelompok setiap kelompok berjumlah 5-6 kelompok. Pada kelas Eksperimen menggunakan LKPD *Question card* yaitu nilai kelompok 1 yaitu 60, kelompok 2 yaitu 80, kelompok 3 mendapatkan nilai 90, kelompok 4 yaitu 30 dan kelompok 5 mendapatkan nilai 40, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan LKPD biasa dimana nilai kelompok yaitu kelompok 1 mendapat nilai 60, kelompok 2 mendapat nilai 50, kelompok 3 mendapat nilai 80, kelompok 4 mendapat nilai 60, kelompok 5 mendapat nilai 50.

Tabel 1. *Uji Validitas Soal Pretest Kelas Kontrol*

No	Nilai sig	Keterangan
1	0,82	Tidak Valid
2	0,46	Tidak Valid
3	0,001	Valid
4	0,725	Tidak Valid
5	0,194	Tidak Valid
6	0,015	Valid
7	0,018	Valid
8	0,39	Tidak Valid
9	0,006	Valid
10	0,064	Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil uji validitas soal pretest pada kelas kontrol diperoleh hasil lima soal yang tidak valid karena $>0,05$ sedangkan lima soal termasuk kategori valid karena hasil signifikannya $<0,05$.

Tabel 2. *Uji validitas soal pretest kelas kontrol*

No	Nilai sig	Keterangan
1	0,020	Valid
2	0,664	Tidak Valid
3	0,386	Tidak Valid
4	0,047	Valid
5	0,081	Valid
6	0,022	Valid
7	0,010	Valid
8	0,054	Valid
9	0,001	Valid
10	0,012	Valid
11	0,034	Valid
12	0,034	Valid
13	0,050	Valid
14	0,414	Tidak Valid
15	0,050	Valid

Berdasarkan tabel 2 hasil uji validitas soal *posttest* pada kelas kontrol diperoleh hasil tiga soal yang tidak valid karena $> 0,05$ sedangkan dua belas soal termasuk kategori valid karena hasil signifikannya $<0,05$.

Tabel 3. *Uji Realiabilitas soal Pretest dan Posttest kelas kontrol*

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
<i>Reliability Statistics</i>		<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.640	11	.632	16

Berdasarkan pada tabel 3 diketahui bahwa hasil uji Uji Realibilitas soal Pretest kelas kontrol yaitu nilai *Alpha Conbach's* 0,640 dan Posttest 0,632 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel.

Tabel 4. *Uji Validitas Soal Pretest Kelas Eksperimen*

No	Nilai sig	Keterangan
1	0,006	Valid
2	0,002	Valid
3	0,005	Valid
4	0,012	Valid
5	0,030	Valid
6	0,024	Valid
7	0,100	Tidak Valid
8	0,019	Valid
9	0,086	Valid
10	0,100	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil uji validitas soal pretest pada kelas eksperimen diperoleh hasil dua soal yang tidak valid karena $>0,05$ sedangkan 8 soal termasuk kategori valid karena hasil signifikannya $<0,05$. Sedangkan pada t

Tabel 5. *Uji Validitas Soal Posttest Kelas Eksperimen*

No	Nilai sig	Keterangan
1	0,039	Valid
2	0,253	Tidak Valid
3	0,023	Valid
4	0,023	Valid
5	0,064	Valid
6	0,001	Valid
7	0,304	Tidak Valid
8	0,306	Tidak Valid
9	0,280	Tidak Valid
10	0,020	Valid
11	0,064	Valid
12	0,024	Valid
13	0,061	Valid
14	0,407	Tidak Valid
15	0,002	Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil uji validitas soal posttest pada kelas eksperimen diperoleh hasil lima soal yang tidak valid karena $>0,05$ sedangkan sepuluh soal termasuk kategori valid karena hasil signifikannya $<0,05$.

Tabel 6. *Uji Realibilitas Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen*

<i>Reliability Statistics</i>		
	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
Pretest	.689	11
Posttest	.639	16

Berdasarkan pada tabel 6 diketahui bahwa hasil uji Uji Realibilitas soal Pretest kelas eksperimen yaitu nilai *Alpha Conbach's* 0,689 dan Posttest 0,639 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest kelas kontrol	.952	29	.202
Posttest kelas kontrol	.959	29	.319
Pretest kelas eksperimen	.941	26	.139
Posttest kelas eksperimen	.937	26	.116

Berdasarkan tabel 7, data tersebut menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki Tingkat signifikansi *Shapiro-wilk* $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

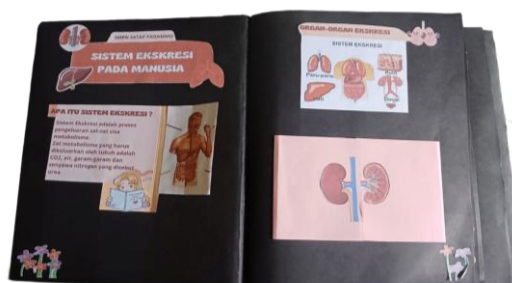
Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.267	1	53	.607
	Based on Median	.108	1	53	.743
	Based on Median and with adjusted df	.108	1	52.999	.743
	Based on trimmed mean	.275	1	53	.602

Berdasarkan data dari hasil tabel diatas diperoleh nilai *Based on Mean* $0,670 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sampel t Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
Pair					Lower	Upper	t	df		
1	Pretest - Posttest	56.115	24.958	3.461	49.167	63.064	16.214	51	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji paired sampel t test diatas, menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question card* terhadap hasil belajar siswa di SMPN Satap Padammu.



Gambar 2. Media Scrapbook

Berdasarkan gambar 2 diatas dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa untuk memperdalam pemahaman pengetahuan serta membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. *Question card*

Berdasarkan gambar diatas adalah bagian dari model kooperatif tipe TGT dimana siswa untuk melakukan game dan turnamen dengan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 14-21 Mei 2025 di SMPN Satap Padammu, dengan 2 kelas digunakan untuk sampel penelitian. Kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Scrapbook dilengkapi dengan *question card*. Sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu memberikan pretest menggunakan pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Kemudian pada akhir pembelajaran akan diberikan soal posttest sebanyak 15 butir soal pilihan ganda. Ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL pada kelas kontrol dengan bantuan media *power point* dilengkapi LKPD.

Kegiatan awal pembelajaran yaitu dengan memberikan apersepsi yang berupa pertanyaan singkat untuk mendorong partisipasi siswa aktif untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan mencari solusi atas masalah yang diberikan, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses diskusi agar siswa dapat mengeksplorasi materi secara mendalam. Setelah diskusi selesai, guru membagikan LKPD untuk dikerjakan, Setelah selesai mengerjakan LKPD guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Kemudian kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya dan menanggapi penjelasan dari kelompok yang sudah presentasi. Setelah itu, guru memberikan apresiasi dengan pujian untuk setiap kelompok. Kemudian pada akhir kegiatan pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Setelah itu, guru memberikan soal posttest sebanyak 15 butir soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dikelas eksperimen guru menyampaikan mengenai materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media *Scrapbook* yang dilengkapi dengan *question card* sebagai LKPD. Kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok secara instrumen untuk mendiskusikan dan mempelajari materi melalui Scrapbook dan buku paket. Setelah diskusi selesai dilanjutkan dengan permainan yaitu menggunakan *question card*, dimana guru menjelaskan aturan dalam permainan, setelah itu masing-masing kelompok mengutus perwakilan kelompok untuk mengikuti permainan. Dalam tahap permainan setiap anggota kelompok mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya untuk maju ke pertandingan atau Tournament, kelompok yang memiliki poin tertinggi akan melakukan pertandingan. Ketika turnamen dimulai peserta pertama mengambil kartu pertanyaan dan mengocok kemudian

menjawab pertanyaan, jika peserta pertama menjawab dengan benar akan mendapatkan poin dan jika pertanyaan tidak dijawab dengan benar akan dilemparkan ke peserta lainnya. Sampai pertanyaan selesai. Setelah pertandingan selesai, poin masing-masing kelompok akan dihitung. Kelompok yang memiliki poin terbanyak akan memperoleh nilai tertinggi dan mendapat penghargaan berupa hadiah yang telah disediakan. Kemudian pada akhir kegiatan pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Setelah itu, guru memberikan soal posttest sebanyak 15 butir soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol 38,62 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 orang, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai nya yaitu sebesar 39,61. Kemudian pada nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol 70,34 dengan jumlah yang tuntas 24 siswa yang mencapai ketuntasan dengan 5 siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen 75,61 dengan jumlah yang mencapai ketuntasan sebanyak 19 orang dan 7 orang belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari nilai pretest ke nilai posttest telah mencapai KТП yaitu dari rentang nilai 65-84 menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol.

Tahap uji validitas yang terlihat pada tabel 1 Hasil uji validitas instrumen soal pretest, di kelas kontrol menunjukkan 5 butir soal yang dianggap valid dan 5 butir soal tidak valid. Sedangkan uji validitas pada tabel 2 soal posttest kelas kontrol sebanyak 12 butir soal yang valid dan 3 butir soal yang tidak valid. Kemudian pada tabel 4 untuk soal pretest kelas eksperimen menunjukan 8 butir soal valid dan 2 butir soal tidak valid dan pada tabel 5 soal posttest kelas eksperimen 10 butir soal dikatakan valid dan 5 lainnya tidak valid. Suatu instrumen dikatakan valid atau mempunyai nilai validitas yang tinggi apabila mampu mengukur yang ingin diukur dan apabila butir pertanyaan belum valid maka perlu direvisi atau tidak gunakan (Dewi et al., 2020). Butir tes yang bernilai tidak valid secara efektif tidak mengukur apa yang seharusnya diukur, dengan kata lain hasil tes tersebut tidak dapat diandalkan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pertanyaan tes yang ambigu, struktur tes yang tidak sesuai atau ketidakcocokan antara materi tes dan apa yang seharusnya diukur (Imelda et al, 2024).

Selanjutnya pengujian reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* pertemuan pertama dan kedua yaitu Berdasarkan pada tabel 3 diketahui bahwa hasil uji Uji Reliabilitas soal *Pretest* kelas kontrol yaitu nilai *Alpha Conbach's* 0,640 dan *Posttest* 0,632 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel. Sedangkan pada tabel 6 diketahui bahwa hasil uji Uji Reliabilitas soal *Pretest* kelas eksperimen yaitu nilai *Alpha Conbach's* 0,689 dan *Posttest* 0,639 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel. Instrumen dikatakan reliabel, jika nilai *cronbach's Alpha* > 0,6 maka dapat dikatakan butir tes hasil belajar reliabel, hal ini menunjukkan bahwa data soal *pretest* dan *posttest* bersifat reliabel (Asri et al, 2021). Apabila suatu butir tes hasil belajar menunjukkan nilai Cronbach's Alpha < 0,6 maka butir tes tersebut dikatakan tidak reliabel (Puspasari et al., 2022). Suatu butir soal relatif stabil dan konsisten ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas berkisar antara 0 sampai 1, dimana semakin tinggi angka reliabilitas berarti semakin konsisten juga hasil pengukuran (Saputri et al., 2023).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas. Untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, dan dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Jongu et al, 2023).

Berdasarkan pada tabel 7 data tersebut menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki Tingkat signifikansi *Shapiro-wilk* $> 0,05$, bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada tabel 8 diperoleh nilai *Based on Mean* $0,670 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *scrapbook* dilengkapi *question card* terhadap hasil belajar siswa. Suatu hipotesis dapat diterima dan ditolak menggunakan uji *paired sampel t test*, sebelum melakukan uji tersebut terlebih dahulu melakukan pengujian uji normalitas dan homogenitas (Bano et al., 2023). Berdasarkan hasil uji *paired sampel t test* diatas, menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,001 < 0,05$, sehingga menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media Scrapbook dilengkapi *Question card* terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya pengujian ini juga dibuktikan pada penelitian (Agustin et al., 2024) berdasarkan perhitungan uji paired sampel t test menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi menunjukkan $0,000 < \text{taraf kesalahan } 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_a diterima. Uji hipotesis diperoleh melalui uji parametrik adalah 0,001 yaitu $p < 0,05$ yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Fauzi et al., 2024).

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *scrapbook* (gambar 2), siswa menjadi lebih aktif. Hal ini karena model pembelajaran tersebut menekankan kerja sama antar kelompok untuk berdiskusi dan memahami materi sebelum mengikuti permainan dalam bentuk turnamen dengan kelompok lainnya. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa serta membuat siswa secara aktif juga menyajikan materi dengan cara yang menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Aqmarina et al, 2025).

Penggunaan *question card* atau kartu pertanyaan sebagai LKPD untuk kelas eksperimen (gambar 3) bertujuan untuk membuat siswa mengingat materi yang telah diajarkan untuk meningkatkan pemahaman dan membuat siswa aktif dalam berinteraksi dengan anggota kelompoknya dalam berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Penggunaan kartu pertanyaan atau *question card* yang didalamnya berisi soal atau pertanyaan dari materi yang sudah dipelajari pada kegiatan pembelajaran sebelumnya dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa (Sya'adah et al., 2023). Oleh karena itu, dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media *scrapbook* dilengkapi *question card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMPN Satap Padammu.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh bahwa pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *scrapbook* yang dilengkapi *question card* terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, serta motivasi belajar siswa. Model TGT memberikan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas kelompok dan kompetisi edukatif, sedangkan media *scrapbook* membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual. Kartu pertanyaan juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperkuat penguasaan konsep siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui kolaborasi sosial. Penerapan model TGT yang dipadukan dengan media scrapbook, siswa belajar lebih efektif melalui interaksi dengan teman sebaya. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dapat menggunakan model pembelajaran TGT sebagai alternatif strategi yang inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar serta suasana kelas yang lebih interaktif. Penelitian ini juga berimplikasi pada pengembangan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis proyek sebagaimana diarahkan dalam Kurikulum Merdeka. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang, mata pelajaran, atau variabel lain seperti motivasi dan kreativitas, agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Agustin, W. D., Umardiyah, F., & Nasrulloh, M. F. (2024). Pengaruh Pembelajaran TGT Menggunakan Kartu Permainan Luck and Ability Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP pada Materi Statistik. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 82-90. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.434>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39-53.
- Asri, A., & Haeril, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Team Achievement Division) Terhadap Kemampuan Dasar Senam Rhytmik. *Jendela Olahraga*, 6(1), 89-96. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6938>
- Ayuning, W., Akhir, M., & Syakur, A. (2024). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Di Upt Sdn Tabang No. 24 Kepulauan Selayar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(2), 94-110. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.250>
- Bano, V. O., & Ndjoeroemana, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 2 Kanatang. *P2M STKIP Siliwangi*, 10(2), 83-90. <https://doi.org/10.22460/p2m.v10i2.3870>
- Bintang, T. A., Reffiane, F., & Listyarini, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3891-3900. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1235>
- Dewi, N. P., Rahmi, Y. L., Alberida, H., & Darussyamsu, R. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi ten-tang Materi Hereditas untuk Peserta Didik SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(2), 138-146. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/512>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan media kokami terhadap keterampilan kolaborasi

- siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30-38.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- 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>
- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134-144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Imelda, & Melani, S. S. (2024). Validitas dan Reliabilitas Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di SMPN Santo Petrus Medan. *Fibonacci*, 05(1), 57-61. <https://doi.org/10.24114/jfi.v5i1.58454>
- Ina, V. R., Makaborang, Y., & Matulessy, Y. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Leaflet Dilengkapi Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Waingapu. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 5(1), 260-269. <https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.722>
- Jawa, I. A., Bano, V. O., & Ndjoeroemana, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Scrapbook dilengkapi Question Card terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 5(1), 305-319. <https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.852>
- Jongu, A., & Bano, V. O. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 25-36. <https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19584>
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87-100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Lokat, Y. T., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Binomial*, 5(2), 126-135. <https://doi.org/10.46918/bn.v5i2.1450>
- Maulidina, Z., & Utama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember. *Skripsi Universitas Jember: Tidak Diterbitkan*.
- Patonah, I., Sambella, M., & Az-Zahra, S. M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Kombinasi (Mix Method). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5378-5392.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa terhadap pemilihan suplemen kesehatan dalam menghadapi covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65-71. <https://dx.doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Saputri, H. A. S., & Larasati, N. J. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986-2995. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>

- Sari, F. F. N., Aisyah, I., & Srigustini, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Question card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Cosmos: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, 1(4), 3046–4846. <https://doi.org/10.37567/cosmos.v1i4.160>
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui model teams games tournament dan media scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-51. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>
- Shinta, N., Hakim, L., & Yuliani, E. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 133–143.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234-245.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Zulham, M., & Samdani, L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Baku dan Tidak Baku Siswa Kelas V SDN 63 Ponjalae Baru. *Jurnal Dieksis ID*, 5(2), 148–157. <https://doi.org/10.54065/dieksis.5.2.2025.951>