

## Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI F 5 di SMA Negeri 1 Pariaman

Oktavenia Wulandari<sup>1</sup>, Eka Asih Febriani<sup>2\*</sup>

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

\*Corresponding author, e-mail: [ekaasihyafitri@fis.unp.ac.id](mailto:ekaasihyafitri@fis.unp.ac.id).

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas XI F 5 SMA 1 Pariaman. Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah Keaktifan belajar peserta didik di kelas XI F5 SMAN 1 Pariaman masih rendah dengan presentase rata-rata yaitu 42% berada pada kategori rendah. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori belajar teori behavioristik oleh Thorndike. Metode penelitian adalah kuantitatif tipe eksperimen. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas XI.F SMA N 1 Pariaman. Sampel penelitian melalui teknik *sampling purposive* dengan kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI.F5 dan kelas kontrol yaitu XI.F3. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, dan lembar observasi keaktifan peserta didik. Teknik analisa data dengan cara uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan berbantuan media *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar kelas XI F 5 (humaniora) di SMA Negeri 1 Pariaman. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang diperoleh sebesar 0,000 dimana nilai tersebut < 0,05, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata kunci:** Keaktifan Belajar; Model Pembelajaran; Teams Games Tournament; Sosiologi.

### Abstract

This research was conducted to determine whether the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with the help of Crossword Puzzle media affects the learning activeness of students in class XI F 5 SMA 1 Pariaman. The background of the problem in this study is that the learning activeness of students in class XI F5 SMAN 1 Pariaman is still low with an average percentage of 42% in the low category. The theory used in this study is behavioristic learning theory by Thorndike. The research method is quantitative experimental type. The study population was students of class XI.F SMA N 1 Pariaman. The research sample through purposive sampling technique with the class selected as the experimental class, namely class XI. F5 and the control class, namely XI.F3. Data collection techniques are done through questionnaires, and observation sheets of student activeness. Data analysis techniques by means of prerequisite tests and hypothesis tests (t-test). The results showed a positive and significant effect on the use of the team games tournament type cooperative learning model with the help of crossword puzzle media on the learning activeness of class XI F 5 (humanities) at SMA Negeri 1 Pariaman. This can be seen from the results of the hypothesis test obtained of 0.000 where the value is <0.05, so  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Learning Activity; Learning Model; Sociology; Teams Games Tournament.

**How to Cite:** Wulandari, O. & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI F 5 di SMA Negeri 1 Pariaman. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 25-32.



---

## Pendahuluan

Menurut [Febriani \(2019\)](#) Tujuan akhir dari pembelajaran yang dilakukan adalah terjadi perubahan perilaku pada peserta didik. Perubahan yang dikehendaki dari hasil pembelajaran adalah peserta didik menguasai pengetahuan; peserta didik dapat berinteraksi dengan baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat; dan memiliki sejumlah keterampilan dalam kehidupan seperti menunjukkan keaktifan dalam belajar.

Keaktifan belajar adalah usaha yang dilakukan oleh siswa dalam bentuk mengekspos potensi yang ada pada dirinya dalam proses pembelajaran ([Prasetyo & Abduh 2021](#)). Jadi secara sederhana, Keaktifan belajar siswa merupakan suatu bentuk keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, dari keaktifan belajar siswa inilah kita dapat mengukur sejauh mana siswa tersebut aktif dan berkontribusi dalam pembelajaran. Menurut [Martinis \(2013\)](#) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar yang dicetuskan oleh Gagne yaitu aktifitas yang mampu menarik perhatian siswa, menjelaskan petunjuk dengan jelas kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, mendorong siswa untuk melakukan kegiatan secara aktif, mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran serta memberikan respon terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan aktif pada saat pembelajaran juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa serta mendorong siswa untuk berani dalam berargumentasi guna menuangkan pemikirannya. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa akan lebih semangat dan tertarik dengan pembelajaran yang dilakukannya. Indikator keaktifan belajar siswa di sekolah tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi turut mengemukakan pendapatnya saat diskusi, mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, ikut terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Menurut Paul B Diedrich dalam [Anggasari \(2021\)](#) terdapat tujuh indikator keaktifan siswa dalam belajar yaitu, *Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing Activities, Motor Activities, Mental Activities, dan Emotional Activities*. Keaktifan siswa itu dipengaruhi oleh dua faktor secara umum yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Keaktifan siswa yang disebabkan oleh faktor internal faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti daya serap, motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa yang masih relatif rendah, siswa kurang belajar sehingga pemahaman materi dan mata pelajaran, malu bertanya dan kebiasaan siswa tidak aktif dalam mencatat pada proses pembelajaran. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti model yang digunakan guru kurang tepat atau tidak variatif, khususnya dalam pembelajaran sosiologi ([Mulyadi 2018](#)).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pariaman pada tanggal 21 Juli- 4 Agustus 2023 ditemukan bahwa siswa kelas XI kurang aktif dalam belajar dalam pembelajaran sosiologi. Terlihat pada saat siswa diberikan pertanyaan oleh guru siswa tersebut tidak menjawab pertanyaan itu, serta pada umumnya siswa kurang merespon proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil observasi awal. Dari data keaktifan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya dari empat kelas yang diamati terdapat dua kelas yang sudah mencapai kategori aktif yaitu kelas XI F1 mencapai kategori tinggi yakni sebesar 77% dan XI F2 mencapai kategori sedang dengan perolehan rata-rata tingkat keaktifan sebesar 64%. Sedangkan kelas XI F3 50% dan XI F 5 47% yang berada pada kategori rendah. Dengan ini dapat disimpulkan kelas yang memperoleh persentase tingkat keaktifan ialah kelas XI F 5 paling rendah dibandingkan 3 kelas lainnya, artinya kelas XI F 5 memiliki masalah dalam hal keaktifan belajar pada mata pelajaran sosiologi.

Kurangnya aktifitas siswa dalam belajar diindikasikan karena kurang sesuai antara model pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas dengan gaya belajar rata-rata siswa di kelas. Selain itu, guru pada saat itu masih menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan cara menjelaskan materi secara lisan dan tulisan, sehingga membuat siswa kurang tertarik, serta membuat mereka tidak begitu antusias pada saat pembelajaran sosiologi. Berdasarkan data dan fenomena yang terjadi di sekolah tersebut, maka solusi yang dirasa tepat untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI F5 dapat dilakukan dengan menerapkan diferensiasi proses dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti akan menggunakan pendekatan pembelajaran Berdiferensiasi pada kelas yang memiliki masalah keaktifan. Menurut [Purnawanto \(2023\)](#) Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi berfokus pada penyesuaian instruksi dan materi pembelajaran agar sesuai dengan tingkat pemahaman, gaya belajar, kecepatan belajar, minat, dan kebutuhan belajar siswa. Guru menggunakan variasi metode pengajaran dan strategi serta mengatur kelompok belajar kecil dengan pertimbangan perbedaan dalam pemahaman dan kemampuan siswa.

Salah satunya model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, dengan tujuan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, karena masing-masing siswa akan dibentuk ke dalam beberapa kelompok serta masing-masing mereka dilibatkan untuk dapat berpartisipasi atau aktif dalam sesuai dengan pembagian tugas yang

diberikan. Kooperatif learning diyakini dapat membantu siswa yang tidak aktif menjadi aktif hal ini sebabkan karena dalam model ini terdapat sistem gotong royong atau kerjasama diantara masing-masing anggota kelompok. Salah satu tipe dalam model kooperatif yang cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan belajar adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Fitriani (2023) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu dari banyaknya tipe model pembelajaran terutama model pembelajaran *Cooperative Learning*. *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang ditemukan guru dalam proses pembelajaran, untuk mengaktifkan siswa yang tidak tahu bagaimana bekerja sama dengan orang lain dan siswa yang kurang peduli dengan peserta didik lainnya. Dengan harapan dapat memacu adrenalin siswa untuk bisa memenangkan perlombaan sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas khususnya dalam mata pelajaran sosiologi. Karena adanya perlombaan serta kompetensi disini untuk dapat menarik siswa untuk bisa aktif dalam belajar maka dibutuhkan sebuah media. Media yang dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih harmonis dan akan menggiring siswa dalam bentuk berkelompok untuk dapat menyelesaikan misi atau permainan yang didesain untuk memahami materi pelajaran. Dalam pelaksanaan model TGT peneliti akan di bantu dengan sebuah media yang lebih menarik yaitu media *Crossword Puzzle*.

Menurut (Rovi et al. 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di SMP 3 koto baru Dharmasraya. Akibatnya, dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran materi PAI di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya berkorelasi signifikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *crossword puzzle*. Adapun kebaharuan (*novelty*) dalam penelitian ini terdapat pada *Crossword Puzzle* yang digunakan, dalam penelitian akan menggunakan media *Crossword Puzzle* berbasis elektronik dengan bantuan Android. Hal ini bertujuan agar meningkatkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti perlu melakukan kajian lebih dalam terutama pada jenjang pendidikan menengah atas (SMA) khususnya dalam mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Pariaman. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI.F5 di SMA Neeri 1 Pariaman”.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe metode penelitian yaitu eksperimen. Adapun bentuk metode penelitian eksperimen dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* (Desain Eksperimental Semu). Menurut Sugiyono (2017) design *Quasi Eksperiment* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian ini dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 1. Desain Penelitian *Quasy Eksperiment***

Group	Pemberian Tidakan	Post test
Experimen (R)	X	Y
Kontrol (R)	-	Y

Keterangan :

Y : *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Pelakuan untuk kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle*.

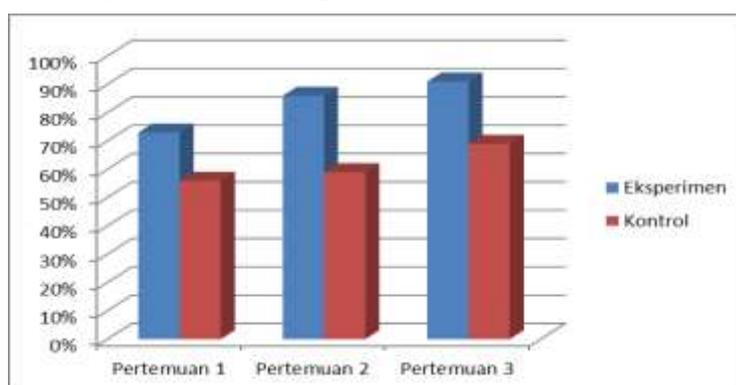
Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI F SMA Negeri 1 Pariaman. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas XI F 5 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 orang dan kelas XI F 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 35 orang dengan melakukan teknik *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data ini melalui observasi serta angket yang telah disesuaikan dengan indikator keaktifan belajar siswa. Adapun teknik analisa data dengan cara uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis yang berbantuan dengan menggunakan IBM *SPSS Statistic*.

## Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada tanggal 20 Mei 2024 sampai 07 Juni 2024 (3 kali pertemuan). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI F.5 di SMAN 1 Pariaman. Berikut hasil penelitian:

### Penyajian data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Dari penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa keaktifan dikelas eksperimen (XIF.5) mengalami peningkatan setelah diberlakukannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *crossword puzzle* pada setiap pertemuannya, dibandingkan dengan keaktifan dikelas kontrol (XIF.3) yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah dan tanya jawab. Untuk melihat perbandingan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik perbandingan kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut ini:



**Gambar 1. Diagram Presentase Observasi Keaktifan Belajar Yang Di Peroleh Kelas Sampel Berdasarkan Skor Keaktifan**  
(Sumber: Data Primer 2024)

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, bahwa kelas eksperimen pada pertemuan pertama memperoleh presentase tingkat keaktifan sebesar 73%, pada pertemuan kedua memperoleh presentase tingkat keaktifan sebesar 86%, sedangkan pada pertemuan ketiga memperoleh tingkat keaktifan 91%. Sedangkan pada kelas kontrol tingkat keaktifan siswa lebih rendah di bandingkan kelas eksperimen, karena pada kelas ini masih menggunakan model ekspositori learning dengan metode ceramah dan tanya jawab. Dari hasil observasi keaktifan yang dilakukan diperoleh data bahwa pada pertemuan pertama kelas kontrol memperoleh presentase tingkat keaktifan sebesar 56%, pada pertemuan kedua 59%, sedangkan pada pertemuan ketiga memperoleh tingkat keaktifan sebesar 69%. Dalam lembar observasi keaktifan belajar siswa terdapat tujuh indikator keaktifan yang diamati berikut adalah tabel perolehan tingkat keaktifan siswa pada masing-masing indikator:

**Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Per Indikator**

Indikator Keaktifan	Kelas	
	Ekperimen	Kontrol
Visual Activities	86,4%	72%
Oral Activities	80,7%	69,2%
Listening Activities	95,7%	75,7%
Writing Activities	97,1%	75%
Motor Activities	99,2%	72,1%
Mental Activities,	81,4%	70%
Emotional Activities	82,1%	79,2%

Sumber: Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa (Penelitian 2024)

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen Indikator *Visual Activities* memperoleh 86,4%, *Oral Activities* memperoleh 80,7%, *Listening Activities* memperoleh 95,7%, *Writing Activities* 97,1%, *Motor Activities* 99,2%, *Mental Activities* 81,4%, dan *Emotional Activities* 82,1%. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan persentase tingkat keaktifan belajar siswa pada setiap indikatornya lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen, hal ini dapat dibuktikan Indikator *Visual Activities*

memperoleh 72%, *Oral Activities* memperoleh 69%, *Listening Activities* memperoleh 76%, *Writing Activities* 75%, *Motor Activities* 72%, *Mental Activities* 70%, dan *Emotional Activities* 79%. Berikut adalah grafik perbandingan hasil observasi keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol:

#### Penyajian Data Hasil Angket Keaktifan Belajar siswa

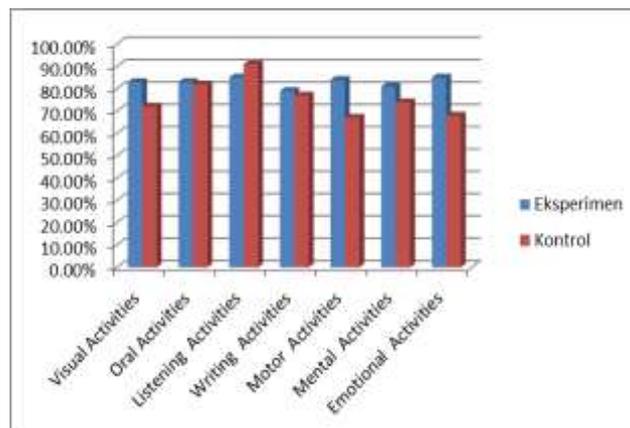
Pengisian data angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran sosiologi dilakukan pada siswa dengan memberikan pernyataan sebanyak 20 butir pernyataan, penyebaran angket dibagikan pada siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *crossword puzzle*. Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik diperoleh nilai rata (mean), nilai minimum, dan nilai maksimum kedua kelas seperti tabel berikut ini:

**Tabel 3. Rata-Rata Tingkat Keaktifan Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	Rata-Rata Persentase Per Indikator						
	Visual Activities	Oral Activities	Listening Activities	Writing Activities	Motor Activities	Mental Activities	Emotional Activities
Eksperimen	83,35%	82,75%	85%	78,5%	83,5%	81%	84,5%
Kontrol	72,4%	82%	91%	76,5%	66,5%	74,45%	68%

Sumber: Hasil Data Angket Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan pada tabel diatas, secara umum dalam setiap indikator keaktifan setelah dilakukannya tindakan terdapat peningkatan keaktifan pada kelas eksperimen di bandingkan kelas kontrol, yaitu pada indikator *Visual Activities* kelas eksperimen memperoleh 83,35% sedangkan kelas kontrol 72,4 %, selanjutnya pada indikator *Oral Activities* kelas eksperimen memperoleh 82,75 % sedangkan kelas kontrol memperoleh 82%, pada indikator *Writing Activities* kelas eksperimen memperoleh 78,5% sedangkan kelas kontrol memperoleh 76,5%, selanjutnya pada indikator *Motor Activities* kelas eksperimen memperoleh 83,5% sedangkan kelas kontrol memperoleh 66,5%, pada indikator *Mental Activities* kelas eksperimen memperoleh 81% sedangkan kelas kontrol memperoleh 74,4%, indikator *Emotional Activities* kelas eksperimen memperoleh 84,5% sedangkan kelas kontrol memperoleh 68%. Untuk memahami perbandingan skor keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah gambaran grafik perbedaan tingkat keaktifan kelas eksperimen dan kontrol:



**Gambar 2. Skor Keaktifan Peserta Didik Pada Tiap Indikator**

Sumber: Hasil Data Angket Keaktifan

#### Analisis Data

##### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat data keaktifan belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Liliefors, hal ini dikarenakan data yang akan diuji tunggal/data frekuensi tunggal. Setelah data diolah, pengambilan keputusan hasil pengolahan data uji normalitas dengan melihat hasil uji Shapiro wilk. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika diperoleh angka signifikansi  $>0,05$ . Sedangkan dikatakan tidak normal jika nilai signifikansi  $< 0,05$ . Hasil dari uji normalitas tertera pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Keaktifan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan kelas eksperimen	keaktifan kelas eksperimen	.169	35	.013	.919	35	.013
	keaktifan kelas kontrol	.215	35	<.001	.873	35	<.001

(Sumber: Data Primer 2024)

Data yang tertera pada tabel di atas menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik kelas eksperimen sudah terdistribusi normal. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi data yang diperoleh  $>0,05$  dibuktikan dengan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar Hal ini dikarenakan nilai signifikansi data yang diperoleh  $>0,05$  dibuktikan dengan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,013.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat data keaktifan memiliki varian yang homogen atau tidak. Data hasil penelitian diuji homogenitas datanya menggunakan uji Levene Statistic. Data dapat dikatakan homogen jika diperoleh angka signifikansi  $> 0,05$ . Hasil uji homogenitas di tampilkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Sampel**

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
keaktifan	Based on Mean	14.945	1	68	<.001
	Based on Median	7.289	1	68	.009
	Based on Median and with adjusted df	7.289	1	45.737	.010
	Based on trimmed mean	14.525	1	68	<.001

(Sumber: Data Primer 2024)

Data pada tabel diatas menunjukkan varians data keaktifan belajar peserta didik homogen. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi data yang didapatkan  $< 0,05$  yaitu sebesar  $< 0,001$ . Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi data yang didapatkan  $<0,05$  yaitu sebesar  $< 0,001$ . Menurut (Adiansha, Khatimah, and Asriyadin 2020) homogenitas bukan merupakan syarat mutlak artinya walaupun varians data tidak sama atau tidak homogen, uji Independent sample T test dapat dilakukan untuk menganalisis data penelitian, akan tetapi pengambilan keputusan mengacu pada hasil *equal variance not assumed*. Berdasarkan data yang diperoleh karena varians data keaktifan peserta didik homogeny maa dapat langsung dilanjutkan pada tahap uji hipotesis.

#### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas keaktifan diperoleh hasil data terdistribusi normal dan tidak Homogen. Maka dilanjutkan dengan Uji-T. Uji adalah salah satu instrumen statistik untuk menentukan rata-rata dari sekumpulan kelompok apakah berbeda secara signifikan dengan sekumpulan rata-rata pada kelompok lainnya. Uji-T data pada kelas sampel menggunakan Uji *independent sample t-tests* dengan bantuan IBM SPSS Statistic. Uji *independent sample t-test* ini dilakukan untuk membuat panarikan kesimpulan dari hasil *hipotesis*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Tets Kelas Sampel**

		Levene's Test for Equality of Variances					
		F	Sig.	t	df	One-sided p	Two-Sided p
Keaktifan	Equal variance assumed	14.945	<.001	5.674	68	<.001	<.001
	Equal variances not assumed			5.674	49.463	<.001	<.001

(Sumber: Data Primer 2024)

Berdasarkan data diatas, menunjukkan hasil nilai significance One-sided p and Two-sided p dengan sebesar 0,000 dimana nilai tersebut < 0,05. Jika dilihat dari interpretasi uji-t, bahwa jika nilai signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh menunjukkan terdapat perbedaan keaktifan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data pada tabel dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan berbantuan *games crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar kelas XI F 5 (humaniora) di SMA Negeri 1 Pariaman.

## Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwasanya adanya pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *team, games tournament* berbantuan media *crossword puzzle*. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Slameto (2013) bahwasanya pilihan model pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yang dilihat pada penelitian ini adalah melihat keaktifan belajar siswa. Dimana keaktifan belajar menurut (Sardiman 2019) adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat terpisahkan. Seseorang dapat dikatakan aktif pada saat proses pembelajaran yang ditandai dengan keterlibatan siswa seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain dengan rasa tanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Menurut Syah (2008) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal, eksternal dan dan pendekatan belajar. Dalam penelitian untuk faktor internal yang akan ditingkatkan oleh peneliti ialah motivasi belajar berupa membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sambil bermain akan memotivasi pesertadidik untuk lebih aktif dalam pembelajaran seperti model TGT yang digunakan oleh peneliti, sedangkan faktor eksternal yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah dengan memaksimalkan peran guru dalam membawakan pembelajaran dengan menyenangkan sehingga membuat peserta didik aktif dalam belajar karena pembelajaran di pandu oleh guru yang menyenangkan dan faktor pendekatan belajar yang di munculkan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah dengan memodifikasi pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang tepat, model dan media yang interaktif.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *team, games, tournament* (TGT) dengan dibantu media *crossword puzzle* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, model ini berhubungan erat dengan teori Behaviorisme. Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus (segala hal yang dapat merangsang terjadinya belajar seperti pikiran, perasaan, dan gerakan) dengan respon (reaksi yang muncul karena stimulus). Jadi, perubahan tingkah laku dari adanya kegiatan belajar yang berwujud sesuatu yang dapat diamati maupun sesuatu yang tidak dapat diamati (Amalia & Fadholi 2018). Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responsnya mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Teori Thorndike juga dikenal dengan teori koneksionisme karena menurutnya belajar adalah proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respon (Schunk 2012). Thorndike mengemukakan tiga prinsip atau hukum belajar, antara lain:

*Law of readines*, yaitu belajar akan berhasil jika anak memiliki kesiapan untuk melakukan suatu kegiatan karena jika anak memiliki kesiapan untuk merespon maka akan menghasilkan respon yang memuaskan, dalam penelitian ini penerapan model kooperatif tipe TGT ini ialah bentuk kegiatan yang memerlukan persiapan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan, hal ini dilakukan siswa pada saat team (kegiatan berkelompok) pada tahap ini siswa diberikan kebebasan untuk mahami materi dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Sehingga pada saat pelaksanaan games dan tournament siswa dapat merespon pertanyaan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tersebut, sehingga siswa dapat menunjukkan perubahan perilaku dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

*Law of exercise*, yaitu belajar akan berhasil apabila banyak latihan dan selalu mengulang-ngulangi apa yang telah didapat, dalam penelitian ini siswa akan dituntut untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari dari materi awal pengertian integrasi sosial, bentuk-bentuk integrasi sosial, hingga faktor yang menghambat dan mendorong terbentuknya integrasi sosial. Pada tahap penyajian kelas (*class presentation*) guru bersama-sama dengan guru akan mengulas dan mengulang kembali materi yang telah dibelajari sebelumnya. Guru akan memberikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi, siswa akan menjawab dengan lantang secara bersama-sama.

*Law of effect*, yaitu belajar akan menjadi bersemangat apabila anak mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik, dalam penelitian ini peneliti menerapkan model kooperatif tipe TGT adalah karena model pembelajaran tipe ini akan menciptakan pembelajaran yang dapat membuat siswa akan lebih bersemangat

dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan tahapan dalam model kooperatif tipe TGT ini terdiri dari tahap permainan dan pertandingan, hal ini tentu akan memacu semangat siswa dalam meningkatkan kompetensi demi memperoleh hasil yang mereka inginkan (Abdurakhman & Rusli 2015).

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *team, games, tournament* (TGT) merupakan sebuah stimulus yang diberikan guru untuk melihat perubahan perilaku laku yang tampak sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku peserta didik yang tampak disini berkaitan erat dengan peningkatan keaktifan belajar siswa yang sebelumnya tidak aktif, karena adanya stimulus berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berubah menjadi aktif. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan tingkat keaktifan siswa kelas eksperimen.

## Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas XI F5 di SMA Negeri 1 Pariaman. Hal ini juga dibuktikan dari hasil lembar observasi pada kelas kontrol tingkat keaktifan belajar siswa lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Jika dilihat dari interpretasi Uji-T memperoleh hasil  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *crossword puzzle*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Pariaman tentang keaktifan belajar. Oleh karena itu perlu perbaikan untuk penelitian kedepannya, yaitu Para pendidik dapat mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Crossword Puzzle* di kelas hal yang harus dipertimbangkan selama penelitian adalah waktu pelaksanaan model model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *crossword puzzle*, serta sarana prasaran yang memadai agar hasil penelitian dapat maksimal, bagi sekolah dapat melengkapi fasilitas seperti tablet android untuk penggunaan media berbasis elektronik seperti media *Crossword Puzzle* yang menggunakan android sebagai alat bantu agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, dan hasil belajar peserta didik dan menjadi acuan dalam peningkatan mutu sekolah, bagi peneliti selanjutnya dapat lebih mendalami Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*. Terdapat hal yang harus diteliti lebih jauh lagi terkait media yang lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik untuk indikator *Oral activities, mental activities, dan emotional activities*.

## Daftar Pustaka

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Adiansha, A. A., Khatimah, H., & Asriyadin, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Brain Based Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 45-52.
- Amalia, R. & Fadholi, A N. (2018). Teori Behavioristik. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Anggasari, W. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Tingkat Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Kamiliyyah Boarding School. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Febriani, E. A. (2019). *Mudah Merancang Perangkat Pembelajaran*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Fitriani, A. N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan. IAIN Ponorogo.
- Martinis, Y. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Mulyadi, M. (2018). Analisis Faktor Rendahnya Keaktifan Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan Pada Mata Kuliah Persamaan Differensial. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 10(1).
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Purnawanto, P. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1).
- Rovi, R. A., Zakir, S., Ilmi, D., & Iswantir, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbatuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 4(4), 120-127.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Schunk, D. H. 2012. *Learning Theories an Educational Perspective*. New York: Pearson Education, Inc.
- Sugiyono, S. (2017). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto, S. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.