Naradidik: Journal of Education & Pedagogy
Volume 4 Nomor 2 2025, pp 247-254
ISSN: 2827-864X (Online) – 2827-9670 (Print)
DOI: https://doi.org/10.24036/nara.v4i2.304
Received: October 15, 2024; Revised: June 10, 2025; Accepted: June 17, 2025

https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nar

Efektivitas Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi

Ninda Ayu Sabina[1], Eka Asih Febriani[2*]
[1,2]Universitas Negeri Padang
*Corresponding author, e-mail: ekaasihsyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak
Penelitian ini didasari bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X masih tergolong rendah dengan persentase rata – rata yang belum tuntas yaitu 63,89% pada kelas X E 3. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik itu disebabkan oleh model pembelajaran yang bervariasi dan kurangnya media yang di gunakan seperti potongan gambar. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif tipe quasi eksperimental. Teknik pengumpulan data melalui soal tes yang telah disesuaikan dengan kompetensi kognitif C2. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori belajar konstruktivisme dari Vygotsky. Hasil Penelitian berdasarkan nilai posttest rata–rata tes kelas eksperimen adalah 80% dan nilai rata – rata kelas tes kelas kontrol adalah 67,71%. Setelah di uji hipotesis maka diperoleh dalam dua arah sig α sebesar < 001 sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa (0,000 < 0,05) yang berarti H_o ditolak dan H_a diterima. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) dengan bantuan media ludo terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi di kelas X Fase E SMAN 4 Sumbar.

Kata kunci: Hasil Belajar; Ludo; Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Abstract
This study is based on the fact that the low learning outcomes of class X students are still relatively low with an average percentage that has not been completed, namely 63.89% in class X E 3. One of the factors causing the low learning outcomes of students is due to the varied learning models and the lack of media used such as picture pieces. This research method is a quantitative research type of quasi-experimental. Data collection techniques through test questions that have been adjusted to cognitive competence C2. Data analysis techniques use Normality Test, Homogeneity Test, Hypothesis Test. The theory used in the study is Vygotsky's constructivism learning theory. The results of the study based on the average posttest value of the experimental class test was 80% and the average value of the control class test was 67.71%. After testing the hypothesis, it was obtained in two directions sig α of <001 so that it was concluded that (0.000 <0.05) which means Ho is rejected and Ha is accepted. The purpose of this study was to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type with the help of Ludo media on student learning outcomes in sociology learning in class X Phase E of SMAN 4 Sumbar.

Keywords: Ludo; Learning Outcome; Teams Games Tournament (TGT) Learning Model.

How to Cite: Sabina, N. A. & Nurlizawati, N. (2025). Efektivitas Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy,* 4(2), 247-254.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dalam mempelajari sutau materi pelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap dimana dengan demikian setelah peserta didik melakukan pembelajaran dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik (Hapnita et al., 2018). Menurut Dimyati dan Mudjiono Hasil belajar merupakan puncak dari proses pendidikan dari sudut pandang peserta didik. Hubungan antara tindakan mengajar dan tindakan belajar mengarah pada perkembangan hasil belajar (Dimyati et al., 2009). Menurut K. Brahim dalam (Susanto, 2016) hasil belajar adalah peserta didik dimana berhasil mempelajari materi di sekolah, yang ditunjukkan oleh nilai ujian yang mereka terima untuk berbagai mata pelajaran. Hasil belajar tergantung pada apa yang telah dipahami seseorang, seperti ide, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan materi pelajaran yang dipelajari.

Hasil belajar merupakan untuk melihat capaian peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat suatu keberhasilan bisa di tandai dengan skala nilai seperti huruf, kata, dan simbol (Suprijono, 2009). Jadi hasil belajar dapat mengetahui seberapa paham peserta didik memahami materi pelajaran tertentu. Hasil belajar bisa dalam berbagai bentuk seperti peningkatan berpikir, kedisiplinan, kemampuan, dan lain sebagainya yang menghasilkan perubahan positif, bukan sekedar nilai (Rusman, 2017). Ciri–ciri hasil belajar antara lain adanya ketersengajaan dan memiliki tujuan untuk mencapai hasil yang baik, bermakna diakhir pembelajaran, proses pembelajaran melalui bermacam–macam ragam pengalaman pada suatu mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu (Hamalik, 2008).

Hasil belajar seseorang di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor fisiologis seperti memiliki kesehatan yang tidak dalam keadaan lelah atau capek dan sebagainya karena hal itu dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran (Nurrita, 2018). Selanjutnya faktor psikologi setiap peserta didik memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, beberapa faktor psikologi yaitu IQ, perhatian, minat, bakat, dan daya nalar peserta didik yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor keluarga karena peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga seperti bagaimana cara orang tua mendidik, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup belajar ini mencakup metode pengajaran, kurikulum, dan kondisi pembelajaran berlangsung (Slameto, 2010).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMAN 4 SUMBAR bahwa model pembelajaran yang dipakai guru dalam mengajar model pembelajaran belum bervariasi seperti menggunakan model pembelajaran ekspositori dan model pembelajaran *discovery learning*, model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang memberikan penekanan khusus pada transfer pengetahuan secara verbal dari seorang guru ke sekelompok siswa guna memaksimalkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran (Hasbiyalloh et al., 2017). Hasil belajar berdasarkan penilaian harian (PH) kelas X yang diperoleh belum tuntas karena masih di bawah KKTP dengan penetapan KKTP 75. Berikut ini tabel 1 hasil penilaian harian di kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 4 SUMBAR sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai PH Kelas X Fase E di SMAN 4 SUMBAR

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Persentase/Rata–Rata Ketuntasan	Persentase/Rata – Rata Belum Tuntas
X E 1	35	75	37,15%	62,85%
X E 2	35	75	44,44%	55,56%
X E 3	35	75	36,11%	63,89%

Sumber: Data Primer (Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Tahun 2024/2025)

Model Pembelajaran yang dilakukan guru belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta karena didik SMAN 4 SUMBAR memiliki karakter yang berbeda dengan sekolah lain yang secara khusus sekolah ini lebih kepada keberbakatan pada bidang olahraga dan di sebut juga sekolah khusus para atlet jadi yang membuat gaya belajar peserta didik cenderung mengarah ke kinestetik dimana peserta didik lebih banyak bergerak. Berdasarkan karakteristik peserta didik tersebut peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa.

Teams games tournament (TGT) merupakan pembelajaran yang didesign dalam bentuk kompetisi yang akan dilakukan oleh peserta didik yang dibagi dalam bentuk team untuk dapat memenangkan pertandingan. (Hasbiyalloh et al., 2018).*Teams games tournament* adalah model pembelajaran dimana peserta didik berkompetisi sebagai perwakilan timnya dengan anggota lainnya yang prestasi akademik sebelumnya setara

dengan yang lain (Sholihah, 2016). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok pada karakteristik peserta didik pada SMAN 4 SUMBAR ini dengan kegiatan seperti ajang perlombaan atau kompetisi.

Media pembelajaran ludo adalah permainan klasik dalam bentuk papan kotak-kotak dikembangkan menjadi alat pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menyerap materi yang diajarkan dengan lebih baik untuk meningkatkan nilai-nilai positif karena mendorong peserta didik agar bisa bersosialisasi satu sama yang lain (Rosita & Samad, 2020). Kelebihan media ludo untuk meningkatkan jiwa kompetisi dari setiap peserta didik karena berpacu untuk mendapatkan kemenangan. Dalam penelitian ini untuk melihat adanya pengaruh hasil belajar permainan ludo dibuat dalam bentuk soal dan peserta didik mampu memecahkan masalah untuk membentuk kemampuan kognitif peserta didik tersebut.

Beberapa penelitian tentang hasil belajar sudah dilakukan oleh peneliti lain seperti (Iksan & Aly, 2022) berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SMA dapat meningkatan hasil belajar siswa dan mendapat respon positif dari siswa terhadap pembelajaran. Selanjutnya oleh peneliti (Syukurti, 2020) berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar. penerapan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Peneliti tertarik melakukan penelitian kuasi eksperimen *nonequivalent* (*pretest and postest*) tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ludo terhadap kemampuan hasil belajar pembelajaran Sosiologi.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan penelitian eksperimen adalah suatu jenis penelitian yang variabel terikatnya diukur setelah variabel bebasnya sengaja diubah untuk mengetahui pengaruh suatu terapi tertentu terhadap suatu kondisi (Cresswell, 2016). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan kuasi eksperimen (*non-equivalent control group design*). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol sebagai pembanding yang dipilih berdasarkan suatu pertimbangan (Abraham & Supriyati, 2022).

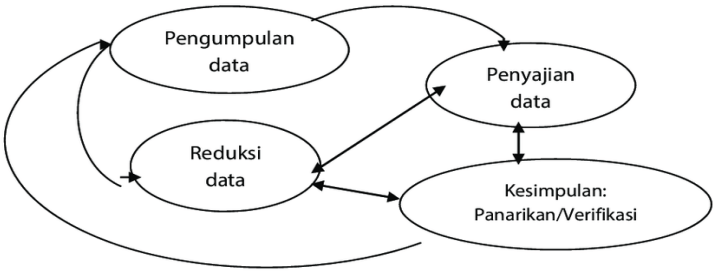
Tabel 2. Design Penelitian

Kelas	*Pre-Test*	Perlakuan	*Post-Test*
Eksperimen	X_1	Y	X_2
Kontrol	X_3	-	X_4

Keterangan:

X_1: Tes awal sebelum diberikan perlakuan (Pre-Test) pada kelas eksperimen
X_2: Tes akhir setelah diberikan perlakuan (Post-Test) pada kelas eksperimen
X_3: Tes awal sebelum diberikan perlakuan (Pre-Test) pada kelas kontrol
X_4: Tes Akhir setelah diberikan perlakuan (Post-Test) pada kelas kontrol
Y: Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Populasi dalam penelitian ini yaitu X E1, X E2, dan XE3 SMAN 4 SUMBAR tahun ajar 2024/2025 dan dijadikan sampel dengan Teknik *purposive sampling* dengn pengambilan sampel berdasarkan jadwal pelajaran sosiologi di sekolah yang memungkinkan peneliti untuk melakukan eksperimen. Atas pertimbangan ini sampel yang diambil pada kelas X E3 karena pada saat observasi hasil belajar penilaian harian peserta didik masih banyak di bawah KKTP. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan dilakukan dengan pengambilan nilai *pretest* dan memberikan soal *posttest* dalam bentuk objektif kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media pembelajaran ludo untuk melihat pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi. Teknik analisis data dan uji prasyarat yakni Uji Normalitas dan Uji Homogenitas serta Uji Hipotesis untuk melihat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).



Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 SUMBAR dengan menggunakan sampel kelas X E 1 yang berjumlah 35 orang sebagai kelas kontrol dan kelas X E 3 yang berjumlah 35 orang sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ludo dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Data penelitian diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada kompetensi kognitif. Tes yang dilakukan pada satu kelas sampel yang diikuti oleh 35 peserta didik. Soal tes yang diberikan berupa soal objektif dengan 5 pilihan jawaban sebanyak 25 butir soal. Peserta yang menjawab benar akan diberi skor 1 dengan konversi nilai 4 dan peserta didik yang menjawab salah akan diberi skor 0, sehingga skor maksimal yang diperoleh peserta didik ialah 25 dengan konversi nilai 100. Berikut deskripsi data pretest siswa yang didapat hasil analisis jawaban dan nilai siswa sesuai pada tabel .

Tabel 3. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kriteria Data	Data Pretest	
		Eksperimen	Kontrol
1	Total Murid	35	35
2	Mean	45,42	38,05
3	Modus	44	32
4	Median	44	36
5	Nilai Tertinggi	64	56
6	Nilai Rendah	32	24

Sumber. Data diolah Microsoft Excel

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat melalui kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil nilai pretest yakni pada kelas eksperimen diperoleh nilai mean 45,42, modus 44, median 44 dengan nilai tertinggi ialah 64 dan nilai terendah ialah 32. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai mean adalah 38,05, modus 32, median 36 dengan nilai tertinggi ialah 56 dan nilai terendah ialah 24. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol yang cukup signifikan.

Tabel 4. Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kriteria Data	Data Posttest	
		Eksperimen	Kontrol
1	Total Murid	35	35
2	Mean	80	67,71
3	Modus	80	60
4	Median	80	68
5	Nilai Tertinggi	92	80
6	Nilai Rendah	72	56

Sumber. Data diolah Microsoft Excel

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat data *posttest* di kelas eksperimen dimana berjumlah 35 peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada kelas eksperimen diperoleh mean 80, modus 80, dan median 80 dengan nilai tinggi 92 dan nilai paling rendah 72.

Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 35 yang menggunakan model pembelajaran ekspositori melalui penjelasan secara lisan dan tertulis diperoleh nilai mean 67,71, modus 60, median 68, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 56. Hal ini melihat rata–rata nilai posttest kelas sampel lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Hasil dari *pretest* dan *posttest*, maka terlihat pengaruh hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Pengaruh ini dapat dilihat hasil signifikan dari nilai pretest dan nilai posttest peserta didik, dimana nilai rata–rata pretest 45,42 dan nilai rata – rata posttest 80 sehingga didapatkan nilai signifikannya sebesar 34,58.

Analisis Statistik Inverensial

Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini terdistribusi normal, jika data berdistribusi normal, maka akan dapat dilakukan uji-t. Dan untuk pengujian normalitas data hasil penelitian ini menggunakan uji *kolmogrov sminorv*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika diperoleh angka >0,05 (Sundayana, 2020). Sedangkan dikatakan tidak normal jika nilai signifikansi <0,05. Hasil Uji Normalitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Model Pembelajaran TGT	.157	35	.153	.947	35	.074
	Model Pembelajaran Ekspositori	.122	35	.200	.940	35	.068
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Diolah berdasarkan data primer

Berdasarkan data diatas ditemukan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal karena Sig α > 0,05 yang berarti bahwa data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut data berdistribusi normal. Hasil tersebut diambil berdasarkan *uji kolmogrov sminorv.*

Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas untuk mengetahui homogen atau tidak dalam kedua kelompok data, sehingga digunakannya sampel penelitian yang mewakili tingkat kemampuan yang sama antara kedua kelas. *Levene's Test* digunakan dalam penelitian ini untuk menguji homogenitas. Data dapat dikatakan homogen jika diperoleh angka signifikansi >0,05 (Sundayana, 2020). Hasil Uji homogenitas dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,008	1	65	.935
	Based on Median	,016	1	65	.897
	Based on Median and with adjusted df	,019	1	56,627	.897
	Based on trimmed mean	,035	1	65	.859

Sumber: Diolah berdasarkan data primer

Berdasarkan tabel diatas data diperoleh data bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama. Dalam nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0.05. Dapat menyimpulkan bahwa varian antar kelompok adalah sama atau homogen. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data prettest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 menggunakan uji *independent* sampel *T-test*. Jika nilai sig <0,005 maka model pembelajaran TGT berbantuan media ludo memiliki pengaruh (Mufarrikoh, 2020). Berikut ini data uji *independent* sampel *T-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.915	.174	4.715	68	.000	15.135	3.215	8.708	21.561
	Equal variances not assumed			4.715	63.279	.000	15.135	3.215	8.690	21.571

Sumber: Diolah berdasarkan data primer

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa uji hipotesis yang dilakukan pada hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh Sig *(2-tailed)* adalah sebesar 0,000 < 0,05 dengan nilai beda 15.135. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media ludo terhadap hasil belajar peserta didik kelas x pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 4 Sumbar.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen XE3 di SMAN 4 SUMBAR dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo menunjukan adanya pengaruh hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan setelah diberi tindakan. Hal ini telihat dari hasil mean pretest dan posttest. Nilai Mean pretest pada kelas eksperimen adalah 45,42 dengan nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 64. Nilai mean posttest adalah 80 dengan nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 92. Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen yaitu kelas XE3 pada taraf nyatanya berpengaruh secara siginifikan, hipotesis penelitian terbukti benar. Pembuktian hipotesis dilakukan melalui uji hipotesis (uji-t) karena kelas eksperimen terdistribusi normal dan homogen.

Pembahasan

Model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan ludo memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada pelajaran sosiologi, hal ini disebabkan karena peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat belajar secara berkelompok. Sintaks model pembelajaran *teams games tournament* terdiri dari yang pertama tahap persiapan yaitu pemilihan materi pelajaran yang akan disampaikan, pembentukan tim membagi peserta didik menjadi kelompok – kelompok yang heterogen, mempersiapkan permainan ludo dan papan ludo. Tahap kedua guru menjelaskan materi tentang hubungan sosial secara singkat dan jelas, guru juga memberikan contoh tentang hubungan sosial yang sesuai dengan kondisi sekarang agar peserta didik lebih mudah memahami. Tahap ketiga pelaksanaan permainan setiap tim berpartisipasi dalam permainan ludo yang telah dirancang, permainan ludo dibuat suasana kompetisi yang menyenangkan. Tahap keempat tim yang berkompetisi dalam turnamen untuk menentukan pemenang, guru juga mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara individu dan kelompok.Tim pemenang diberikan penghargaan (Anggraeni, 2019).

Pembelajaran kooperatif juga memiliki keterkaitan dengan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme oleh Vygotsky yang menggunakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis kegiatan, dan penemuan. Ia mengemukakan bahwa peserta didik belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang berperan aktif peserta didik untuk membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik tersebut melalui interaksi dengan orang lain (Dale, 2012). Dalam teori konstruktivisme Vygotsky terdapat prinsip yang diturunkan yaitu *Zona Of Proximal Development* (ZPD) yaitu tanggung jawab guru adalah bertindak sebagai fasilitator, memberikan bimbingan

dan dukungan yang dibutuhkan peserta didik. Sebab, pengetahuan juga dapat diperoleh melalui percakapan dan pengalaman langsung di lingkungan sekitar.

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan diawal pertemuan pretest dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dan posttest. Dalam penelitian proses penelitian yang berlangsung, jika dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol, peserta yang menggunakan model pembelajaran menggunakan kooperatif tipe *teams games tournament* lebih berperan aktif dan hasil belajar yang di peroleh berpengaruh cukup signifikan. Kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori yang kegiatannya berpusat kepada guru. Guru menjelaskan secara lisan dan tulisan di papan tulis dan peserta didik hanya memperhatikan sehingga kurangnya minat peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen games ludo sangat berpengaruh pada peserta didik. Dengan adanya ludo, peserta dapat bermain sambil belajar dengan dibuat berkelompok dan menjadikan pertandingan yang mengacu kepada kompetisi sehingga permainan ludo terasa menyenangkan. Pada penelitian selanjutnya di sarankan untuk memperbanyak referensi dan mengembangkan penelitian ini dengan sajian materi lain yang lebih terbaru.

Daftar Pustaka

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *8*(3), 2442–9511. https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http

Anggraeni, N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon). *Pediamatika: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 1(1).

Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif. Kuantitatif dan Campuran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dale, S.H. (2012). *Learning Theories (Teori–Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dimyati, M. (2009). *Belajar dan pembelajaran* . Jakarta : Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran Jakarta: Bumi Aksara.

Hapnita, W. (2018). Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI teknik gambar bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017. *Cived*, 5(1).

Hasbiyalloh, A. S., Harjono, A., & Verawati, N. N. S. P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Ekspositori Berbantuan Scaffolding Dan Advance Organizer Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, *3*(2), 173–180. https://doi.org/10.29303/jpft.v3i2.397

Iksan, M. & Aly, N. K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *8*(13), 544–551.

Mufarrikoh, Z. (2020). Statiska Pendidikan (Konsep Samping dan Uji Hipotesis). Jakarta: CV. Jakad Media Publishing.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.17

Rosita, R. & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD,* 2(1), 106–116. https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068

Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Slameto, S. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1)

Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2020). Statistika Penelitian Pendidikan (2nd ed.).

Suprijono, Agus.2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Syukurti, D. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Tekonologi Pendidikan*, 10(1), 31–37.