

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI
SISWA KELAS XII IPS SMAN 1 MATUR KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial*



Oleh :

SUCI FAUZIAH

NIM : 19045046/2019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

DEPARTEMEN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN Matur Kabupaten Agam

Nama : Suci Fauziah

NIM / TM : 19045046 / 2019

Program Studi : Pendidikan Geografi

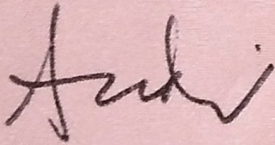
Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2023

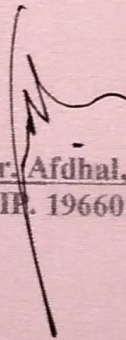
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si
NIP. 197102222002121001

Pembimbing



Dr. Afdhal, M.Pd
NIP. 196601311990101001

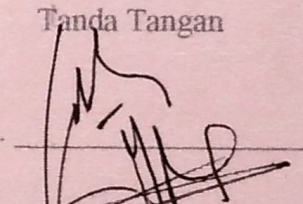
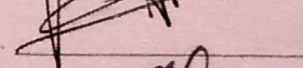
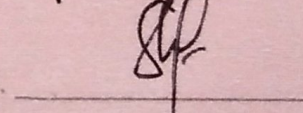
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Suci Fauziah
TM/NIM : 2019/19045046
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Kamis, Tanggal Ujian 02 November 2023 Pukul 09.40-10.40 WIB
dengan judul

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Melalui Media Permainan Lado Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS
SMAN 1 Matur Kabupaten Agam**

Padang, November 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Afdhal, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Yurni Suasti, M.Si	2. 
Anggota Penguji	: Sari Nova, S.Pd., M.Sc	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang.


Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002





**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI**

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suci Fauziah
NIM/BP : 19045046/2019
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

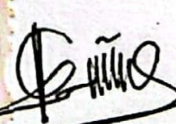
Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Departemen Geografi


Dr. Febriandi, S.Pd. M.Si
NIP. 197102222002121001



Padang, November 2023
Saya yang menyatakan


Suci Fauziah
NIM. 19045046

ABSTRAK

Suci Fauziah. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam. Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen (*Quasi Ekperimental Design*) dengan rancangan penelitian berupa *nonequivalent Pretest-Posttest Control Group*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah sampel 56 siswa yang terbagi dalam kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 2 dan kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 3 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 28 siswa. Data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa *Pretest* dan *Posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain.

Hasil dari penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,25 dan kelas kontrol sebesar 74,36. Pada kelas eksperimen diperoleh uji N-gain sebesar 0,725 berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh uji N-gain sebesar 0,431 berada pada kategori sedang. Hasil analisis kedua kelas menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,847$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapatkan $t_{tabel} = 1,674$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

ABSTRACT

Suci Fauziah. (2023). The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model Through the Media of the Ludo Game on the Geography Learning Outcomes of Class XII IPS Students SMAN 1 Matur, Agam Regency. Geography Education Study Program, Department of Geography, Faculty of Social Sciences, Padang State University.

This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model through the media of the ludo game on the geography learning outcomes of class XII IPS students at SMAN 1 Matur, Agam Regency.

This type of research is quantitative research using experimental methods (Quasi Experimental Design) with a research design in the form of a nonequivalent Pretest-Posttest Control Group. The sampling technique used Purposive Sampling technique with a sample size of 56 students divided into control class, namely class XII IPS 2 and experimental class, namely class XII IPS 3 with a total of 28 students in each class. The data in this research are learning outcomes tests in the form of Pretest and Posttest. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, hypothesis test, and N-Gain test.

The results of this research showed that the average posttest score for the experimental class was 86.25 and the control class was 74.36. In the experimental class, the N-gain test obtained was 0.725, which is in the high category. Meanwhile, in the control class, the N-gain test obtained was 0.431, which is in the medium category. The results of the analysis of the two classes using the t test obtained $t_{count} = 5.847$ with a significant level of $\alpha = 0.05$, obtained $t_{table} = 1.674$, so $t_{count} > t_{table}$, then H_0 was accepted, meaning that there was an influence of the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model through the Ludo Game Media on Geography Learning Results for Class XII IPS Students at SMAN 1 Matur, Agam Regency.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya dan nikmat yang tidak ternilai harganya. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar strata satu (S1), program studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Apabila masih terdapat kesalahan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini lebih baik ke depannya.

Terselesai nya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Dr. Afdhal, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Yurni Susanti, M.Si selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran, pengarahan, dan berbagai kemudahan kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Sari Nova, S.Pd., M.Sc, selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Orang tua tercinta yaitu Ayahanda Afrizal dan Ibunda Rosda serta abang dan adik-adik tersayang yang telah memberikan bantuan materil, nasehat dan do'a yang tiada henti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
6. Ketua Departemen Geografi dan Ketua Prodi Pendidikan Geografi beserta bapak dan ibu dosen Departemen Geografi yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Geografi beserta karyawan yang telah membantu penulis menuntut ilmu di kampus ini.
8. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, serta seluruh warga SMA Negeri 1 Matur Kabupaten Agam yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disana.

9. Ibu Hermawati, S.Pd selaku pamong dan Ibu Desi Marlina, S.Pd selaku guru Geografi yang telah membimbing penulis selama masa Praktek Kerja Lapangan dan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan kripsi ini.
10. Dewilla Anatasya, Olvie Masitoh, Lusi Afrina, Hanifa Putriana, Nisrina Syafa'atiz Dzikra, Devrina Nur Azizah, Ipil Pupa Wati, serta teman-teman seperjuangan Pendidikan Geografi 2019 kelas B yang telah memberikan motivasi dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.

Semoga segala bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Aamiin.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, 8 Februari 2023

Suci Fauziah
19045046/2019

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
B. Studi Relevan	16
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian.....	27
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
D. Populasi dan Sampel Penelitian	29
E. Variabel Penelitian.....	31
F. Alur Penelitian	32
G. Sumber Data.....	33

H. Teknik Pengumpulan Data.....	33
I. Instrumen Penelitian.....	35
J. Uji Coba Instrumen	36
K. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	46
B. Hasil Uji Coba Instrument	50
C. Hasil Proses Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams GamesTournament</i> (TGT) Melalui Media Permainan Ludo.....	50
D. Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60
E. Hasil Uji Analisis Data.....	62
F. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Implikasi.....	81
C. Keterbatasan Penelitian.....	82
D. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan <i>nonequivalent Pretest-Posttest Control Group</i>	28
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	30
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	30
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 5. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrument	37
Tabel 6. Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	38
Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	39
Tabel 8. Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal	40
Tabel 9. Interpretasi Indeks <i>N-Gain</i>	45
Tabel 10. Profil Sekolah.....	47
Tabel 11. Validitas Instrument.....	51
Tabel 12. Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	52
Tabel 13. Uji Reliabilitas Instrument	52
Tabel 14. Tingkat Kesukaran Soal	53
Tabel 15. Daya Beda Soal.....	54
Tabel 16. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 17. Hasil <i>Pretest</i> yang diuji Menggunakan Uji Normalitas <i>Liliefors</i>	63
Tabel 18. Hasil <i>Posttest</i> yang diuji Menggunakan Uji Normalitas <i>Liliefors</i>	63
Tabel 19. Hasil Uji Homogenitas Soal <i>Pretest</i>	64
Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas Soal <i>Posttest</i>	65
Tabel 21. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
Tabel 22. Interpretasi Indeks <i>N-Gain</i>	67
Tabel 23. Efektifitas <i>Nilai Gain</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Kerangka Berpikir Penelitian	25
Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian	29
Gambar 3. Alur Penelitian.....	32
Gambar 4. Tahap Kegiatan Persentasi Kelas	55
Gambar 5. Tahap Kegiatan Belajar Kelompok (Tim).....	57
Gambar 6. Tahap Kegiatan <i>Game</i>	57
Gambar 7. Tahap Kegiatan <i>Tournament</i>	59
Gambar 8. Tahap Penghargaan Kelompok (Tim)	59
Gambar 9. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Gambar 10. Grafik Perbandingan Uji <i>N-Gain</i>	68
Gambar 11. Media Permainan Ludo	71
Gambar 12. Kegiatan Permainan Ludo	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran.....	89
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	100
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	115
Lampiran 4. Bahan Ajar	126
Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	150
Lampiran 6. Lembar Validitas	161
Lampiran 7. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pilihan Ganda.....	165
Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pilihan Ganda.....	171
Lampiran 9. Uji Validitas Instrument	173
Lampiran 10. Uji Reliabilitas Instrument.....	174
Lampiran 11. Tingkat Kesukaran Soal.....	175
Lampiran 12. Daya Beda Soal	176
Lampiran 13. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	177
Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	183
Lampiran 15. Hasil Belajar <i>Pretest</i>	184
Lampiran 16. Hasil Belajar <i>Posttest</i>	185
Lampiran 17. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	186
Lampiran 18. Uji Normalitas <i>Posttest</i>	187
Lampiran 19. Uji Homogenitas.....	188
Lampiran 20. Uji Hipotesis	189
Lampiran 21. Uji N-Gain	191
Lampiran 22. Tabel Distribusi T.....	193
Lampiran 23. Tabel Nilai Kritis L.....	194
Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian	195
Lampiran 25. Surat Izin Fakultas	200
Lampiran 26. Surat Izin Dinas Pendidikan	201
Lampiran 27. Surat Balasan Dari Sekolah	202

Lampiran 28. Surat Selesai Penelitian dari Sekolah	203
--	-----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari hal itu, pemerintah serius menangani pembelajaran dan berusaha terus meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah-sekolah. Dengan sistem pembelajaran yang bermutu diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran, agar terlaksana proses pembelajaran yang aktif dan dinamis. Salah satu acuan terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum. Seperti yang disebutkan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dan guru yang menggunakan media atau model tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan sebuah model pembelajaran termasuk bagian penting dalam kegiatan belajar dikelas yang akan menciptakan

suatu komunikasi dimana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menjadi pedoman bagi guru agar kegiatan pembelajaran dari masa ke masa terus membaik dan lebih baik dari sebelumnya. Model pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, karena pemilihan model yang tepat dapat membantu peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), proses pembelajaran geografi yang dilaksanakan di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam dapat dikatakan sudah dilaksanakan dengan baik dengan menggunakan beberapa model pembelajaran serta melibatkan siswa secara langsung pada saat pembelajaran seperti: 1) guru sudah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang dimana guru memberikan siswa suatu permasalahan atau fenomena yang terjadi sesuai materi yang dipelajari, lalu siswa dimintaa untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompok kemudian hasil diskusi tersebut ditampilkan di depan kelas; 2) guru juga menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dimana guru melibatkan keaktifan siswa dalam menghasilkan produk seperti membuat peta dan clipping secara mandiri sesuai materi yang dipelajari dengan batasan waktu yang ditentukan kemudian hasil proyek tersebut dipersentasikan di depan kelas.

Namun, dari beberapa proses tersebut belum ada pembaharuan yang dicapai secara maksimal hal tersebut disebabkan kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Hal ini dibuktikan dengan sebagian hasil belajar siswa masih banyak belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, terdapat juga siswa yang terlihat bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, siswa juga mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta dalam tugas kelompok siswa masih kurang aktif. Adapun sebagian siswa yang memperhatikan guru dan aktif dalam proses pembelajaran cuma siswa itu-itu saja.

Berdasarkan permasalahan diatas dan untuk mengatasi permasalahannya perlu kiranya diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan guru untuk mengajarkan suatu materi kepada peserta didik dengan menarik yaitu dengan dikembangkan dan diterapkan suatu model pembelajaran yang lebih efektif dan banyak melibatkan siswa agar lebih aktif, menyenangkan serta mampu berfikir kritis dalam menghadapi masalah dan dapat saling membantu sesamanya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif ini peserta didik dapat saling membantu antara satu sama lain dalam belajar dan

memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT). Menurut Adnyana, Ristiati, dan Setiawan (2014) model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebuah model manajemen kelas dimana para siswa ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam sebuah permainan. Pada model pembelajaran ini siswa menjadi siap dan berusaha untuk memahami dan menguasai materi yang sedang disampaikan guru dalam proses pembelajaran dan melatih siswa untuk bekerja sama secara baik dengan anggota kelompoknya dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Robert E. Slavin menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan dapat disesuaikan dengan topik atau materi apapun. Salah satu materi yang harus dipelajari pada mata pelajaran geografi adalah materi konsep wilayah dan tata ruang. Materi ini berisi pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural yang dimana siswa harus dapat mengaitkan konsep satu dengan lainnya menjadi satu pemahaman yang utuh.

Pengetahuan peserta didik mengenai konsep, prinsip, dan prosedur yang telah dipelajari dapat menjadi pemahaman yang utuh jika ditingkatkan dengan cara pemberian latihan (Smaldino, 2011). Latihan diberikan untuk memantapkan konsep, mendorong motivasi belajar, dan mengemabangkan kemampuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah mengenai materi yang dipelajari (Hamalik,

2015). Dalam penelitian ini peneliti memberikan latihan melalui media permainan ludo.

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari permainan ludo yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berfikir secara kritis dikarenakan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Siti, dkk 2021). Selain itu, media ini juga sangat cocok untuk dimasukkan materi-materi ajar yang ada di kurikulum dikarenakan permainannya yang memiliki kotak untuk tempat jalan pion sehingga mampu mewakili sub-sub materi dari satu materi ajar pokok (Jannah dan Wiyatmo, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Matur Kabupaten Agam”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi sangat rendah.
2. Sebagian siswa hasil belajarnya masih banyak belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

3. Siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
4. Siswa mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
5. Dalam tugas kelompok siswa masih kurang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diperoleh maka peneliti memberi batasan masalah yaitu “Bagaiman pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan ludo terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan yang dapat diterapkan di sekolah serta memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Geografi Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
- b. Bagi guru, menambah pengetahuan tentang model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran geografi.
- c. Bagi sekolah, dapat membantu mutu pembelajaran dan memperbaiki mutu pendidikan di sekolah khususnya mata pelajaran geografi untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran sehingga dapat dicapai hasil belajar yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan lebih lanjut.