

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

Intan Ana Jawa <sup>1\*</sup>, Vidriana Oktoviana Bano <sup>2</sup>, Yohana Ndjoeroemana <sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

\* [Intananajawa1234@gmail.com](mailto:Intananajawa1234@gmail.com)

## Abstrak

The urgency of this research is the low learning outcomes of students at SMPN Satap Padammu, as evidenced by the final summative scores for the 2024/2025 semester. This issue necessitates innovative learning methods that can improve student understanding and actively engage students. This study aims to determine the effect of Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model assisted by Scrapbook Media Equipped with Question Cards on Student Learning Outcomes at SMPN Satap Padammu. This research is a quasi - experimental research with a comparative quantitative associative. The subjects of this study were students of class VIII IPA A (as a control class) as many as 29 people and class VIII B (as an experimental class) as many as 26 people with a total of 55 people at SMPN Satap Padammu. The data collection instruments used were interviews, observations, and written tests in the form of pretests and posttests. The results of this study based on hypothesis testing using the paired sample t test showed that the Asymp. Sig (2-tailed)  $0.001 < 0.05$ . Thus, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. That is, there is a significant effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Scrapbook media equipped with Question Cards on student learning outcomes. This research is expected to conduct research development at different levels with other subjects in order to obtain broader and deeper results regarding the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by scrapbook media equipped with Question cards.

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

## Pendahuluan

Pembelajaran adalah Upaya yang dilaksanakan dari pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam suatu lingkungan belajar tertentu, yang bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku (Sholicha *et al.*, 2021). Prestasi belajar memiliki nilai yang esensial baik untuk tenaga pengajar maupun peserta didik. Jika siswa menunjukkan pencapaian belajar yang tinggi, hal tersebut menandakan bahwa guru telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan siswa dinilai mampu memahami materi. Capaian hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai tolok ukur efektivitas aktivitas pembelajaran. Meskipun demikian, tidak semua pelajar berhasil memperoleh capaian akademik yang secara maksimal. Kurangnya pencapaian belajar yang optimal di kelas sering kali disebabkan oleh berbagai faktor yang beragam (Satria *et al.*, 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran, tenaga pengajar dituntut untuk lebih inovatif dalam menetapkan strategi yang tepat guna mentransformasi suasana kelas yang monoton agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung optimal dan meraih sasaran yang telah ditetapkan (Lokat *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dari seorang guru yang mengajar 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. Selama proses wawancara Guru tersebut menjelaskan bahwa di hal ini juga didukung dengan hasil pelaksanaan pembelajaran IPA dimanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti power point, buku paket, serta alat peraga yang tersedia di laboratorium. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan lima orang siswa yaitu meskipun media tersebut sudah tersedia, penggunaannya masih jarang dan hanya diterapkan pada materi tertentu saja. Kurangnya inovasi dari guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang beragam dan menarik menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang diminati oleh siswa, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, permasalahan lain yang muncul pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMPN Satap Padammu, terutama dalam matapelajaran IPA di kelas delapan, yaitu kurang optimalnya penerapan model pembelajaran yang telah dirancang. Walaupun pendidik sudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*, siswa sering kali merasa bosan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Kondisi ini mendorong guru untuk mengganti model pembelajaran secara mendadak ditengah proses pembelajaran, namun perubahan tersebut tidak didukung oleh modul ajar yang telah disusun. Hal ini menyebabkan ketidaktercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

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 dijelaskan guru belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa, oleh karena itu, 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 terdiri dari 26 orang siswa, dengan 42% atau sebanyak 11 siswa dengan kriteria ketuntasan, sementara 58% (15 orang) belum mencapai ketuntasan. Kelas VIII A adalah kelas dengan nilai KKTP terendah. Selain itu, Pembelajaran menggunakan metode ceramah atau berfokus pada guru, selama observasi terlihat bahwa proses pembelajaran berlangsung, guru masih didominasi oleh teknik penyampaian langsung, pengajar lebih mendominasi dalam menguraikan bahan pembelajaran sedangkan peserta kelas hanya mendengarkan secara pasif, karena itu, situasi ini sering menyebabkan murid sulit mengasimilasi materi yang diajarkan.

Hasil wawancara dengan peserta didik sebanyak 5 orang juga mengatakan bahwa siswa belum menguasai materi yang diajarkan guru, karena kurangnya variasi terhadap metode pembelajaran dapat menyebabkan siswa jenuh dan bosan hal ini dikarenakan pembelajaran yang berfokus pada guru. kendala lain muncul adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung pasif dan jarang memberikan jawaban maupun bertanya, sehingga guru harus menunjuk siswa untuk menjawab. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, tidak semua siswa menunjukkan keaktifan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebagian siswa tampak serius berdiskusi, namun ada juga yang justru lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain atau membicarakan hal-hal di luar konteks pelajaran. Untuk mendorong inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efisien. Salah satu solusi yang dapat

diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kolaboratif tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran berupa *scrapbook* dan dilengkapi dengan *Question Card*.

Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk semua siswa tanpa membedakan latar belakang atau kedudukan mereka. Pendekatan ini mengoptimalkan fungsi siswa sebagai pengajar bagi teman sejawatnya, serta mengintegrasikan elemen-elemen permainan yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi sangat menarik dan menggembirakan. Sementara itu, pendekatan ini mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja dalam tim, persaingan yang positif, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Erviani *et al.*, 2022). Pendekatan pembelajaran kooperatif jenis TGT dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu: (1) penyampaian materi (2) kegiatan belajar bersama, (3) pelaksanaan permainan, (4) pertandingan antar kelompok, dan (5) pemberian hadiah (Maulidina *et al.*, 2018). Selain menggunakan model pembelajaran tentunya dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran berfungsi memainkan peran penting suatu pembelajaran formal dan informal (Wangge, 2020). Media *Scrapbook* yaitu buku yang menarik seni menggabungkan, menulis, dan menempelkan gambar atau foto pada kertas, kemudian di hias menghasilkan sebuah karya kreatif (Ayuning *et al.*, 2024). *Scrapbook* merupakan media pembelajaran visual yang disusun dari kumpulan foto, menggunakan bahan bekas yang dihias secara kreatif. Media ini dirancang dengan elemen gambar untuk menambah daya tarik dalam proses pembelajaran siswa (Shinta *et al.*, 2023). Adapun langkah-langkah pembuatan media *Scrapbook* yaitu (1) menyiapkan alat dan bahan seperti kertas karton, kertas berwarna, penggaris, gunting, lem, gambar/foto, spidol dan *cutter* (2) merancang desain *scrapbook* dengan alat dan bahan yang tersedia (3) membuat desain awal serta menentukan tema dan materi menggunakan *canva* (4) memilih gambar hias sebagai isi tiap lembar *scrapbook* (5) menggunting karton untuk sampul dan kertas hias sesuai materi (6) menempelkan gambar pada sampul dan halaman *scrapbook* (7) *scrapbook* siap digunakan untuk pembelajaran (Alwi *et al.*, 2024). Selain media yang digunakan juga dilengkapi dengan LKPD berbantuan *Question Card*.

*Question Card* adalah kartu berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, meningkatkan kerja sama, membangun semangat bersaing secara sehat, serta merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Kusumawati, 2019). *Question Card* atau kartu pertanyaan adalah media pembelajaran berupa kartu yang berisi sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Kartu tersebut dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. (Supriono *et al.*, 2023). Sedangkan langkah-langkah pembuatan *Question Card* yaitu (1) Persiapkan alat dan bahan yang digunakan seperti gunting, lem, kertas karton berwarna (2) Kemudian desain gambar dengan soal menggunakan aplikasi *canva* (3) Kemudian gunting kertas yang berisi soal yang telah didesain dan lem soal tersebut dengan menggunakan kertas karton berwarna, sebaiknya jangan terlalu banyak dalam memberikan lem agar gambar tidak kerut/mengelembug (4) Guntinglah kertas soal yang telah dilem dan kartu pertanyaan atau *Question Card* siap digunakan (Putri, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya penelitian dilakukan oleh (Sari *et al.*, 2024) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) 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. Sedangkan penelitian yang dilakukan (Meha *et al.*, 2024) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* Berbantuan *Media Scrapbook* dilengkapi LKS Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA PGRI Waingapu. Hasil penelitian yaitu Hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas control adalah 47,07 dan 78,84 dan untuk kelas eksperimen adalah 51,84 dan 84,27. Hasil dari pengujian hipotesis, nilai Asymp Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 menunjukkan bahwa penggunaan model STAD berbantuan media *scrapbook* dan dilengkapi dengan teka-teki silang LKS memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA PGRI Waingapu.

Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Scrapbook* yang dilengkapi dengan *Question Card* yang didesain oleh peneliti sendiri Menggunakan aplikasi Canva, di SMPN Satap Padammu. Model pembelajaran ini yang dipadukan dengan media *Scrapbook* dilengkapi *Question Card*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara optimal, juga membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan siswa lebih memahami materi lebih mendalam. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya dilakukan pada materi tertentu dan lingkungan belajar dengan jumlah siswa yang terbatas, serta waktu pelaksanaannya membutuhkan dalam jangka waktu yang panjang, sehingga diperlukan penelitian lanjutan pada konteks dan populasi yang lebih beragam.

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 Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Bagi guru, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan dalam menerapkan model serta media pembelajaran yang beragam dan inovatif di dalam kelas. Bagi sekolah, Temuan dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam merancang serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih optimal, khususnya dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Scrapbook* dan *Question Card*.

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) media *scrapbook* dan *question card* didesain menggunakan aplikasi canva. (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 *Team Games Tournament* berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question Card*.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Pendekatan asosiatif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui perbedaan variabel yang diteliti (Patonah *et al.*, 2023). Penelitian ini dilakukan di SMPN Satap Padammu, yang terletak di Jl. Waingapu-Melolo, KM.54, Desa Patawang, Kecamatan Umalulu, Kabupaten Sumba Timur. Semester II Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN Satap Padammu Semester genap Tahun ajaran 2024/2025 dengan total keseluruhan 55 orang. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*, karena didasarkan pada kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 55 orang yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas VIII A 29 siswa (sebagai kelas Kontrol) dan kelas VIII B 26 siswa (sebagai kelas Eksperimen). Variabel yang diterapkan pada penelitian ini yaitu Variabel X (*independent/bebas*) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi dengan *Question Card*. Sedangkan Variabel Y (*Dependen/terikat*) yaitu hasil belajar siswa kelas VIII IPA SMPN Satap Padammu.

Data dapat dikelompokkan kedalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang dihasilkan dan diolah secara langsung oleh peneliti. Dengan sumber data primer berasal dari wawancara langsung dengan guru mata pelajaran IPA, observasi, *pretest*, *posttest*. Dan Data sekunder yaitu data yang dihasilkan secara tidak langsung berupa data hasil penilaian Sumatif Akhir Semester (SAS) kelas VIII IPA tahun ajaran 2024/2025. Sedangkan Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa di SMPN Satap Padammu sebagai sumber informasi.

Sebagai upaya yang dilakukan untuk membuat data lebih akurat peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu hasil wawancara dengan guru dan siswa, observasi selama proses pembelajaran, tes. Penelitian ini melibatkan dua jenis tes yang diberikan yakni tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*posttest*), berupa tes pengetahuan dalam bentuk soal *pretest* (10 soal pilihan ganda) dan *posttest* (15 soal pilihan ganda) berdasarkan taksonomi bloom (Tingkat C1-C4), dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

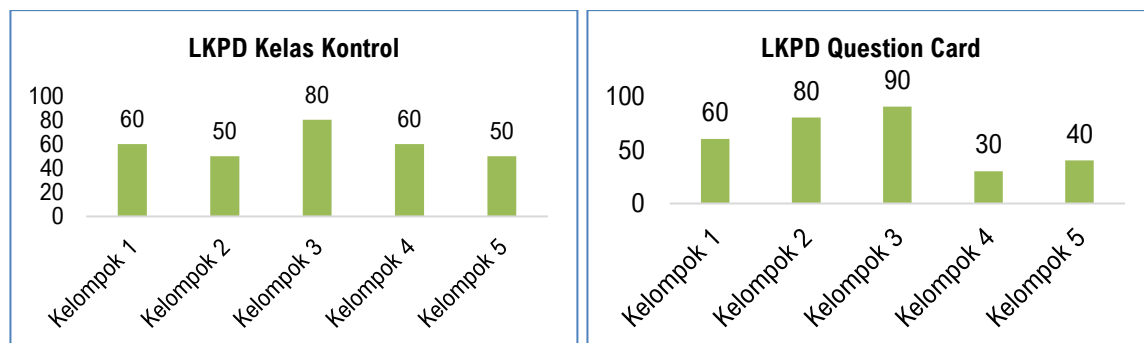
1. Uji validitas, Pengujian validitas butir soal dilaksanakan melalui uji *Korelasi Product Moment* dengan bantuan SPSS. Uji validitas juga menilai kesesuaian atau validitas soal tes yang diterapkan pada kelas kontrol dan eksperimen, apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka item pertanyaan itu dikatakan valid. Dan jika nilai Sig. (2-tailed) > maka item pertanyaan tersebut tidak valid.
2. Uji reliabilitas, apabila hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai lebih dari 0,6, menunjukkan bahwa item pernyataan yang digunakan untuk mengukur tiap variabel tergolong memiliki reliabilitas tinggi, atau dengan kata lain, dapat dipercaya.
3. Uji Normalitas, acuan yang dipakai adalah jika nilai signifikansi dari pengujian distribusi normal lebih dari 0,05, maka data dianggap memiliki sebaran normal, dan sebaliknya jika kurang dari nilai tersebut.
4. Uji homogenitas, Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa Tingkat signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar sampel relatif sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan, sehingga sampel-sampel tersebut dapat dianggap memiliki varians yang homogen.



5. Uji hipotesis penelitian, Pengujian hipotesis dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%. Hasil pengujian dapat ditafsirkan: Apabila nilai signifikansi (sig 2-tailed) kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig 2-tailed) lebih dari 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari semua uji yang dilakukan yaitu menggunakan SPSS V.30.

## Hasil

Adapun hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 14-21 Mei 2025 di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question Card* terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 1. Hasil Kerja Question Card

Berdasarkan data pada gambar 4.1 LKPD kelompok *Question Card* pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 orang yang terdiri atas Terdapat 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Pada pertemuan pertama, Kelompok 1 meraih skor 60, kelompok 2 mendapatkan skor 80, kelompok 3 mencapai nilai 90, kelompok 4 memperoleh skor 30, dan kelompok 5 mendapat nilai 40. Pada pertemuan kedua, kelompok 1 mencatat skor 50, kelompok 2 memperoleh nilai 90, kelompok 3 mendapatkan skor 40, kelompok 4 meraih nilai 80, dan kelompok 5 kembali memperoleh nilai 40. Sementara itu, di kelas kontrol yang menggunakan LKPD konvensional, hasil nilai kelompok pada pertemuan pertama dan kedua berturut-turut adalah sebagai berikut: kelompok 1 memperoleh skor 60 dan 65, kelompok 2 mendapatkan nilai 50 dan 65, kelompok 3 meraih nilai 80 dan 90, kelompok 4 memperoleh nilai 60 dan 75, serta kelompok 5 mendapatkan skor 50 dan 70.

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 Posttest 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       |

Pada 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 Realibilitas soal Pretest dan Posttest kelas kontrol*

| Reliability      | Statistics |
|------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .640             | 11         |

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 Realibilitas soal Posttest kelas kontrol*

| Reliability      | Statistics |
|------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .632             | 16         |

Berdasarkan pada tabel 4 diketahui bahwa hasil uji Uji Realibilitas soal *Posttest kelas kontrol* 0,632 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel.

*Tabel 5. 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 5 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  $< 0,05$ .

*Tabel 6. 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       |

Pada tabel 6 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 7. Uji Realibilitas soal Pretest kelas eksperimen*

| Reliability      | Statistics |
|------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .689             | 11         |

Berdasarkan pada tabel 7 diketahui bahwa hasil uji Uji Realibilitas soal *Pretest* kelas eksperimen yaitu nilai *Alpha Conbach's* 0,689 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel.

*Tabel 8. Uji Realibilitas soal Posttest kelas eksperimen*

| Reliability      | Statistics |
|------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .639             | 16         |

Berdasarkan pada tabel 7 diketahui bahwa hasil uji Uji Realibilitas soal *Posttest* kelas eksperimen yaitu nilai *Alpha Conbach's* 0,639 menunjukkan bahwa data tersebut lebih besar dari 0,6 dan bersifat reliabel.

*Tabel 8. Hasil Uji Normalitas*

| Kelas                     | Statistic | Shapiro-wilk |      |
|---------------------------|-----------|--------------|------|
|                           |           | 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 |

Dalam tabel 8, 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 9. Hasil Uji Homogenitas

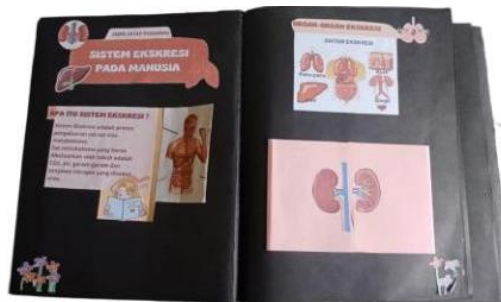
|       |                                      | Test of Homogeneity of Variance |     |        |      |
|-------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|------|
|       |                                      | Levene Statistic                | df1 | df2    | 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 10. Hasil Uji Paired Sampel t Test

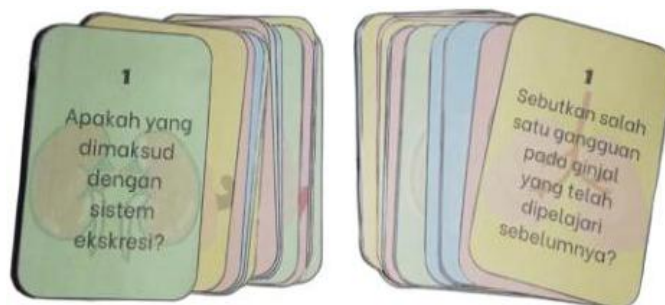
| Paired Samples Test |        |                |                 |                                           |        |              |    |             |             |
|---------------------|--------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|--------|--------------|----|-------------|-------------|
| Paired Differences  |        |                |                 |                                           |        | Significance |    |             |             |
| Pair 1              | Mean   | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        | t            | df | One-Sided p | Two-Sided p |
|                     |        |                |                 | Lower                                     | Upper  |              |    |             |             |
| 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 *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question Card* terhadap hasil belajar siswa di SMPN Satap Padammu.



Gambar 2. Media Scrapbook

Pada gambar 2 diatas mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat membantu siswa dalam memperdalam pemahaman pengetahuan serta membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Question Card

Gambar diatas yaitu bagian dari model kooperatif tipe TGT dimana siswa dapat bermain permainan dan turnamen dengan menjawab pertanyaan pada kartu tersebut, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi yang telah diajarkan sebelumnya.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14-21 Mei 2025 di SMPN Satap Padammu dengan menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian. Kelas VIII A berfungsi sebagai kelompok pembanding yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), sementara kelas VIII B berperan sebagai kelompok perlakuan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrapbook* dan *Question Card*. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diberikan pretest berupa 10 soal pilihan ganda, dan setelah pembelajaran berakhir, mereka diberikan posttest sebanyak 15 soal pilihan ganda untuk menilai pencapaian hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas kontrol berbantuan media *power point* dilengkapi LKPD. Sebagai langkah awal dalam pembelajaran, guru menyampaikan apersepsi yang bentuk 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 bagi siswa untuk menyampaikan pertanyaan serta respon terhadap penjelasan kelompok yang telah mempresentasikan. Setelah itu, guru memberikan apresiasi dengan pujian untuk setiap kelompok. Diakhir sesi kegiatan pembelajaran, guru dan siswa merangkum materi yang telah dipelajari. Setelah itu, guru memberikan soal *posttest* sebanyak 15 butir soal untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen guru menyampaikan mengenai materi dengan berbantuan media *Scrapbook* yang dilengkapi dengan *Question Card*. 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 *Tournamen*, kelompok yang memiliki poin tertinggi akan melakukan pertandingan. Ketika turnamen dimulai peserta pertama mengambil kartu pertanyaan dan mengocok kemudian menjawab pertanyaan, maka peserta pertama menjawab dengan benar akan mendapatkan poin atau 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 meraih nilai tertinggi dan menerima penghargaan dalam bentuk hadiah yang telah disiapkan. Kemudian pada akhir kegiatan pembelajaran guru dan siswa akan memberikan Kesimpulan materi yang sudah dipelajari. Setelah itu, guru memberikan soal *posttest* sebanyak 15 butir soal untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa setelah proses belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil *pretest* pada pertemuan pertama, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 38,62 dengan 2 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan kelas eksperimen rata-ratanya 39,61. Nilai *posttest* rata-rata kelas kontrol mencapai 70,34 dengan 24 siswa tuntas dan 5 belum, sementara kelas eksperimen rata-ratanya 75,61 dengan 19 siswa tuntas dan 7 belum. Pada pertemuan kedua, nilai *pretest* kelas kontrol rata-ratanya 41,03 dengan 2 siswa tuntas,

sedangkan kelas eksperimen 43,84. Nilai *posttest* kelas kontrol adalah 68,06 dengan 8 siswa tuntas dan 11 belum, sedangkan kelas eksperimen 74,88 dengan 20 siswa tuntas dan 6 belum. Perubahan nilai dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa pencapaian siswa pada kelompok perlakuan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelompok pembandingan dan mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KTTP) dengan rentang nilai 65-84.

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 menunjukkan 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 & Melani, 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 (Khoiroh & Anreastya, 2024). Apabila suatu butir tes hasil belajar menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka butir tes tersebut dikatakan tidak reliabel (Puspasari & Puspita, 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 & Bano, 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 *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question Card* terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan untuk menentukan suatu hipotesis dapat diterima dan ditolak menggunakan uji *paired sampel t test*, sebelum melakukan uji tersebut terlebih dahulu melakukan pengujian uji normalitas dan homogenitas (Saingo *et al.*, (2023). Berdasarkan hasil uji *paired sampel t test* diatas, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,001 < 0,05, sehingga menunjukkan H0 ditolak dan H1 diterima, artinya terdapat

pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scrapbook* dilengkapi *Question Card* terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya pengujian ini juga dibuktikan pada penelitian (Wiranda *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  $H_0$  diterima. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Nurkholifah *et al.*, 2024) pada uji hipotesis diperoleh melalui uji *parametrik (Paired sampel t test)* adalah 0,001 yaitu  $p < 0,05$  yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (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. Hal tersebut berkaitan bahwa 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 & Susilo, 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. 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 (Sya'adah *et al.*, 2023).

## Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Scrapbook* Dilengkapi Kartu Soal terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN Satap Padammu. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII A (kelas kontrol) dan VIII B (kelas eksperimen) di SMPN Satap Padammu Semester II TA 2024/2025. Jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Materi yang digunakan adalah materi Sistem Ekskresi pada manusia. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Dapat dilihat bahwa pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sampel t test* menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scrapbook* yang dilengkapi dengan *Question Card* terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *scrapbook* dan *question card* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini juga berpotensi mengembangkan aspek non-kognitif seperti motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis, sehingga guru dapat menjadikannya sebagai salah satu inovasi dalam praktik pembelajaran di kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sampel yang digunakan hanya mencakup dua kelas di SMPN Satap Padammu, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan

ke jenjang maupun sekolah lain. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat membuat pengaruh jangka panjang penerapan model TGT berbantuan *scrapbook* dan *question card* belum terlihat secara menyeluruh. Selain itu, fokus penelitian masih terbatas pada ranah kognitif, sementara aspek lain seperti motivasi, kreativitas, dan keterampilan sosial siswa belum ditelaah. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan dilakukan pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran berbeda, dengan memperluas variabel terikat, misalnya motivasi belajar, kreativitas, atau keterampilan berpikir kritis, sehingga hasil yang diperoleh lebih mendalam. Jumlah sampel juga sebaiknya diperbesar agar temuan lebih representatif.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Alwi, S. H., Hasdiana, H., & Mohamad, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Pada Materi Seni Kaligrafi Bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 9102–9116. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.17178>
- Aqmarina<sup>1</sup>, 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). <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- 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>
- 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. <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>
- 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>
- 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>
- Khoiroh, S. Z., & Anreastya, V. H. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Terhadap Hasil Belajar Literasi Numerasi. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 03(02), 122–132. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6938>
- 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., Nuriman, & Surya, H. F. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember. *Jpsd*, 25(1), 141–147.  
<https://doi.org/10.12928/jpsd.v5i1.12575>
- Meha, A. L. H., Ina, A. T., Enda, R. R. H., & Huda, M. R. N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Berbantuan Media Scrapbook Dilengkapi LKS Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA PGRI Waingapu. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 478–484.
- Sarah, M. A., Novitasari, S., & Makki, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Midang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 294–302.
- Patonah, I., Sambella, M., & Az-Zahra, S. M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Kombinasi (Mix Method). *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, 08(1989), 5378–5392. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11671>
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19 Validity Test and Reliability Instrument Research Level Knowledge and Attitude of Students Towards . *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71.  
<https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Putri, C. R. (2023). Penggunaan media question card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan ipa di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi. *VIII*(1), 1–136. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/46311>
- Saingo, L., 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>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 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. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2147>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & 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. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Supriono, L. O., Sukmawati, S., & Baharullah, B. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Pacerakkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 279–287. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1137>
- 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>
- Wiranda Dwi Agustin, Fitri Umardiyah, & M. Farid Nasrulloh. (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>.