

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TIPE LU LU CINA BUTA TERHADAP HASIL BELAJAR
GEOGRAFI SISWA KELAS X SMAN 1 RANGSANG BARAT
KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.*



OLEH :

ILHAN ERDEANND
(20045012)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

ABSTRAK

Ilhan Erdeannda (20045012) : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Tipe Lu lu Cina Buta Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMAN 1 Rangsang Barat Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau.

Penelitian bertujuan dalam memberikan kontribusi signifikan untuk memahami pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta dengan prinsip PAK-21 (Pembelajaran Ke-21) terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pelajaran geografi.

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan tipe kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment By Giving Posttest Only Control Group Design By Using Two Groups*. Metode ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang dampak positif dari penerapan model pembelajaran ini. Penggunaan *post-test only control group design* dengan dua kelompok, eksperimen (X1) dan kontrol (X2), memberikan basis yang solid untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran. Tes diberikan dengan soal uraian dan isian singkat berdasarkan topik yang dibahas. Nantinya akan diamati perolehan dari skor *pre-test* yang didapatkan kedua kelas melalui formulasi analisis hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan SPSS 22.0 for Windows dengan uji-t (*Independent Sample T-test*).

Hasil rata-rata *post-test* pada percobaan kedua di pertemuan keempat menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi (83,44) dikomparasikan pada kelas kontrol (72,62) memberikan indikasi bahwa model pembelajaran TGT dapat menaikkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi. Selisih nilai rata-rata senilai 10,82 memberikan gambaran tentang keunggulan signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT dalam konteks pembelajaran geografi. Analisis data kemudian menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMAN Negeri 1 Rangsang Barat. Temuan ini dapat menjadi landasan untuk merekomendasikan penggunaan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta (LICB) dengan prinsip PAK-21 (Pembelajaran Ke-21) dalam pembelajaran geografi di berbagai sekolah.

Kata Kunci : PAK-21, Hasil Belajar Geografi, Lu lu Cina Buta

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TIPE LU LU CINA BUTA TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMAN 1 RANGSANG BARAT KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU

Nama : Ilhan Erdeannda

NIM / TM : 20045012 / 2020

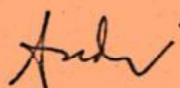
Program Studi : Pendidikan Geografi

Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Disetujui Oleh

Diketahui Oleh
Ketua Departemen Geografi



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

Padang, 10 Juni 2024
Pembimbing,



Lailator Fakhri, M.Pd
NIP. 172042



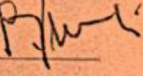
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Ilhan Erdeannda
NIM / TM : 20045012 / 2020
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

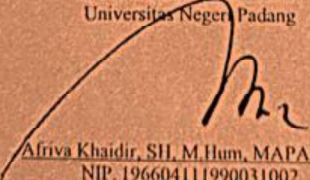
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Pada hari Senin, Tanggal Ujian 10 Juni 2024 Pukul 15:00-16:00 WIB
dengan judul

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TIPE LU
LU CINA BUTA TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMAN
1 RANGSANG BARAT KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU

Padang, 10 Juni 2024

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Lailatur Rahmi, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Sri Mariya, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Ernawati, M.Si	3. 

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang


Afriva Khaidir, SH, M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Tipe Lu lu Cina Buta terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMAN 1 Rangsang Barat Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk tugas akhir geografi.

Alhamdulillah ucapan atas terselesainya skripsi ini, semua ini tidak akan terjadi jika tanpa kekuasaan dan keizinan-Mu. Usaha dan doa sejalan dengan ikhtiar serta tawakal telah menjadi bekal untuk memacu diri ini agar kebal dengan berbagai ujian. Dalam perjalanan empat tahun di rantauan jelas bukan hal mudah dan sederhana untuk bisa melalui ini semua. Skripsi yang disusun dengan memakan dan menguras waktu kurang lebih enam bulan, diharapkan akan mampu menimbulkan kebermanfaatan khususnya buat penulis dan bagi para pendidik serta menjadi acuan peneliti lain di kemudian hari.

Sholawat kepada baginda Rasulullah Saw, keluarga dan para sahabat, terima kasih ya *khalilullah* telah memberikan sumbangsih pembaruan dalam keilmuan dan kemajuan dalam suatu peradaban.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang, Dr. Ir. Krismadinata, S.T., M.T. yang telah memberikan izin dan memfasilitasi kegiatan penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, Afriva Khaidir, SH, M.Hum, MAPA, Ph.D yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penyusunan skripsi.
3. Kepala Departemen Geografi dan Koordinator Prodi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Lailatur Rahmi, M.Pd selaku dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan nasihat-nasihat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
5. Ibu Sri Mariya, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan pengarahannya guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Ernawati, M.Si selaku dosen pembimbing akademik dan dosen penguji serta validator media pembelajaran, terimakasih atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan selama duduk di bangku perkuliahan dan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Deded Chandra, S.Si., M.Si selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan pengarahannya guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.

8. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M. Pd selaku penguji validitas bidang konten, terimakasih atas bimbingan dan penilaian selama penulisan skripsi ini.
9. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Pd selaku penguji validitas bidang bahasa, terimakasih atas bimbingan dan penilaian selama penulisan skripsi ini.
10. Segenap Bapak/Ibu Dosen Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
11. Perangkat dan jajaran sekolah serta murid di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi, SMA Negeri 1 Rangsang Barat, dan SMK Bandar Behrang 2020.
12. Daeng Ilhan Erdeannda, dirimu kuat dan hebat, terima kasih telah bertahan dan berdamai dalam semua keadaan, menelan rasa pahit buat kembali bangkit, mari selesaikan apa yang telah dimulai.
13. Orang tua yaitu ummi dan abi tercinta, nenek, atuk, serta keluarga besar atas doa bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini. Saat berada dalam keadaan terpuruk dan sulit, motivasi diri ini untuk bangkit kemudian melangkah lebih jauh serta mendorong batasan adalah untuk keluarga tercinta.
14. Kepada *wak brother* kalian adalah makhluk yang menghadirkan bumbu kehidupan dengan kelucuan dan tingkah menjengkelkan, namun doa di antara kita tidak akan pernah berkesudahan. Terima kasih Awalludin, Raihan dan Saparuzaimi.
15. Terima kasih perserikatan 3 Dara yaitu Veni dan Diyah, kalian luar biasa dan dan selalu menjadi pencipta tawa dalam segala kisah untuk terus menguatkan.

16. Bang MD. Navri Zulirfan, S. Pd, Kak Anna Mariana Zebua, S.Pd , Adek Eka Putri dan Syafira Rahmatul Ummah kemudian semua rekan seperjuangan di segala penjuru negeri yang memberikan dukungan dalam setiap keadaan.
17. Al-MUWiBuk (Al-Quran, Manchester United, Wibu dan Buku) yang memberikan suntikan bumbu relaksasi dan ketenangan bahkan mempertahankan kewarasan, namun untuk Manchester United kalian lebih sering meresahkan selama pengerjaan skripsi, namun entah kenapa masih ditonton dan tetap sayang.

Saya menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi perbaikan, serta menjadi sumbangsih nyata untuk kemajuan dunia pendidikan.

Wassalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh

Rangsang Barat, 15 Januari 2024

Peneliti

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Al-Insyirah 94:7)

“Untuk jadi menawan jangan hanya menilai dari hasil sesudah dan melupakan bagaimana laksana keris ditempa. Sesuatu yang terbaik berasal dari pilihan yang tidak kalah baik pula. Maka berdamailah dan berbangga karena kita adalah pilihan dalam menjalani kesakitan berkali-kali. Tidak ada ujian yang sepadan kecuali Allah yakin hanya kita yang memiliki kesanggupan.

Jangan pernah takut bermimpi, lokasi lahir boleh di mana saja tapi lokasi mimpi harus berada di langit. Mari selesaikan apa yang telah dimulai. Sekali layar terkembang pantang surut mundur ke belakang”

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karunia-Nya. Sholawat yang tak ada hentinya kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Sehingga terselesaikannya skripsi yang berjudul : PENGARUH MODEL “PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TIPE LU LU CINA BUTA TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMAN 1 RANGSANG BARAT KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU”.

Di dalam penelitian serta penyusunan skripsi telah dibantu oleh pembimbing dan beberapa pihak terkait. Maka dari itu, dengan penuh kebanggaan dan kebahagiaan penulis mengucapkan terimakasih, serta mempersembahkan penulisan skripsi kepada:

1. Abi dan Ummi yang senantiasa mendoakan di setiap iringan langkah dan kegiatan. Semua perjuangan dan pengorbanan yang saya lakukan sebagai wujud sayang dan kasih serta usaha untuk membahagiakan kedua orang tua serta anak satu-satunya sekaligus harapan keluarga.
2. Nenek dan Atuk sebagai penasihat dan penunjuk ajar dalam segala tindakan serta terus mendoakan dalam segala tindak tanduk yang dikerjakan.

3. Keluarga besar Damhuri Hamzah dan Alhas yang selalu meluangkan waktu baik nasihat dan memberikan sumbangsih fikiran bahkan doa dalam segala keadaan.
4. Dosen Pembimbing (Lailatur Rahmi, M.Pd) atas perhatian ilmu, saran dan bimbingan demi terwujudnya skripsi yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan.
5. Seluruh teman seperjuangan di Universitas Negeri Padang, 3 Dara, dan *wak brother* terimakasih sudah menemani, melalui dukungan dan doa dalam berbagai keadaan.
6. Terakhir adalah kepada diri ini, wahai Daeng Ilhan Erdeannda, kini aku berdiri di depan cermin dengan senyum sumringah dan melepaskan nafas panjang serta sedikit mendengus kemudian berkata, “Alhamdulillah, akhirnya, tahniah.” Anak tunggal yang kuat, tangguh dan terima kasih tidak lemah walaupun lelah mampu bertahan serta tetap melangkah. Kita berhasil sedikit membungkam ucapan miring dan keraguan dengan bukti nyata sekalipun proses tanpa pandang bulu dalam menempa nan menyiksa. Lebih kuat lagi ya diriku, mungkin selepas ini jauh lebih berat bahkan lebih sakit untuk melalui jalan panjang sebagai tulang punggung keluarga kelak. Tetapi, dirimu tidak pernah sendiri jangan lupakan orang baik di sekelilingmu”.

Akhir kata peneliti persembahkan skripsi ini pada kalian semua. Semoga informasi dan pengetahuan dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan kalian semua.

Wassalamu’alaikum wr. wb.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN MOTTO PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Kegunaan Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Definisi Belajar	13
2. Hasil Belajar.....	14
a) Pengertian Hasil Belajar.....	14
b) Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
B. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	15
1. Model Pembelajaran TGT Tipe Lu lu Cina Buta.....	16
2. Langkah dan Skenario TGT Tipe Lu lu Cina Buta.....	17
a) Lu lu Cina Buta (<i>Original Version</i>)	20
b) Lu lu Cina Buta (<i>Adapted Version</i>).....	27

3. Kelebihan TGT Tipe Lu lu Cina Buta	33
4. Kekurangan TGT Tipe Lu lu Cina Buta	35
C. Pembelajaran Geografi.....	36
D. Konsep Pengantar Geografi	37
E. Posisi Penelitian dan Penelitian Relevan	38
F. Kerangka Berpikir.....	47
G. Hipotesis.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Variabel Penelitian.....	52
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	52
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	52
C. Wilayah dan Lokasi Penelitian.....	52
1. Wilayah.....	52
2. Lokasi Penelitian.....	53
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
1. Tempat Penelitian.....	53
2. Waktu Penelitian.....	53
3. Kehadiran Peneliti.....	55
E. Populasi dan Sampel Penelitian	55
1. Populasi Penelitian.....	55
2. Sampel Penelitian	56
F. Sumber Data Penelitian.....	58
G. Instrumen Penelitian.....	59
1. Lembar Observasi.....	59
2. Lembar Tes	63

3. Lembar Dokumentasi	65
H. Prosedur Penelitian.....	65
1. Tahap Pra-Lapangan.....	65
2. Tahap Pelaksanaan	66
3. Tahap Penyelesaian dan Pelaporan Penelitian.....	66
I. Formula dalam Menganalisis Pengaruh pada Hasil Belajar	67
J. Pengujian Instrumen Penelitian.....	68
1. Uji Validitas Data	68
2. Reliabilitas Data	69
K. Teknik Pengumpulan Data	70
1. Metode Observasi	70
2. Metode Tes.....	71
3. Metode Dokumentasi	72
L. Teknik Analisis Data	72
1. Pengujian Normalitas	73
2. Pengujian Homogenitas.....	74
3. Pengujian Hipotesis	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	76
A. Penemuan Data.....	76
1. Deskripsi Wilayah Penelitian	76
a) Profil dan Perkembangan SMAN 1 Rangsang Barat	76
b) Visi dan Misi Negeri 1 Rangsang Barat.....	76
c) Tujuan SMA Negeri 1 Rangsang Barat	77
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	78
a) Tahap Persiapan.....	78
b) Tahap Pelaksanaan.....	79
c) Tahap Membuat Laporan.....	84
B. Hasil Penelitian.....	84
1. Proses Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal.....	84

2. Profil Peserta Didik dan Kelompok.....	85
3. Kompetisi Antar Kelompok	86
4. Paparan Data Nilai.....	89
a) Data Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
b) Kemampuan Hasil Belajar Pada Konten Geografi	92
c) Data Hasil Belajar di Kelas Eksperimen.....	92
d) Data Hasil Belajar di Kelas Kontrol	94
5. Uji Coba Instrumen Penelitian	95
a) Uji Validitas.....	95
b) Uji Reliabilitas.....	96
6. Analisis Data Penelitian	97
a) Uji Prasyarat	97
a. Uji Normalitas	98
b. Uji Homogenitas.....	99
b) Uji Hipotesis	101
C. Temuan Penelitian.....	103
D. Pembahasan.....	105
1. Kelas Kontrol.....	107
2. Kelas Eksperimen.....	107
BAB V PENUTUP	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data pra-survei hasil belajar Asesmen Semester 1 Kelas X 2023/2024.....	7
Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Teams Games Tournament tipe LLCB.....	19
Tabel 2.2 Posisi Penelitian.....	43
Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian.....	51
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat 2023/2024	56
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat 2023/2024.....	57
Tabel 3.4 Sumber Data dan Penelitian di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.....	59
Tabel 3.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Model TGT Lu lu Cina Buta.....	60
Tabel 3.6 Ketetapan Skor dan Predikat Hasil Belajar Geografi.....	64
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen Pre-test dan Post-test	64
Tabel 4.1 Profil dan Data Kelengkapan SMA Negeri 1 Rangsang Barat	76
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Penelitian.....	79
Tabel 4.3 Pemetaan Acak Kelompok dengan Spin Wheel di Kelas X	85
Tabel 4.4 Daftar Kelompok Bertuah dan Tak Kesah di Kelas X1	87
Tabel 4.5 Perhitungan Nilai Uji Deskriptif.....	91
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	93
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4.8 Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	96
Tabel 4.9 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	97
Tabel 4.10 Uji Normalitas Instrumen Penelitian.....	99
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Instrumen Penelitian.....	100
Tabel 4.12 Pengujian T-Test.....	102
Tabel 4.13 Pengukuran Pengaruh Hasil Belajar SMAN 1 Rangsang Barat.....	104
Tabel 4.14 Perolehan Hasil Belajar Kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teknis Permainan.....	22
Gambar 2.2 Teknis Permainan.....	22
Gambar 2.3 Teknis Permainan.....	22
Gambar 2.4 Ketentuan Nilai dan Perolehan Skor.....	24
Gambar 2.5 Ketentuan Nilai dan Perolehan Skor.....	24
Gambar 2.6 Ketentuan Nilai dan Perolehan Skor.....	24
Gambar 2.7 Teknis Permainan.....	29
Gambar 2.8 Teknis Permainan.....	29
Gambar 2.9 Teknis Permainan.....	29
Gambar 2.10 Ketentuan Nilai dan Perolehan Skor.....	31
Gambar 2.11 Ketentuan Nilai dan Perolehan Skor.....	31
Gambar 2.12 Ketentuan Nilai dan Perolehan Skor.....	31
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian.....	54
Gambar 4.1 Skema Kompetisi Lu lu Cina Buta.....	86
Gambar 4.2 Data Perkembangan dan Perbandingan Penelitian.....	90
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Geografi di Kelas Eksperimen.....	93
Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Geografi di Kelas Kontrol.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas X ¹	120
Lampiran 2 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas X ²	121
Lampiran 3 Daftar Staff Dan Majelis Guru Sma Negeri 1 Rangsang Barat	122
Lampiran 4 Bagan Kepengurusan Sma Negeri 1 Rangsang Barat	123
Lampiran 5 Surat Izin Validator	124
Lampiran 6 Uji Validitas Konten	125
Lampiran 7 Uji Validitas Media	127
Lampiran 8 Uji Validitas Bahasa	131
Lampiran 9 Menentukan Konten dan Kompetensi dari CP	135
Lampiran 10 Menentukan Alur Tujuan Pembelajaran	138
Lampiran 11 Modul Ajar Kelas Eksperimen	146
Lampiran 12 Modul Ajar Kelas Kontrol	151
Lampiran 13 Peta Tematik Kebudayaan Riau	155
Lampiran 14 <i>Handout</i> / Bahan Ajar	156
Lampiran 15 Media Video Pembelajaran	163
Lampiran 16 Media Slide PPT Kelas Eksperimen	164
Lampiran 17 Media Slide PPT Kelas Kontrol	167
Lampiran 18 Isian Amplop Selebaran Cinta Lu lu Cina Buta	170
Lampiran 19 LKPD Kelas Eksperimen	171
Lampiran 20 LKPD Kelas Kontrol	174
Lampiran 21 Kisi-Kisi Penulisan Soal	177
Lampiran 22 Tugas Awal Pembelajaran (<i>Pre-Test</i>)	178
Lampiran 23 Tugas Akhir Pembelajaran (<i>Post-Test</i>)	180
Lampiran 24 Pekerjaan Rumah Kelas Kontrol	182
Lampiran 25 Jawaban Pekerjaan Rumah Kelas Kontrol	183
Lampiran 26 Jawaban <i>Pre-Test</i> Murid Kelas Eksperimen	184
Lampiran 27 Jawaban <i>Post-Test</i> Murid Kelas Eksperimen	185
Lampiran 28 Jawaban <i>Pre-Test</i> Murid Kelas Kontrol	188

Lampiran 29 Jawaban <i>Post-Test</i> Murid Kelas Kontrol	189
Lampiran 30 Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	192
Lampiran 31 Asesmen Keterampilan Proses dan Sikap	193
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian UNP	194
Lampiran 33 Surat Penerimaan Penelitian SMAN 1 Rangsang Barat	195
Lampiran 34 Surat Menyelesaikan Penelitian SMAN 1 Rangsang Barat	196
Lampiran 35 Uji Validitas Instrumen Penelitian	197
Lampiran 36 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	198
Lampiran 37 Uji Normalitas Instrumen Penelitian	198
Lampiran 38 Uji Homogenitas Instrumen Penelitian	199
Lampiran 39 Uji T-Test dan Hipotesis Instrumen Penelitian	199
Lampiran 40 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	200
Lampiran 41 Arsip Video Kegiatan Belajar	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konteks pedagogi, pengajaran dan studi lebih lanjut, pembelajaran dapat terjadi melalui berbagai cara. Meskipun mendapatkan pengajaran dari orang lain ialah hal yang umum, pembelajaran mandiri atau otodidak juga merupakan opsi yang potensial. Salah satu aspek krusial dalam pendidikan ialah proses pembelajaran. Gagne (1985) sebagai contoh, mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses memodifikasi perilaku individu sebagai hasil dari belajar melalui pengalaman. Dalam proses ini, perilaku dapat diubah atau diperkuat melalui hal yang realitas, yang mencakup pemrosesan informasi, fantasi dan interaksi langsung dengan lingkungan (Beck, 2011). Oleh karena itu, belajar bukan sekadar mengingat informasi; ini juga melibatkan pemrosesan informasi, tindakan nyata, dan pengalaman langsung. Pembelajaran juga dapat dilakukan dalam berbagai hal tidak terkecuali melalui permainan dalam model dan metode pembelajaran (Rosyidi, 2017).

Pembelajaran sekaligus bermain adalah salah satu alternatif metode yang ditawarkan dalam PAK-21 (Pembelajaran Abad ke 21). Pembelajaran dengan bantuan permainan dinilai cocok menjadi metode pembelajaran masa depan. Hal itu karena metode tersebut sesuai untuk generasi Z yang karakteristiknya mengutamakan nilai-nilai sosial dan memiliki keinginan berinteraksi. Permainan merupakan alat yang sangat kuat untuk mendidik seseorang. Caranya, dengan menyertakan berbagai peraturan sederhana dalam permainan sehingga pembelajaran dapat diterima dengan mudah. Dengan demikian,

orang termotivasi untuk belajar (A.Pangestu, 2022). Sehingga dapat dipahami bahwasanya di antara beragam bentuk model pembelajaran namun yang erat kaitannya dengan permainan dan keaktifan sekaligus interaksi peserta didik dengan konsep yang terstruktur tentu saja model kooperatif.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang akan menempatkan peserta didik pada sekmen atau kelompok terpisah yang terdiri dari lima, enam, atau tujuh bahkan lebih. Di mana masing-masing dengan seperangkat keterampilan, jenis kelamin, dan bahan pelajaran yang berbeda (Huda, 2015). Dengan dikembangkannya permainan TGT diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap kemajuan pendidikan melalui pelestarian kearifan budaya lokal dan menstimulus secara tidak langsung kesehatan fisik dan mental (Mahardi, 2019).

Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman masyarakat. Kearifan lokal yang merupakan bagian dari budaya memiliki nilai luhur yang mampu memenuhi kebutuhan dan menjawab segala permasalahan yang ada di masyarakat (Amania, 2021). Maka, Kearifan lokal harus diimplementasikan dalam setiap pembelajaran di berbagai jenjang yang mana menjadi langkah awal untuk membentuk generasi yang berkarakter khususnya di sekolah akan mampu meningkatkan karakter dan pengembangan diri anak usia dini (Andriani, 2012). Permainan rakyat juga turut menjadi bagian dari kearifan tersebut.

Dalam hal ini Lu lu Cina Buta termasuk salah satu permainan beregu terkemuka yang dimainkan dengan mata tertutup di kalangan masyarakat Riau (Maghfiroh, 2020). Para budayawan lokal kemudian menginspirasi peneliti guna mengembangkan model TGT di jenjang sekolah menengah yang diberi nama Lu lu Cina Buta dan dapat diadopsi dalam semua subjek. Pendekatan baru yang saya lakukan ini menurut saya akan mampu memacu dan mendongkrak motivasi belajar siswa, partisipasi dalam kegiatan kelas dan semangat belajar khususnya dalam hasil belajar geografi dari peserta didik.

Bloom (1960) mengemukakan bahwasanya hasil pembelajaran (*Performance*) memiliki konsep yang melibatkan modifikasi perilaku yang mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan hasil belajar peserta didik akan berhasil, apabila didukung dengan perbaikan cara mengajar guru dalam siklus yang dijalankannya serta model pembelajaran yang dipakai (Ismail, 2019).

Sebagai bentuk dedikasi dan niatan perbaikan standar model pembelajaran yang berkemajuan dengan mengedepankan asas kearifan budaya lokal. Pada tanggal 21 Agustus 2023 peneliti melakukan pra-survei dan melakukan observasi terhadap siswa kelas X² di SMAN 1 Rangsang Barat yang sedang mendapatkan jam kosong/jam relif di mata pelajaran geografi. Berdasarkan hasil diskusi di kelas tersebut, ditemukan masalah bahwa mereka kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru ketika ketika pembelajaran berlangsung. Menurut peneliti, minimnya rasa timbal balik antara guru dan

siswa, sehingga pembelajaran menjadi kaku dan kurang antusias serta hanya sekedar formalitas.

Pembelajaran yang masih bersifat *teacher centris* yaitu berperilaku konservatif dan minim terbuka terhadap pembaruan sehingga tidak memiliki semangat untuk mempelajari atau mengeksplorasi hal baru. Guru bersangkutan juga dikenal sebagai sosok yang menerapkan cara mengajar dengan tipe lawas VOC (cara mengajar yang tegas, keras dan hukuman secara fisik untuk menghadirkan efek jera pada peserta didik) dan peneliti memberikan asumsi sementara bahwasanya gen-Z tidak bisa dipaksa menggunakan pendekatan serupa seperti yang dialami generasi-generasi sebelumnya. Hal ini sejalan dengan ungkapan Ali Bin Abi Thalib R.A bahwasanya “Didiklah anakmu untuk waktunya, karena mereka tidak hidup untuk waktunya” (Wulansari, 2017).

Peneliti memperoleh informasi lebih lanjut lewat pembicaraan dengan kaur kurikulum bahwasanya guru geografi yang mengajar tidak memiliki kemampuan yang sejalan dengan keilmuan secara linear, karena beliau adalah seorang tamatan sarjana pendidikan dengan jurusan biologi namun dipaksa dan diminta untuk mengajar geografi, disebabkan kekurangan guru. Pentingnya pembelajaran secara linear disebabkan adanya kesenjangan antara kapasitas dan kemampuan keilmuan seseorang terhadap apa yang disampaikan dan dididik ketika bersekolah. Tidak jarang guru-guru tersebut akan membatasinya pada pembelajaran satu arah dan memaksakan persepsi sehingga murid tidak memiliki kebebasan untuk berfikir kritis serta hanya sebagai penerima

(Káčovský, 2023). Kondisi mengajar semacam ini jelas membuat pembelajaran sulit untuk dipahami siswa sehingga akan menimbulkan minim partisipasi, minim motivasi, dan ketidakaktifan khususnya pada hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat.

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti kemudian mengajukan pertanyaan kepada peserta kelas X¹ dan X² dengan tujuan mengetahui pendapat mereka melalui *anonim massage* pada *sticky note*, terkait pengalaman belajar geografi dan gaya mengajar guru sebelumnya di SMA Negeri 1 Rangsang Barat. Mereka mengklaim jarang mendapatkan penjelasan yang mudah dipahami, lebih sering membaca dan meringkas dengan merujuk pada buku pelajaran serta keterbatasan sarana prasarana. Hal ini menyebabkan kurangnya informasi dan wawasan yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di dalam kelas. Mayoritas siswa menganggap pelajaran geografi membosankan dan menjenuhkan. Hal tersebut sesuai dengan data presensi selama satu semester di kedua kelas tersebut hampir 15-20% dari setiap pertemuan selalu ditemukan siswa tidak hadir dan tanpa keterangan serta menghilang pada jam pelajaran geografi. Bahkan beberapa diantara peserta didik juga menuturkan bahwa pembelajaran mengenai bumi sangat sulit, dan mereka lebih menantikan akhir pembelajaran lebih cepat, baik dengan tidur di dalam kelas, makan, main game atau waktu jam kosong lebih baik ketimbang belajar.

Dari sudut pandang lain, peneliti juga memperoleh informasi tambahan untuk mengidentifikasi berbagai persoalan di sekolah tersebut yaitu dengan

melakukan wawancara eksklusif bersama guru geografi. Rimawati S.Pd merupakan guru biologi sekaligus guru geografi yang telah mengajar sejak tahun 2012. Beliau mengatakan dalam wawancara tersebut “Peserta didik di zaman sekarang semakin sulit untuk diatur, malas membaca, pragmatis, kecanduan *gadget* bahkan seringkali mengantuk dan tertidur di dalam kelas karena bergadang main game atau medsos. Hal ini membuat saya juga bingung untuk membuat perubahan dan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman karena penyakit tersebut muncul dari dalam diri mereka sendiri. Memerintahkan mereka membawa *handphone* ke sekolah setara dengan pribahasa melayu ‘*asing maksud asing pulak sampai macam mengunyah simalakama*’ (artinya; tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga serba salah dengan keadaan). Peserta didik tidak jarang malah mencuri-curi kesempatan dengan bermain game, tiktokan di saat pembelajaran berlangsung sehingga situasi di dalam kelas sulit dikontrol dan bagi saya sendiri kelas tersebut tidak bisa dipaksa dewasa oleh IPTEK, karena belum waktunya”.

Kondisi rendahnya hasil belajar geografi pada siswa kelas X telah mendukung asas kausalitas (hubungan sebab akibat) dari permasalahan tersebut. Sebagai pemicu dari kondisi tersebut bukan saja disebabkan satu faktor tapi melibatkan berbagai lini baik secara internal maupun eksternal. Hasil Ujian Semester 1 / Asesmen Sumatif Akhir Semester 1, pada tanggal 6 Desember 2024 menjadi buktinya. Peneliti membuka arsip hasil belajar pada tanggal 22 Januari 2024 dan memperoleh informasi yang terlampir di bawah ini:

Tabel 1.1
Data pra-survei terhadap hasil belajar peserta didik pada ujian semester 1 mata pelajaran geografi kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat, Kabupaten Kepulauan Meranti tahun pelajaran 2023/2024

KKM	KELAS	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
			Tuntas	Belum Tuntas		
75	X ¹	32 Orang	9 Orang	23 Orang	28%	71%
75	X ²	32 Orang	7 Orang	25 Orang	22%	78%

Sumber : Data Sekunder Peneliti 2024

Berdasarkan keterangan pada tabel di atas dengan KKM bernilai 75, dapat diamati persentase nilai siswa kelas X¹ dari 32 siswa tersebut, masih tersisa 71% atau 23 siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). 28% atau 9 siswa berhasil mencapai KKM selama ini. Selanjutnya kelas X² dengan 32 siswa secara keseluruhan. Hanya 7 siswa atau 22% dari total siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Sebanyak 25 siswa atau 78% mempunyai nilai KKM di bawah rata-rata terutama pada konten materi dasar mengenai Konsep Geografi, yang seharusnya kedua kelas atau peserta didik tersebut bisa memperoleh hasil lebih baik karena tingkat kesulitan yang tidak terlalu tinggi.

Peneliti kemudian menemukan salah satu upaya untuk menengahi masalah tersebut yaitu melalui terobosan dalam bentuk pemanfaatan kearifan lokal, yang dianggap mampu meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran geografi. Oleh sebab itu, diperlukan langkah dan trik jitu untuk merealisasikan impian tersebut sehingga perlu diciptakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik agar lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Diperlukan inovasi dan kreativitas. Salah satu inovasi dan kreativitas dalam pengembangan pendidikan ialah pemanfaatan model pembelajaran yakni *Team Games Tournament* (TGT). Di sisi lain berkaca pada data yang diperoleh mengenai faktor internal dan eksternal, memadukan dan melihat dari berbagai sudut pandang serta kemampuan pada hasil belajar yang rendah terutama pada konten “Konsep Dasar Geografi” akhirnya mendorong peneliti menjadikan materi tersebut sebagai uji coba dan konten utama dalam pelaksanaan penelitian model TGT tipe Lu lu Cina Buta (LLCB) yang dilakukan di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.

Sesuai dengan justifikasi yang diberikan, maka guna meningkatkan dan hasil belajar yang rendah pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Rangsang Barat diperlukan suatu model pembelajaran yang selaras dengan informasi diberikan dan diajarkan. Model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta menurut peneliti adalah solusi guna mengatasi permasalahan hasil belajar geografi di sekolah tersebut terlebih dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan keadaan sekolah. Maka dari itu, Judul inilah yang peneliti akan angkat dan gunakan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut yaitu **“Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Tipe Lu lu Cina Buta terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMAN 1 Rangsang Barat Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut permasalahan yang dapat diidentifikasi peneliti merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas:

1. Linearitas bidang keilmuan tenaga pendidik terhadap pembelajaran yang diampu dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.
2. Gaya mengajar dan pendekatan pendidik kepada peserta didik serta pergeseran karakter akibat lintas generasi (perubahan zaman) dalam kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.
3. Kesulitan dan keterbatasan sarana prasarana untuk mengaktualisasikan pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran geografi.
4. Penggunaan handphone di dalam kegiatan belajar mengajar masih dipandang kontroversi dan tabu serta peserta didik di SMA Negeri 1 Rangsang Barat dianggap belum siap.
5. Mengidentifikasi seberapa besar pengaruh internal dan eksternal dalam menentukan hasil belajar geografi di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.
6. Belum pernah digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.
7. Pendayagunaan dan menumbuh kembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal yang masih rendah di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.
8. Hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik dalam mata pelajaran geografi peserta didik masih rendah di SMA Negeri 1 Rangsang Barat.

C. Batasan Masalah

Oleh karena itu dengan meninjau uraian pada identifikasi masalah masih terlalu umum, maka peneliti disini mempersempit permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta.
2. Kemampuan hasil belajar yaitu hasil belajar kognitif dan afektif, dengan sampel berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat, Kabupaten Kepulauan Meranti, Provinsi Riau.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ialah sebagai berikut, dengan memperhatikan batasan masalah yaitu;

1. Bagaimana perolehan hasil belajar kelas eksperimen di SMAN Negeri 1 Rangsang Barat?
2. Bagaimana perolehan hasil belajar kelas kontrol di SMAN Negeri 1 Rangsang Barat?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta terhadap hasil belajar geografi peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perolehan hasil belajar kelas eksperimen di SMAN Negeri 1 Rangsang Barat.
2. Mendapatkan informasi perolehan hasil belajar kelas kontrol di SMAN Negeri 1 Rangsang Barat.
3. Mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta terhadap hasil belajar geografi peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ialah sebagai berikut, berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian:

1. Akademis

Manfaat penelitian ini secara akademis yaitu sebagai syarat guna menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan S1 Prodi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

2. Secara teoritis

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bahwasanya dengan mempelajari konten dalam studi ilmu geografi diharapkan mampu meningkatkan kesadaran akan lingkungan serta kemampuan dalam analisis konteks keruangan, ekologi dan kompleks di suatu wilayah.

3. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti: Sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana, krusial bagi peneliti guna memperluas pengetahuannya dengan menerapkan materi yang dipelajari selama kuliah dalam penelitian kuantitatif yang dijalankan pada sekolah bersangkutan.
- b. Bagi siswa: Membantu siswa dalam mengkomunikasikan ide, keyakinan, atau pandangan mereka tentang fenomena lingkungan, mengembangkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa dalam pembelajaran geografi.
- c. Bagi Guru: penelitian ini diharapkan bisa menjadi saran perbaikan sekaligus sumbangsih terkait krusialnya menanamkan kesadaran siswa mengenai studi ilmu geografi/lingkungan.
- d. Bagi Sekolah: penelitian ini diharapkan dapat mendongkrak dan memacu pembangunan lingkungan sekolah dalam sudut pandang sosio-afektif yang memadai serta berkemajuan.
- e. Bagi Masyarakat: penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan taraf hidup masyarakat dan memajukan standar intelektualitas masyarakat setempat khususnya di wilayah Kecamatan Rangsang Barat, Kabupaten Kepulauan Meranti.
- f. Bagi Negara : penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kebanggaan dan kewibawaan pemerintah dengan calon generasi berkualitas dan berintegritas, dan meningkatkan daya saing.