

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT BERBANTUAN  
MEDIA WAYGROUND UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATERI STRUKTUR BUMI DAN PERKEMBANGANNYA**

Pamellajoan Presidena<sup>1</sup>, Ahmad Qosyim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan IPA FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>pamellajoan.22060@mhs.unesa.ac.id, <sup>2</sup>ahmadqosyim@unesa.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of the learning process, student responses, and cognitive learning outcomes of students by implementing the TGT type cooperative model assisted by wayground media on the material of earth structure and its development to improve student learning outcomes. This type of research is Pre-Experimental Design) with the research design is One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 28 students of class VIII-A SMPN 1 Baron in the 2025/2026 academic year. The implementation of learning obtained a very good category. The student response questionnaire obtained a very good category with an average overall percentage of 89%. Student learning outcomes have increased. This can be seen from the N-Gain results. The N-Gain test results obtained a value of 0.64 which means there is an increase in the moderate category. The acquisition of sig. The pretest was 0.060 and the posttest sig. was 0.085, the data were normally distributed. The t-test results showed a significant difference between cognitive learning outcomes before and after the implementation of the TGT type cooperative learning model assisted by wayground media. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the TGT type cooperative learning model assisted by wayground media on the material of earth structure and its development can improve the learning outcomes of junior high school students.*

**Keywords:** TGT, learning outcomes, Earth structure and development.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran, respon peserta didik, dan hasil belajar kognitif peserta didik dengan diterapkannya model kooperatif tipe TGT berbantuan media wayground pada materi struktur bumi dan perkembangannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini ialah (*Pre-Eksperimental Design*) dengan desain penelitiannya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Baron tahun ajaran 2025/2026. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh kategori sangat baik. Angket respon peserta didik mendapatkan kategori sangat baik dengan perolehan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 89%. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil N-Gain. Adapun hasil uji N-Gain didapatkan nilai sebesar 0,64 yang berarti ada peningkatan dalam kategori sedang. Perolehan nilai sig. *pretest* 0,060 dan sig. *posttest* 0,085 data berdistribusi normal. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media wayground. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan

bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* pada materi struktur bumi dan perkembangannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP.

**Kata kunci:** TGT, hasil belajar, Struktur bumi dan perkembangannya.

## **A. Pendahuluan**

Peningkatan kualitas pendidikan perlu terus diupayakan agar sistem pendidikan nasional mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berpengetahuan dan berkompeten. Mutu pendidikan tercermin dari proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Endiyana Pratiwi, 2024). Hasil belajar merupakan cerminan usaha belajar peserta didik dan menjadi indikator keberhasilan pembelajaran di sekolah (Yandi dkk., 2022). Berdasarkan hasil pra penelitian dan wawancara di SMP Negeri 1 Baron, KKM yang ditetapkan adalah 69. Proses pembelajaran masih cenderung konvensional sehingga peserta didik kurang aktif, kurang mampu bekerja sama, dan hasil belajar belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT). Model ini menekankan kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan aktivitas permainan sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran (Novanti & Novianawati, 2024). Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang (Yunita dkk., 2024). Penerapan TGT akan lebih optimal jika didukung media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini sebagai generasi digital *native* (Handayani dkk., 2025). Salah satu media yang relevan adalah *wayground*, yaitu media *game* edukatif interaktif yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik, visual, dan menyenangkan (Ashari, 2025). Pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya, penggunaan TGT berbantuan *wayground* dinilai sesuai karena dapat membantu peserta didik memahami konsep, menganalisis fenomena geologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

model TGT efektif dalam meningkatkan kerja sama, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Rohmah dkk., 2025). Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model TGT dengan media *wayground* pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *wayground* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis *pre-experimental design* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Pada rancangan ini, hanya digunakan satu kelompok eksperimen yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-A yang berjumlah 28 peserta didik.

### **1. Keterlaksanaan Pembelajaran**

Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan model TGT berbantuan *wayground* dan diisi oleh tiga observer. Instrumen

ini mencakup tiga tahap pelaksanaan, suasana kelas, dan pengelolaan waktu dengan menggunakan skala Guttman berupa pilihan jawaban “ya” dengan skor jawaban 1 dan “tidak” dengan skor jawaban 0. Data keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dengan menghitung persentase skor dari hasil observasi menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam lima kriteria, yaitu pada tabel berikut:

**Tabel 1 Kategori Persentase Rata – Rata Tingkat Keterlaksanaan Dan Kualitas Pembelajaran**

| Skor         | Kategori    |
|--------------|-------------|
| Sangat baik  | (81%–100%), |
| Baik         | (61%–80%),  |
| Cukup        | (41%–60%)   |
| Buruk        | (21%–40%),  |
| Sangat buruk | (0%–20%).   |

### **2. Angket Respon**

Digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom opsi jawaban yang sesuai dengan pendapat masing-masing. Angket diberikan setelah *posttest* dan terdiri atas 8 pernyataan dengan

menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu:

**Tabel 2 Skala Penilaian Angket Likert**

| No | Simbol | Keterangan    | Skor |
|----|--------|---------------|------|
| 1  | SS     | Sangat Setuju | 5    |
| 2  | S      | Setuju        | 4    |
| 3  | RG     | Ragu-ragu     | 3    |
| 4  | KS     | Kurang Setuju | 2    |
| 5  | TS     | Tidak Setuju  | 1    |

(Sugiyono, 2022)

Data angket respons peserta didik dianalisis menggunakan persentase skor skala Likert dengan rumus:

$$(\%) = \frac{\sum \text{skor respon yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori, yaitu :

**Tabel 3 Kriteria Respon Peserta Didik**

| Skor     | Kategori     |
|----------|--------------|
| 81%-100% | Sangat Baik  |
| 61%-80%  | Baik         |
| 41%-60%  | Cukup        |
| 21%-40%  | Buruk        |
| 0%-20%   | Sangat Buruk |

### 3. Hasil Belajar

Data hasil belajar peserta didik dianalisis melalui nilai *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post test}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pretest}}}$$

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan menjadi :

**Tabel 4 Kriteria N-Gain**

| Skor Gain          | Kriteria |
|--------------------|----------|
| N-Gain > 0,7       | Tinggi   |
| 0,7 ≥ N-Gain ≥ 0,3 | Sedang   |
| N-Gain             | Rendah   |

(Riset dkk., 2020)

Model pembelajaran dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain yang diperoleh lebih dari 0,3. Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Pengujian dilakukan dengan bantuan IBM SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jika data berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji t berpasangan. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji Wilcoxon.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Keterlaksanaan Pembelajaran**

Setelah melakukan rekapitulasi hasil keterlaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan perhitungan rata rata persentase dari keseluruhan aspek yang diamati. Adapun persentase hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I dan pertemuan II dapat dilihat pada tabel 5

**Tabel 5 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran**

| Aspek yang diamati           | Pertemuan   |      |
|------------------------------|-------------|------|
|                              | 1           | 2    |
| <b>Pelaksanaan</b>           |             |      |
| 1) Penyampaian informasi     | 100%        | 100% |
| 2) Belajar kelompok          | 100%        | 100% |
| 3) Permainan                 | 100%        | 100% |
| 4) Turnamen                  | 100%        | 100% |
| 5) Penghargaan kelompok      | 100%        | 100% |
| <b>Penutup</b>               | 100%        | 100% |
| <b>Pengelolaan waktu</b>     | 100%        | 100% |
| <b>Suasana kelas</b>         | 100%        | 100% |
| <b>Rata-rata</b>             | 100%        | 100% |
| <b>Rata-rata keseluruhan</b> | 100%        |      |
| <b>Kategori</b>              | Sangat baik |      |

Menurut tabel 5 diatas, pada tahap pelaksanaan terdiri dari 5 fase (fase

penyampaian informasi, fase belajar kelompok, fase permainan, fase turnamen, dan fase penghargaan kelompok), bagian pengelolaan waktu meliputi kesesuaian waktu yang direncanakan peneliti, sedangkan pada bagian suasana kelas meliputi poin mengenai keantusiasan guru dan peserta didik, pusat pembelajaran dan keaktifan peserta didik saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground*.

Keterlaksanaan pembelajaran pada kegiatan belajar pertemuan I & II memperoleh nilai rata-rata sebesar 100%. Dimulai dari bagian penyampaian informasi, belajar kelompok, permainan, turnamen, penghargaan kelompok, pengelolaan waktu dan suasana kelas memperoleh nilai 100% yang berarti semua aspek telah diamati oleh observer dan dilaksanakan oleh peneliti. Hal ini karena aspek yang diamati sudah dilaksanakan keseluruhan. Berdasarkan uraian diatas, didapatkan nilai rata-rata persentase keseluruhan 100% berarti keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT

pada materi struktur bumi dan perkembangannya ialah sangat baik

#### **b. Respon Peserta Didik**

Hasil respon peserta didik didapatkan dari hasil penyebaran angket di kelas VIII-A. Adapun hasil analisis angket respon peserta didik dapat dilihat tabel berikut

**Tabel 6 Hasil Data Respon Peserta Didik**

| No Pernyataan    | Skor        | %          | Kategori           |
|------------------|-------------|------------|--------------------|
| 1                | 131         | 94%        | Sangat Baik        |
| 2                | 133         | 95%        | Sangat Baik        |
| 3                | 118         | 84%        | Sangat Baik        |
| 4                | 123         | 88%        | Sangat Baik        |
| 5                | 126         | 90%        | Sangat Baik        |
| 6                | 127         | 91%        | Sangat Baik        |
| 7                | 116         | 83%        | Sangat Baik        |
| 8                | 126         | 90%        | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata</b> | <b>1000</b> | <b>89%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* diperoleh nilai rata-rata persentase 89% dalam kriteria sangat

baik. Aspek respon peserta didik memiliki persentase tertinggi pada pernyataan nomor 4 yaitu permainan *wayground* dapat meningkatkan semangat saya dalam belajar IPA, persentase yang didapatkan yaitu sebesar 95% dengan kriteria sangat baik

#### **c. Hasil Belajar**

*Pretest* dan *posttests* berisi 20 soal pilihan ganda. Data yang diperoleh berupa hasil *pretest* yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan dan *posttest* dilakukan setelah mendapatkan perlakuan. KKM pada mata pelajaran IPA di kelas VIII-A SMPN 1 Baron adalah 69. Apabila peserta didik mendapat nilai  $\geq 69$ , maka peserta didik tersebut dinyatakan tuntas, namun apabila peserta didik mendapatkan nilai  $< 69$ , maka peserta didik tersebut dinyatakan belum tuntas. Berikut adalah analisis N-Gain pada kelas VIII-A SMPN 1 Baron:

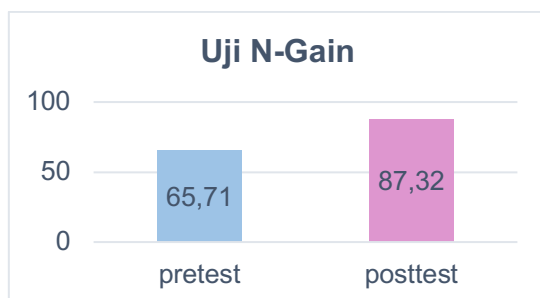
##### **1) Analisis N-Gain**

Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada *pretest* dan *posttest* dapat diketahui dengan analisis N-Gain.

**Tabel 7 Hasil analisis N-Gain 28 peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Baron**

|           | pre   | post  | N-gain | Kategori |
|-----------|-------|-------|--------|----------|
| Rata-rata | 65,71 | 87,32 | 0,64   | Sedang   |

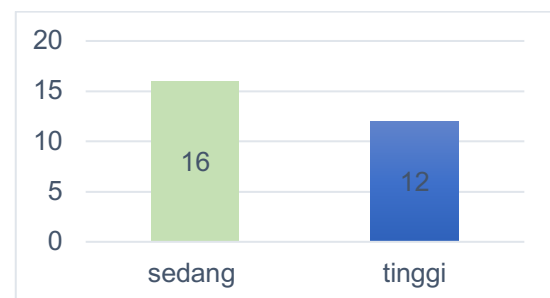
Dari hasil belajar kognitif keseluruhan mengalami peningkatan didapatkan rata-rata nilai *pretest* 65,71 dan *posttest* 87,32 dengan demikian hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 21,61. Diperoleh nilai rata-rata N-Gain yang dihasilkan adalah 0,64 mendapatkan kriteria sedang. Jumlah peserta didik yang belum memenuhi KKM sebelum diterapkannya perlakuan berjumlah 15 peserta didik. Namun, setelah diterapkannya perlakuan hasil belajar peserta didik yang sudah memenuhi KKM berjumlah 28 peserta didik. Adapun peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII-A disajikan pada grafik berikut:



**Grafik 1 Rata-rata Hasil *pretest* dan *posttest* dengan uji N-Gain peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Baron**

Berdasarkan grafik diatas terdapat peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*

dengan analisis uji N-Gain, adanya peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada analisis N-Gain menunjukan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* pada materi struktur bumi dan perkembangannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun analisis N-Gain pada hasil belajar kognitif kelas VIII-A terbagi menjadi beberapa kategori berdasarkan penggolongan dan telah disajikan dalam grafik dibawah ini:



**Grafik 2 Kategori N-Gain hasil belajar peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Baron**

Berdasarkan grafik diatas, N-Gain pada kelas VIII-A tidak terdapat peserta didik yang mendapat hasil belajar rendah, terdapat 16 peserta didik yang mendapat kategori sedang dan 12 peserta didik mendapat kategori tinggi.

## 2) Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS statistik versi

29. Berikut adalah tabel hasil analisis uji normalitas.

**Tabel 8 Data Hasil Uji Normalitas  
Saphiro-Wilk**

|                 | Statistic | df | Sig.  |
|-----------------|-----------|----|-------|
| <b>Pretest</b>  | .929      | 28 | 0,060 |
| <b>posttest</b> | .935      | 28 | 0,085 |

Berdasarkan tabel 8 tersebut menunjukkan bahwa data data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikasi yang didapatkan  $> 0,05$ . Data hasil uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest* pada *Sig. pretest* diperoleh nilai sebesar 0,060 sedangkan pada *Sig. posttest* diperoleh nilai sebesar 0,085.

### 3) Uji-t

Pada penelitian ini menggunakan uji-t berpasangan dilakukan untuk mengetahui signifikasi perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground*.

**Tabel 9 Data Hasil Uji-t  
berpasangan *Pretest* dan *Posttest***

|                              | Mean        | t           | df | Sig.<br>(2-<br>tailed) |
|------------------------------|-------------|-------------|----|------------------------|
| <b>Pretest-<br/>posttest</b> | -<br>21.607 | -<br>11.323 | 27 | <0.001                 |

Berdasarkan Tabel 9 hasil uji-t berpasangan, didapatkan nilai (*Sig.*(2-tailed))  $< 0,001$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikasi  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.  $H_1$  menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *wayground*

## 2. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* pada materi struktur bumi dan perkembangannya. Model TGT terdiri atas tahap penyampaian informasi, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Ningrum dkk., 2023). Model ini melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan status akademik, serta mendorong peran tutor sebaya dalam pembelajaran (Rahmi dkk., 2025). Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari penyampaian informasi, belajar kelompok, permainan, turnamen, hingga pemberian penghargaan, terlaksana dengan sangat baik pada



pertemuan I dan II dengan skor 100%. Capaian ini menunjukkan bahwa implementasi model TGT berbantuan media *wayground* berjalan optimal sesuai modul yang telah direncanakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Raudhatul Jannah & Mai Sri Lena, 2023) yang menyatakan bahwa model TGT yang bersifat *student centered*, edukatif, dan menyenangkan dapat mendukung hasil belajar yang optimal. Pada aspek pengelolaan waktu, meskipun terdapat kendala awal karena perpindahan peserta didik ke laboratorium IPA untuk penggunaan LCD, pembelajaran tetap berlangsung sesuai jadwal dan memperoleh skor 100%. Demikian pula pada aspek suasana kelas, guru berhasil menciptakan kondisi belajar yang tertib, kondusif, dan menyenangkan sehingga peserta didik aktif bekerja sama, bertanggung jawab, dan sportif selama kegiatan berlangsung. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (M. Lestari & Husein, 2025). Keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik menunjukkan bahwa

penerapan model TGT berbantuan media *wayground* berjalan dengan optimal. Keterlaksanaan yang optimal ini juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik karena setiap tahap memberi kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini selaras dengan penelitian (Handayani dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai tes serta meningkatnya motivasi dan keaktifan belajar.

Respon merupakan perilaku yang muncul sebagai jawaban atas suatu persoalan tertentu (Rohmah dkk., 2025). Angket respon bertujuan untuk mendeskripsikan respon peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran (Dewi Umrawati dkk., 2024). Hasil angket menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 89%. Persentase tertinggi terdapat pada pernyataan

bahwa permainan *wayground* dapat meningkatkan semangat belajar IPA, yaitu sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa media *wayground* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Temuan ini selaras dengan penelitian (P. T. Lestari dkk., 2023) yang menyatakan bahwa interaksi peserta didik dengan teman sebaya dalam kelompok dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan partisipatif. Respon positif peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa senang, tertarik, dan termotivasi selama pembelajaran. Hal ini turut mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut didukung oleh penelitian (Salsabila dkk., 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta berdampak pada keaktifan dan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* memperoleh respon yang sangat baik dan menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik diukur melalui *pretest* sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground* dan *posttest* setelah penerapan model tersebut, dengan instrumen berupa 20 soal pilihan ganda yang sama pada kedua tes. Ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan KKM 69, dan hasil menunjukkan bahwa pada *pretest* masih terdapat 15 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada *posttest* seluruh peserta didik telah mencapai nilai  $\geq 69$ . Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai *pretest* 65,71 dan *posttest* 87,32, dengan selisih sebesar 21,61. Hasil uji N-Gain sebesar 0,62 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif setelah diterapkannya model pembelajaran (Amaliyah dkk., 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kamelia Elbayani dkk., 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, keaktifan belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Selanjutnya, uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,060 pada *pretest* dan 0,085 pada *posttest*,

sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena keduanya lebih besar dari 0,05 (Zulkifli dkk., 2025). Berdasarkan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,001$ , yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan atau pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (Bagus Prastyo dkk., 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wayground*

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa

1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT pada materi struktur bumi dan perkembangannya adalah sangat baik
2. Respon peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe TGT pada materi struktur bumi dan perkembangannya adalah sangat baik, dengan perolehan rata-rata

persentase keseluruhan respon peserta didik sebesar 89%

3. Hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi struktur bumi dan perkembangannya mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari hasil *N-gain* dan *uji-t*. Uji *N-gain* yang diperoleh pada kelas VIII-A SMPN 1 Baron berkriteria sedang dengan hasil *N-Gain* 0,64. Perolehan nilai sig. *pretest* 0,060 dan sig. *posttest* 0,085

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amaliyah, F., Azzahiyah Husna, A., & Ningsih, L. R. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif BARUBA Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar. Dalam *Oktober* (Vol. 7, Nomor 10). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Ashari, M. (2025). Pengembangan Modul Ajar Biologi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam (PM) Berbantu Wayground pada Fase F Jenjang SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 6010–6014. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.2088>
- Bagus Prastyo, G., Metalin Ika Puspita, A., Nurmalasari, W., Pgsd, P., & PGRI Trenggalek, S.

- (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 52–59.  
<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Dewi Umrawati, Jamaluddin Jamaluddin, & Ervi Novitasari. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 4 Gowa. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(2), 98–106.  
<https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1186>
- Endiyana Pratiwi. (2024). Implementation of TGT Type Cooperative Learning on Colloidal Materials to Improve Student Learning Outcomes and Activeness. *JRPK - Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 14(1), 30–37.  
<https://doi.org/10.21009/jrpk.141.05>
- Handayani, A., Pawellangi, A. F., & Halim, St. N. H. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 16–21.  
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3217>
- Kamelia Elbayani, A., Gunawan, N. Z., Firdausi, E. N. R., Noviar, D., & Utami, R. P. (2024). *Implikasi penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi: Systematic literature review*.  
<https://doi.org/10.37301/esabi.v6i2.55>
- Lestari, M., & Husein, R. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Proyek Beantuan Media 3D untuk Meningkatkan Kemampuan Bepikir Kritis Siswa pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 04 Suliki Tahun Pelajaran 2024/2025. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 8(1), 69–79.  
<https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.13329>
- Lestari, P. T., Sudibyo, E., & Aulia, V. (2023). *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74.
- Novanti, S. T., & Novianawati, N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Ipa Peserta Didik Kelas Viii Melalui

- Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Materi Struktur Bumi Dan Perkembangannya. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 7(1), 16–27. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.701>
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116–1122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Raudhatul Jannah, B., & Mai Sri Lena. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (Tgt) Di Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1393–1402. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5956>
- Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Kartika, A. T., Eftiwin, L., Lubis, M. F., & Walid, A. (2020). *Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Pada Mata Pelajaran IPA*. 3(1), 1–10.
- Rohmah, D. I. A., Alfiandra, & Reni. (2025). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament Di Kelas VIII.3* (Vol. 10).
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yunita, A. N., Roshayanti, F., & Wikyuni, S. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan SD Negeri Plamongansari 02 Semarang*.
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni, M., Aldania Afendi, R., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). *Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS* (Vol. 1, Nomor 2). <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>