

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT MELALUI DARING TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MTS NEGERI 1 LUWUK**

***THE INFLUENCE OF THE TGT LEARNING MODEL LEARNING ON THE E-
LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN MTS NEGERI 1 LUWUK***

Danti Yuliarsi Saadjad

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Tompotika Luwuk

Email: reza_saputeng@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi IPA. Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri 1 Luwuk, menggunakan metode *quasy experiment* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Teknik analisis data menggunakan tes eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIA 20 orang dan kelas VIIB 20 orang, dipilih menggunakan *purposive sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring berpengaruh secara nyata terhadap hasil belajar diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,763 > \text{nilai } t_{tabel} = 2,101$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Pembelajaran Daring, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of the TGT learning model through online learning on the learning outcomes of class VII students in science material. This research was conducted at MTS Negeri 1 Luwuk, using a quasy experiment method with a nonequivalent control group design. The data analysis technique used experimental tests. The sample in this study were 20 students of class VIIA and 20 students of class VIIB, selected using purposive sampling. The independent variable in this study is the TGT learning model through online learning, while the dependent variable is the student learning outcomes after the application of the TGT learning model through online learning. The results showed that the application of the TGT learning model through online learning had a significant effect on learning outcomes, the value of $t_{count} = 5.763 > t_{table} \text{ value} = 2.101$. Thus, it can be concluded that the TGT learning model through online learning has an effect on improving science learning outcomes for VII grade students of MTS Negeri 1 Luwuk.

Keywords: TGT Learning Model, Online Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan juga merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Suardi, 2018).

Pelajaran IPA memiliki karakteristik yang sangat kompleks tidak hanya diberikan sebagai pengetahuan saja, akan tetapi mencakup kemampuan untuk mengumpulkan fakta-fakta, menyelidiki, menghubungkan fakta-fakta untuk diinterpretasikan, menyusun maupun menguji gagasan-gagasan (Hasanah, 2020).

Hasil belajar siswa berkenaan dengan kemampuan siswa baik dari segi ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar tersebut dapat diketahui setelah dilakukan proses pembelajaran yang diukur dengan tes hasil belajar. Hasil belajar tersebut selalu diupayakan agar dapat tercapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah melakukan pembelajaran yang senantiasa melibatkan siswa secara total selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat mencapai pengetahuan berdasarkan pengalamannya.

Salah satu tolak ukur keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran adalah apabila dalam pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan tersebut tergantung pada kemampuan guru

untuk menyampaikan informasi dan mengolah proses belajar mengajar, hal ini memiliki makna bahwa proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang perlu mendapatkan perhatian lebih, karena pada proses belajar mengajar diharapkan terjadi interaksi langsung siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru, maka diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Memvariasikan cara mengajar di kelas, guru haruslah memperhatikan cara yang ditempuhnya dalam mendewasakan dan memandirikan siswa. Kedewasaan dan kemandirian siswa akan tercipta dengan suasana interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa sendiri. Disinilah letak dan fungsi seorang guru dituntut untuk dapat memilih cara yang tepat dalam pembelajaran. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengenal teman-temannya sehingga mereka merasa sebagai satu kesatuan. Perasaan tersebut hanya akan tumbuh apabila guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja dalam kelompok. Banyak guru yang sering kali melupakan interaksi antara siswa dengan siswa itu sendiri, dominasi interaksi antara guru dengan siswa terlihat sangat jelas (Vivialakuli, 2019).

Pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik menerpakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya *games* dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat

siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, Mulyaningsih (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memiliki kelebihan menurut Shoimin (2014) yaitu 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 5) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin (2015) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class prentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang

diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a) Siswa Bekerja Dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b) Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahuakan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan

cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

c) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.

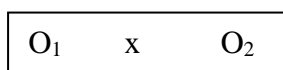
Hartanto (2016) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi dalam penggunaan *e-learning (Daring)*, antara lain (1) peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu; (2) peserta didik dapat dengan mudah berguru dan berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya; (3) materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada dimana peserta didik belajar. Berbagai peluang tersebut masih menghadapi tantangan baik dari biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan *e-learning*.

Akan tetapi di masa Pandemi Covid-19 guru dan siswa memiliki kendala secara tidak langsung terutama pembelajaran yang tidak dilaksanakan melalui tatap muka melainkan menggunakan media online atau sering disebut pembelajaran Daring. Pembelajaran daring guru lebih monoton memberikan tugas melalui aplikasi whatsapp mempengaruhi hasil belajar siswa di MTS Negeri 1 Luwuk.

Berdasarkan observasi di MTS Negeri 1 Luwuk, guru masih dominan mengirimkan tugas lewat aplikasi whatsapp dan orang tua itu sendiri yang membantu siswa mengerjakan tugas di rumah sehingga masih ada siswa yang belum mencapai KKM 75 maka dengan ini peneliti mengangkat penelitian yakni : “ Pengaruh model pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*) yaitu dengan menggunakan metode *nonequivalent control group design* untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk berdasarkan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan oleh Sugiyono (2010):



Gambar .1 Rancangan penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk, yang terdaftar tahun pelajaran 2019/2020. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIA 20 orang, kelas VIIB dengan jumlah siswa 20 orang dipilih menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* dikenal juga sebagai *sampling pertimbangan*, terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan peneliti (Sugiyono, 2010).

Variabel bebas (variabel independen) dalam penelitian ini adalah pembelajaran model TGT melalui Pembelajaran daring. Variabel terikat (variabel dependen) yaitu hasil belajar IPA siswa Kelas VII setelah penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh berupa observasi hasil *pretest* hasil belajar. Skor *pretest* peningkatan hasil belajar dianalisis dengan uji statistik

menggunakan program SPSS 17 *for Windows*, untuk melihat normalitas, homogenitas varians, hasil belajar.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis deskriptif data responden dari masing-masing variabel penelitian yaitu Model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring (X), Hasil Belajar (Y) disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Responden untuk Masing-masing Variabel Penelitian

| No. | Deskripsi Data | Respon siswa untuk Model Pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring (X) | Hasil Belajar (Y) |
|-----|----------------|---|-------------------|
| 1 | Jumlah | 20 | 20 |
| 2 | Rata-rata | 82 | 85 |
| 3 | Simpangan Baku | 4,5 | 4,25 |
| 4 | Terendah | 73 | 75 |
| 5 | Tertinggi | 89 | 95 |

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui kesamaan nilai variansi dari skor kelompok X dan kelompok Y atau data berasal dari populasi yang homogen. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *test of homogeneity of variances*, ditampilkan pada Tabel 2

Tabel 2. Uji Homogenitas Variabel Penelitian

| ANOVA | | | | | | |
|--|-----------------------|---------|-------------|--------|-------|------|
| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. | |
| Pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring | Betwe en Groups | 594,238 | 11 | 54,022 | 6,154 | 0,05 |
| Hasil Belajar | Within Groups | 79,000 | 9 | 8,778 | | |
| | Total | 673,238 | 20 | | | |

Berdasarkan output SPSS v.17.0 pada Tabel 2. diketahui bahwa hasil uji homogenitas terhadap Hasil Belajar dan mempunyai varians yang homogen, atau homogenitas varians terpenuhi dengan nilai probabilitas *Sig.* sebesar $0,167 > \alpha$ (0,05). Dengan demikian disimpulkan bahwa data dari ketiga variabel penelitian ini adalah homogen.

Pengujian hubungan antara variabel pengaruh model Pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring (X) dengan Hasil Belajar (Y) menggunakan analisis korelasi sedangkan untuk menguji arah hubungan atau hubungan yang berbentuk pengaruh digunakan analisis regresi.

Tabel 3. Korelasi Penerapan model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring (X) terhadap Hasil Belajar (Y)

| Correlations | | | |
|--|---------------------|--|---------------|
| | | Penerapan model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring | Hasil Belajar |
| Penerapan model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring | Pearson Correlation | 1 | 0,793** |
| | Sig. (2-tailed) | | 0,000 |
| | N | 20 | 20 |
| Hasil Belajar | Pearson Correlation | 0,793** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,000 | |
| | N | 20 | 20 |

** . Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed).

Tabel 3. memperlihatkan koefisien korelasi pearson yang diperoleh sebesar 0,793 berarti terdapat hubungan yang berpengaruh antara model Pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring. Hasil analisis korelasi terlihat bahwa nilai tersebut signifikan sebesar 0,000. Hasil pengujian arah hubungan dan pengaruh model pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring terhadap hasil belajar siswa Kelas VII dapat dilihat pada Tabel.4.

Tabel 4. Regresi antara Penggunaan Model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring (X) terhadap Hasil Belajar (Y)

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|--------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | 0,793 ^a | 0,629 | 0,609 | 3,627 |

a. Predictors: (Constant), Penerapan model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring

Tabel 4. menunjukkan daya dukung model pembelajaran TGT melalui pembelajaran Daring dengan dalam memprediksi hasil belajar siswa sebesar 0,629 atau 62,9%.

Bentuk persamaan regresi dan signifikansinya diperoleh berdasarkan Tabel 5. Berdasarkan Tabel.5, hasil pengujian arah hubungan dan pengaruh variable penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring (X) dengan Hasil Belajar (Y). Uji t digunakan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel Hasil Belajar (Y) dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Jika nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya koefisien regresi signifikan. Sebaliknya jika $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya koefisien regresi tidak signifikan.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Hasil Belajar Siswa

| | Coefficients ^a | | | |
|--|-----------------------------|---------------------------|-------|--------|
| | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| Penerapan model Pembelajaran TGT melalui Pembelajaran Daring | B | Std. Error | Beta | |
| (Constant) | -11,154 | 16,708 | | -0,512 |
| 1 | 1,148 | 0,202 | 0,793 | 0,000 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 5. juga menunjukkan nilai $t_{hitung} = 5,763 > \text{nilai } t_{tabel} = 2,101$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 2$ ($20 - 2 = 18$). Hal ini berarti bahwa koefisien regresi dengan penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring (X) dengan Hasil Belajar (Y) signifikan. Selanjutnya pada kolom Sig. diperoleh nilai 0,000 atau probabilitas jauh di bawah 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan terbukti bahwa penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring (X) dengan Hasil Belajar (Y) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri 1 Luwuk Kelas VII pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran di MTS Negeri 1 Luwuk dimasa pandemi covid-19 menggunakan pembelajaran daring dengan pemberian tugas saja untuk itu antara peneliti memberikan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring, melalui penerapan model TGT pada pembelajaran daring ini berpengaruh signifikan terhadap

hasil belajar IPA siswa Kelas VII. Hubungan antara penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring dengan hasil belajar siswa dari hasil temuan peneliti menunjukkan pengaruh yang kuat. Penggunaan pendekatan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar melalui media online yakni pembelajaran daring.

Masa Pandemi Covid-19 Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran secara online agar menarik dan kreatif sehingga siswa itu sendiri mampu menerima materi dengan baik dan memperoleh hasil yang baik pula. Dengan demikian melalui penerapan model TGT sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk khususnya pada pelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa MTS Negeri 1 Luwuk hasil belajar siswa sangat baik dan hasil belajar mencapai KKM yang ditentukan sehingga dapat meningkatkan kualitas output MTS Negeri 1 Luwuk. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kuntarto (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional (tatap muka). Tak terbatas waktu dan tempat belajar memberikan peserta didik kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga kemampuan untuk menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas.

Chandrawati (2010) mengemukakan bahwa pengajar diharapkan dapat menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan. Hasil penelitian Hikmatiar (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta

didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik ataupun mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian Maharani & Kartini (2019), *google classroom* dapat meningkatkan minat dan motivasi karena bahan ajar sudah lengkap tersedia di *google classroom* dengan fitur-fitur yang dimilikinya. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran daring juga sebenarnya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran terutama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini terdapat kendala dalam proses pembelajaran Daring ini yakni tidak ada data internet siswa dan gangguannya jaringan pada saat pembelajaran. Akan tetapi semua berhasil terlaksana dengan baik atas motivasi dari siswa dalam proses pembelajaran TGT, siswa merasa sangat menarik.

Dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang sangat aktif melaksanakan games tournament melalui pembelajaran daring, siswa merasa semangat mengerjakan tugas kelompok sehingga untuk bisa mendapatkan penghargaan yang diberikan oleh guru berupa reward.

Dengan bertambah aktifnya siswa dalam proses pembelajaran daring dengan penerapan model TGT ini mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar siswa hal ini sejalan dengan penelitian dari (Elza, 2018) secara keseluruhan model TGT menggunakan sangat baik untuk diterapkan dalam suatu kegiatan pembelajaran, karena dalam pembelajaran yang demikianlah akan lebih disukai oleh siswa, apalagi dalam

pembelajaran tersebut juga disajikan media yang menarik yang dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan siswa akan merasa tertantang serta terhibur. Sehingga pembelajaran yang diiringi dengan games tournament menjadi lebih menarik dan berkesan. Terkait dengan faktor yang dapat menghambat pembelajaran berupa kelelahan rohani dan jasmani dapat teratasi dengan penerapan model TGT dan akhirnya hasil belajar dapat meningkat secara maksimal.

Berdasarkan hasil $t_{hitung} = 5,763 >$ nilai $t_{tabel} = 2,101$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 2$ ($20 - 2 = 18$). Hal ini berarti bahwa koefisien regresi dengan penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring (X) dengan Hasil Belajar (Y) signifikan. Selanjutnya pada kolom Sig. diperoleh nilai 0,000 atau probabilitas jauh di bawah 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan terbukti bahwa penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring (X) dengan Hasil Belajar (Y) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang telah dikemukakan dengan uji t pada analisis anova, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran TGT melalui pembelajaran daring dan pembelajaran daring tanpa menggunakan model

Hasil belajar IPA Siswa Kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk lebih baik dengan perlakuan model pembelajaran TGT pada saat pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas dukungan dari validator ahli, reviewer, kepala sekolah MTS Negeri 1 Luwuk, Walikelas serta guru MTS Negeri 1 Luwuk dan segenap keluarga yang berperan serta dalam proses penelitian sampai penulisan Jurnal ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat dan berkatnya dan balasan yang berlimpah Amin.

REFERENSI

- Chandrawati, S. R. 2010. *Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8(2), 172–181.
- Elza. 2018. *Penerapan Model Tgt (Teams Geams Tournament) Menggunakan Media Kotak Dan Kartu Misterius Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mts Darul Hikmah*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
- Hartanto, W. 2016. *Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hasanah. 2020. *Analisis aktivitas pembelajaran daring*. Unesa.

Hikmatiar, H., Sulisworo, D., & Wahyuni, M. E. 2020. *Pemanfaatan Learning Management System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 78–86.
<https://doi.org/10.26618/jpf.v8i1.3019>

siswa kelas VIII SMP Gamalia Palu. Tesis. Palu: Pascasarjana Untad.

Kuntarto, E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 53–65.

Maharani, N., & Kartini, K. S. 2019. *Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167–173.

Mulyaningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan (R & D)*. Cetakan ke 9. Bandung: CV. Alfabeta.

ViVialakuli. 2020. *Pengaruh Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media visual pada materi ekskresi terhadap motivasi dan hasil belajar*