

## **Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok**

**Nadiah Kurnia Wati<sup>1</sup>, Sri Mariya<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Padang

e-mail: [nadiaahwati08@gmail.com](mailto:nadiaahwati08@gmail.com)

### **Abstrak**

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media pembelajaran Quizwhizzer menawarkan alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Model TGT yang dibantu oleh Quizwhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan eksperimen semu. Pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling menghasilkan dua kelompok, yaitu kelas XI Fase F.4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI Fase F.5 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar tes untuk menilai hasil belajar siswa. Analisis data melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji n-gain. Penelitian ini mengindikasikan bahwa dari hasil uji hipotesis, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,041, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan Model TGT dengan bantuan Quizwhizzer terhadap hasil belajar Geografi. Penguatan ini didukung oleh hasil uji N-Gain Score yang mencatat angka 59,39% untuk kelas eksperimen dan 52,51% untuk kelas kontrol, yang menunjukkan efektivitas Model TGT dengan bantuan Quizwhizzer dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament (TGT), Quizwhizzer, Hasil Belajar*

### **Abstract**

Teams Games Tournament (TGT) learning model and Quizwhizzer learning media offer alternatives to achieve learning objectives. The purpose of this study was to determine the effect of the application of TGT model assisted by Quizwhizzer on students' geography learning outcomes. The method used in this research is quantitative with pseudo experiment. Sampling using Purposive Sampling technique resulted in two groups, namely class XI Phase F.4 as the experimental group and class XI Phase F.5 as the control group. Data collection was done through test sheets to assess student learning outcomes. Data analysis involved normality test, homogeneity test, hypothesis test, and n-gain test. This study indicated that from the results of the hypothesis test, the significance value obtained was 0.041, which is smaller than 0.05. This means that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, indicating a significant effect of using the TGT Model with the help of Quizwhizzer on Geography learning outcomes. This reinforcement is supported by the results of the N-Gain Score test which recorded 59.39% for the experimental class and 52.51% for the control class, which shows the effectiveness of the TGT Model with the help of Quizwhizzer in improving student learning achievement.

**Keywords :** *Team Games Tournament (TGT), Quizwhizzer, Learning Outcomes*

### **PENDAHULUAN**

Kegiatan belajar mengajar merupakan fondasi utama dalam dunia pendidikan yang akan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang secara sengaja agar ia dapat berpartisipasi dalam perilaku tertentu di bawah kondisi khusus atau memberikan respons terhadap situasi tertentu, yang merupakan bagian spesifik dari Pendidikan (Sumiati et al.). Pembelajaran sebagai sistem memiliki komponen-komponen yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan, di

mana salah satunya adalah model pembelajaran. Model ini sangat krusial dalam proses pembelajaran karena jika prosesnya tidak menarik, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap rendahnya kualitas hasil belajar. Pengembangan model pembelajaran yang sesuai bertujuan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar dan prestasi yang maksimal (Agung Prihatmojo, n.d.).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 3 Kota Solok, mayoritas siswa tampak kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran geografi. Ini terlihat ketika guru telah selesai menjelaskan materi dan banyak siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, serta tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru sering kali terjadi, terutama bila guru hanya mengandalkan metode ceramah konvensional. Banyak siswa yang tidak fokus pada instruksi guru selama proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton oleh guru tidak mendukung proses pembelajaran yang efektif, membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat, yang berakibat pada hasil belajar yang tidak optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar (KKM 75) dan perlu mengikuti program remedial. Karena itu, sangatlah penting untuk menghadirkan model pembelajaran yang menarik agar siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari materi.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Peneliti memilih metode TGT (Team Game Tournament) sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif. Esensi dari model TGT adalah untuk membantu siswa mencapai kesuksesan dalam pembelajaran melalui penggunaan kelompok-kelompok kecil yang berfungsi untuk mengoptimalkan proses tersebut (Ivalyn & Rahadi, 2020).

Model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu metode yang mudah diimplementasikan karena melibatkan semua peserta didik tanpa memandang status, mengintegrasikan peran mereka sebagai tutor sebaya, dan memasukkan unsur permainan. Aktivitas berbasis permainan dalam model TGT ini mendukung kerjasama, tanggung jawab, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran sambil memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam suasana yang lebih rileks (Edukasi Elektro et al., 2021). Selain metode pembelajaran, peran media pendidikan juga sangat penting. Peneliti memilih media Quizwhizzer untuk penelitian ini, yang akan diintegrasikan ke dalam tahapan permainan saat proses pembelajaran dengan model TGT dilaksanakan.

Quizwhizzer adalah media pembelajaran berbasis web yang menggunakan format permainan balapan dan ular tangga, yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan akademik (Meileni et al.). Sebagai media pembelajaran, Quizwhizzer menawarkan pengalaman yang menarik dan interaktif, dengan penekanan pada kerjasama, komunikasi, dan interaksi positif antar siswa melalui permainan. Mudah untuk dibuat dan gratis, media ini juga menyertakan permainan yang disertai gambar, sehingga siswa tidak merasa bosan saat menjawab kuis dan dapat melihat kemajuan pemain lain menuju garis finish.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model Team Games Tournament (TGT) yang dibantu oleh Quizwhizzer, serta mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar geografi siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok. Model pembelajaran TGT dan media Quizwhizzer dapat menjadi alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan efektif. Hal ini penting karena teknik belajar yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimental. Metode eksperimental adalah metode penelitian yang unik karena dapat menguji hipotesis tentang hubungan kausal dengan tepat (Emzir, 2008). Tujuan metode ini adalah untuk menentukan pengaruh yang muncul dari perlakuan tertentu. Pendekatan kuantitatif ini dipakai untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan model Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan Quizwhizzer terhadap hasil belajar siswa.

Desain yang dipilih adalah Quasi Experimental Design, yang memiliki kelompok eksperimental. Jenis Quasi Experimental Design yang digunakan adalah Control Group Pretest-Posttest Design, yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimental pada materi tentang posisi strategis Indonesia. Kelompok eksperimental menerapkan model Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan Quizwhizzer, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus, tetap menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, penulis dapat mengamati pengaruh dari penerapan model Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh Quizwhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok. Kemudian, nilai tes yang diberikan kepada peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus yang akan dijelaskan berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

*P* = Persentase hasil yang diperoleh

*F* = Jumlah siswa yang menjawab

*N* = Jumlah sampel yang dijadikan responden (Cholifah dkk., t.t.)

Hasil perhitungan persentase, selanjutnya dikelompokkan seperti pada tabel berikut.

**Tabel 1. Kriteria dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa**

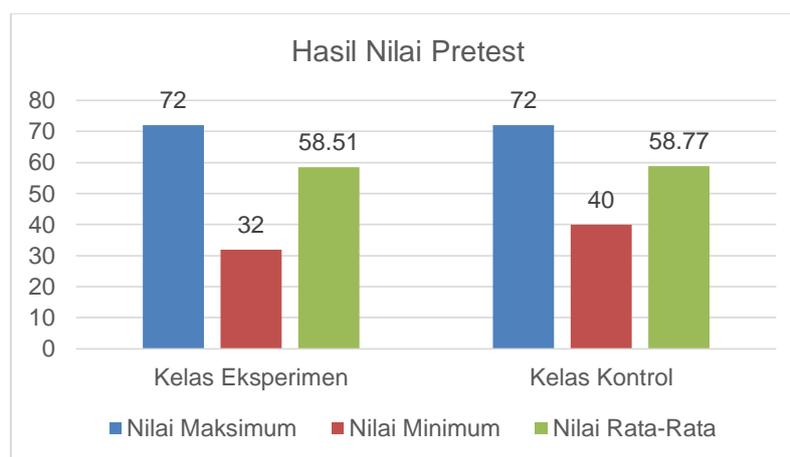
Skor (%)	Kriteria
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Sumber: (Dani Hulu dkk., t.t.)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

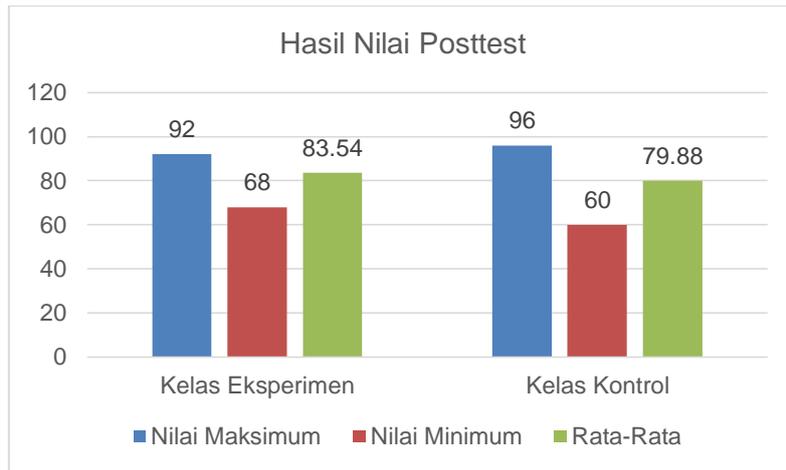
### Hasil

Berdasarkan data pretes peserta didik, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 58,51 sementara kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 58,77. Hasil nilai pretest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada diagram berikut.



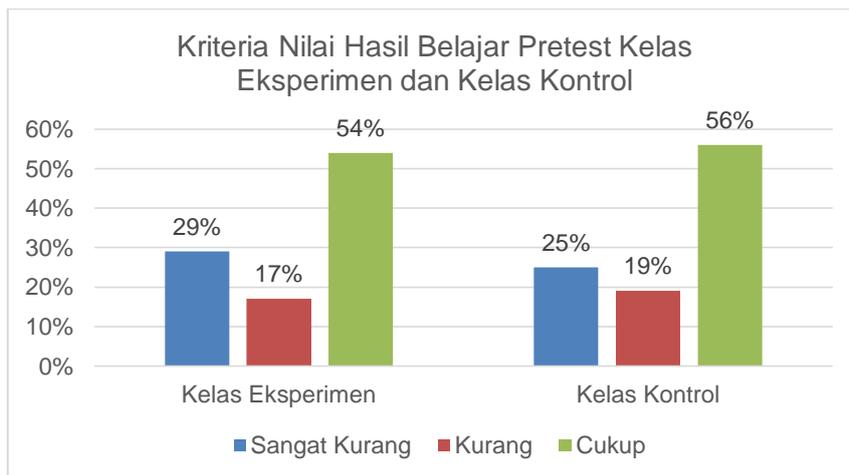
**Gambar 1. Hasil Nilai Pretest**

Berdasarkan data posttest peserta didik, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 83,54 sementara kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 79,88. Hasil nilai posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada diagram berikut:

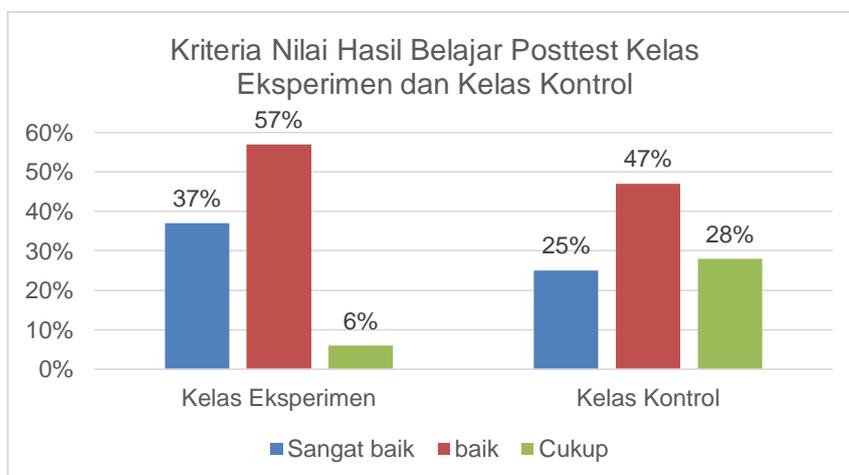


**Gambar 2. Hasil Nilai Posttest**

Dalam pengukuran hasil belajar, tes tertulis dilaksanakan dengan menggunakan desain non equivalent control group. Kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memulai dengan pretest sebelum proses pembelajaran, kemudian di akhir pembelajaran, kedua kelas diberikan posttest. Kriteria hasil belajar untuk siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 3. Nilai Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**



**Gambar 4. Kriteria Nilai Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Dari tabel dan grafik yang disajikan, terlihat bahwa sebelum perlakuan, hasil Pretest siswa di kelas eksperimen menunjukkan 29% siswa masuk dalam kriteria sangat kurang, 17% dalam kriteria kurang, dan 19% dalam kriteria cukup. Di kelas kontrol, 25% siswa masuk dalam kriteria sangat kurang, 19% dalam kriteria kurang, dan 56% dalam kriteria cukup. Setelah perlakuan dan pemberian posttest, di kelas eksperimen tercatat 37% siswa dalam kriteria sangat baik, 57% dalam kriteria baik, dan 6% dalam kriteria cukup. Sementara itu, di kelas kontrol, 25% siswa berada dalam kriteria sangat baik, 47% dalam kriteria baik, dan 28% dalam kriteria cukup.

Pengujian analisis data menggunakan uji-t dan n-gain diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas, yang bertujuan untuk menentukan apakah data tersebut normal dan homogen. Proses analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas, penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan IBM SPSS 25. Kaidah keputusan untuk uji Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut: (Nuryadi, dkk, 2017: 87):

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Pretest Dan Posttest Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

Tes	Kelas	Sig.	$\alpha$	Keterangan
Pretest	Kontrol	0,114	0,05	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	0,200	0,05	Data berdistribusi normal
Posttest	Kontrol	0,200	0,05	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	0,141	0,05	Data berdistribusi normal

(Sumber data: pengolahan data primer)

Dari hasil pretest, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,114 yang lebih besar dari 0,05 dan kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0,200 juga lebih besar dari 0,05. Pada posttest, kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,200 dan kelas eksperimen 0,141, keduanya lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest di kedua kelas lebih tinggi dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, Uji Homogenitas dilakukan menggunakan Uji Levene dengan bantuan IBM SPSS 25. Aturan keputusan untuk Uji Levene adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka asumsi homogenitas terpenuhi.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka asumsi homogenitas tidak terpenuhi.

Setelah dilakukan uji *Levene*, didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil	Sig.	$\alpha$	Keterangan
Pretest	0,228	0,05	Homogen
Posttest	0,157	0,05	Homogen

(Sumber data: pengolahan data primer)

Berdasarkan uji homogenitas data pada tabel tersebut, terlihat bahwa nilai Signifikansi dari pretest adalah 0,228, yang mana lebih tinggi dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa varians data pretest antara kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen. Selanjutnya, nilai Signifikansi dari posttest adalah 0,157, yang juga lebih tinggi dari 0,05,

menandakan bahwa varians data posttest antara kelas kontrol dan eksperimen juga homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah memenuhi semua prasyarat, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis. Tujuan uji hipotesis adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh Quizwhizzer terhadap hasil belajar. Uji hipotesis yang digunakan adalah T-test, yang dilaksanakan menggunakan program IBM SPSS 25. Keputusan diambil berdasarkan nilai probabilitas, dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai sig < 0,05 maka hipotesis H1 diterima dan terdapat pengaruh perlakuan.
- Jika nilai sig > 0,05 maka hipotesis H1 ditolak dan tidak terdapat pengaruh perlakuan.

Hasil uji t nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji T-test**

Variabel	Tes	Sig.	$\alpha$	Keputusan	Kesimpulan
Hasil Belajar	Posttest	0,041	0,05	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima	Terdapat pengaruh terhadap Hasil Belajar

(Sumber data: pengolahan data primer)

Berdasarkan tabel yang disajikan, nilai signifikansi dari posttest adalah 0,041. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari penerapan model Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan Quizwhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok.

3. Uji N-Gain

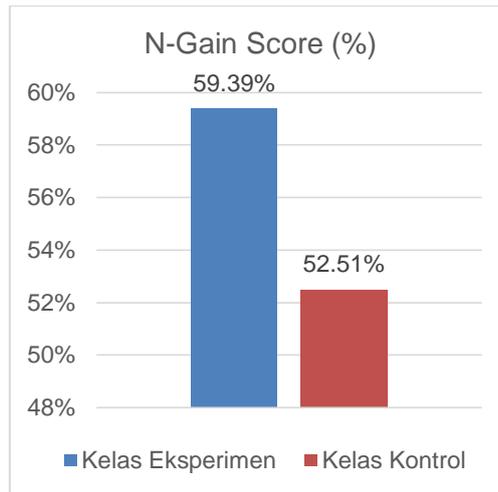
Untuk mengukur efektivitas strategi pembelajaran TGT, data hasil tes siswa dianalisis menggunakan N-gain berdasarkan skor pretest dan posttest. Penelitian ini melakukan uji N-Gain Score dengan menggunakan program IBM SPSS 25. Hasil rata-rata dan kriteria N-gain yang diperoleh tersaji dalam tabel berikut.

**Tabel 5. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Pretest ( $\bar{X}$ )	Posttest ( $\bar{X}$ )	N-Gain Score (%)	Kategori
Eksperimen	58,51	83,54	59,39	Cukup Efektif
Kontrol	58,77	79,88	52,51	Kurang Efektif

(Sumber data: pengolahan data primer)

Rata-rata nilai N-Gain Score untuk kelas eksperimen yang menerapkan metode Team Games Tournament dengan bantuan Quizwhizzer adalah 59,39%, yang masuk dalam kategori efektivitas yang cukup. Sementara itu, rata-rata nilai N-Gain Score untuk kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah 52,51%, yang berada dalam kategori kurang efektif. Perbedaan peningkatan pemahaman antara siswa yang mengikuti metode Team Games Tournament dengan Quizwhizzer dan metode konvensional dapat dilihat pada diagram yang disajikan berikut ini:



Gambar 5. Grafik Nilai Rata-rata *N-Gain* Hasil Belajar

### Pembahasan

Pada penelitian ini penulis menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizwhizzer* dengan menjelaskan terkait model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan menayangkan power point yang berisi materi posisi strategis Indonesia, lalu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan siswa diminta untuk duduk berkelompok. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan satu handphone sebagai media yang akan digunakan untuk games, selanjutnya setiap kelompok diminta untuk mengakses link yang telah di siapkan untuk melakukan permainan game kuis ular tangga menggunakan *quizwhizzer*, setelah itu peserta didik bekerja dalam kelompok masing-masing dengan menjawab semua pertanyaan kuis dengan benar secara bergantian. Kelompok yang mencapai garis finish dengan menjawab pertanyaan kuis terbanyak ditetapkan sebagai pemenang dari game ular tangga tersebut. Kelompok yang menjadi pemenang akan diberikan sebuah penghargaan.

Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizwhizzer* ini sejalan dengan penelitian oleh Sumandya.I dan Saraswandewi. K, (2023) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa" yang menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizwhizzer* dengan cara Guru memulai pelajaran dengan memberikan penjelasan ringkas tentang konsep dan sifat-sifat turunan. Selanjutnya, ia membagikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 orang, berdasarkan skor tes awal mereka. Guru kemudian meminta seorang perwakilan dari setiap kelompok untuk mengakses sebuah link yang telah diberikan. Link tersebut mengarah langsung ke *Quizwhizzer* yang telah disiapkan oleh guru, yang berbentuk permainan ular tangga dan pencarian harta karun. Guru menjelaskan aturan permainan kepada setiap kelompok, di mana mereka harus menyelesaikan serangkaian soal tentang materi Turunan yang ada dalam permainan tersebut sampai mencapai garis finish. Kelompok yang sampai di garis finish tercepat akan menjadi pemenang. Guru mengawasi aktivitas setiap kelompok dalam menyelesaikan tugas dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal (Wayan Sumandya & Gita Saraswandewi, 2023).

Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizwhizzer* ini juga sejalan dengan penelitian oleh Rukmana.N.dkk (2024) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD" yang menerapkan model model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizwhizzer* dengan cara Guru menjelaskan konsep dan sifat yang berkaitan dengan mean, median, dan modus sebelum membagi siswa ke dalam kelompok heterogen. Setiap kelompok mendapat tugas menggunakan alat *Quizwhizzer* yang telah disiapkan oleh guru, seperti permainan ular tangga dan peta pemburuan harta karun, untuk menyelesaikan berbagai masalah pemrosesan data yang ditampilkan di papan tulis. Jawaban dikirimkan melalui *Quizwhizzer*; jawaban yang salah

menghambat kemajuan, sementara jawaban yang benar membantu mereka maju menuju penyelesaian. Kelompok yang pertama menyelesaikan tugas memenangkan kegiatan tersebut. Selama proses ini, guru memantau dan memberikan bimbingan kepada setiap kelompok (Rukmana.N.dkk, 2024)

Dalam uji hipotesis, nilai signifikansi dari posttest adalah 0,041, yang mengindikasikan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Ini menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh Quizwhizzer berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok. Hal ini diperkuat oleh nilai rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen yang menggunakan Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan Quizwhizzer, menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh Quizwhizzer terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Fase F dalam mata pelajaran Geografi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kita dapat menyimpulkan adanya pengaruh signifikan dari model Team Games Tournament terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Trivanka Ersiane Eli dan rekan-rekan (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA", dimana disimpulkan bahwa siswa yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT cenderung memiliki pengaruh positif yang lebih besar pada hasil belajar mereka di kelas XI MIPA dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Selain itu, model pembelajaran Team Games Tournament telah diterapkan oleh Maruti.E & Malawi.I (2021) dalam penelitian yang berjudul "Efektivitas Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Teka Teki Silang Aksara Jawa Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil post-test, rata-rata nilai kelas eksperimen (IV A) adalah 77,9, sementara rata-rata nilai kelas kontrol (IV B) adalah 70,5. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis data menunjukkan thitung sebesar 3,458 dan ttabel sebesar 2,001. Karena thitung lebih besar dari ttabel, hipotesis yang diajukan oleh penulis diterima. Ini berarti bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan model Teams Games Tournament berbantuan TTS Aksara Jawa lebih baik atau berbeda signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Sri Maruti & Malawi, 2021).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji T, nilai signifikansi hasil belajar siswa lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05). Nilai signifikansi hasil belajar siswa sebesar 0,041 sehingga keputusan yang diambil adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizwhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok. Kemudian juga didukung nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizwhizzer adalah sebesar 59,39% dan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional adalah sebesar 52,51%. Angka tersebut memperlihatkan perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizwhizzer lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Fase F pada mata pelajaran Geografi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prihatmojo, O. (n.d.). Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624 4 Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. In Jl. Sumantri Brojonegoro (Vol. 35145, Issue 1).
- Edukasi Elektro, J., Setiawan, Z., & Anna Lastya, H. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli (Vol. 05, Issue 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Emzir. (2008). Metodologi penelitian pendidikan : kuantitatif dan kualitatif (Ed. 1, cet. 9). Jakarta : RajaGrafindo Persada.

- Ivalyn, N., & Rahadi, A. P. (2020). PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN PLATFORM 88 EDMODO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMA. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 100–115. <https://doi.org/10.15408/ajme.v2i2.18217>
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., Apriyanty, D., Informatika, M., Sriwijaya, N., Srijaya, J., Bukit, N., & Palembang, B. (n.d.). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring.
- Siti, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (*TGT*) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD. *Seminar Nasional Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(1), 390–397. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Sri Maruti, E., & Malawi, I. (2021). EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG AKSARA JAWA DALAM PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JAWA SEKOLAH DASAR. 12(2), 224–230. <https://doi.org/10.31764>
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. ALFABETA.
- Sumiati, D., Studi, P., & Geografi, P. (n.d.). STUDI TENTANG AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 ULAKAN TAPAKIS KABUPATEN PADANG PARIAMAN
- Sya, U., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (*TGT*) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa (Vol. 14, Issue 2)
- Tarbiyah Dan Keguruan, F. (n.d.). PENGARUH PENERAPAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 4 PEKANBARU OLEH TANIA SALSABILLA
- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (*TGT*) BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. In *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* (Vol. 14, Issue 1).