
Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Media Audio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI

Nadia Irdawati¹, Bachrurrosyady Amrulloh²

Universitas Kiai Abdullah FaqihGresik, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: nadaiirdawati794@gmail.com, rosyady.edu@gmail.com

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 24 Maret 2026,

Article Accepted: 31 Maret 2026, Article published: 04 April 2026

ABSTRACT

Low student learning outcomes are one of the main problems in education, including in the subject of Islamic Cultural History (SKI). This study aims to determine the effect of the cooperative learning model type TGT (team game tournament) assisted by audio media on improving student learning outcomes in SKI subjects. This type of research is an experimental research type one-group pre-test post-test. The subjects of this study were 56 seventh grade students. Data collection techniques using tests with research instruments in the form of multiple choice questions. Data analysis used validity test, normality test, and hypothesis testing using T-test: paired two samples for means. The results showed the average pre-test score was 62.76 while the average post-test score was 76.21. The t-test results show the t-count value (10.52) is greater than the t-table at the 5% (2.004) and 1% (2.673) significance levels. Because $t\text{-count} > t\text{-table}$, the alternative hypothesis is accepted, namely that there is an effect of the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model assisted by audio media on improving student learning outcomes in SKI subjects and the null hypothesis is rejected. Furthermore, the calculation of effect size (d) of 1.08 shows the influence in the large category. Thus it can be concluded that the application of the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model assisted by audio media has a significant effect on improving student learning outcomes in SKI subjects.

Keywords: Cooperative Learning, TGT, Audio Media, Learning Outcomes, SKI.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu masalah utama dalam pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model cooperative learning tipe TGT (team game tournament) berbantuan media audio terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran SKI. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tipe one-group pre-test post-test. Subjek penelitian ini adalah 56 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan instrument penelitian berupa soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji T-test: paired two sample for means. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 62,76 sedangkan nilai rata-rata post-test 76,21. Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung (10,52) lebih besar daripada t-tabel pada taraf signifikansi 5% (2,004) dan 1% (2,673). Dikarenakan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis alternatif diterima yaitu terdapat pengaruh model cooperative learning tipe TGT (Team Game Tournament) berbantuan media audio terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI dan hipotesis nihil ditolak. Selanjutnya perhitungan effect size (d) sebesar 1,08 menunjukkan pengaruh pada kategori

besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model cooperative learning tipe TGT (Team Game Tournament) berbantuan media audio berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, TGT, Media Audio, Hasil Belajar, SKI.*

PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi isu penting dalam dunia pendidikan Indonesia, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Permasalahan ini sering kali dipicu oleh rendahnya motivasi belajar siswa dan terbatasnya variasi metode mengajar yang diterapkan oleh guru. Pada umumnya, pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered), bersifat satu arah (Muliana, 2023) dan kurang melibatkan siswa (Suprihatiningrum, 2016) secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Anam & Fahman, 2020).

Upaya pemecahan masalah tersebut dapat dilakukan dengan penerapan model pembelajaran yang mampu membangkitkan hasil belajar siswa dan meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model cooperative learning tipe TGT (Team Game Tournament), yang memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan berbasis kuis dan kompetisi yang menyenangkan. Agar lebih menarik dan bervariasi, model ini dapat dipadukan dengan media audio, sehingga informasi atau materi SKI dapat disampaikan secara auditif yang lebih efektif (Khaulah, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model cooperative learning tipe TGT berbantuan media audio terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran SKI. Diharapkan dengan penerapan model ini, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dan termotivasi, tetapi juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam pencapaian hasil belajarnya.

Beberapa kajian teoritik mendukung penggunaan model TGT dan media audio. Slavin menyatakan bahwa TGT merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar melalui permainan dan kerja tim (Slavin, 2005). Sementara itu media audio memiliki daya rangsang belajar yang kuat karena mendekati pengalaman nyata yang dapat diterima secara langsung oleh indra pendengaran (Pagarra et al., 2022). Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT maupun penggunaan media audio secara terpisah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penerapan keduanya secara bersamaan diperkirakan akan memberikan dampak yang lebih besar.

Berdasarkan masalah dan hasil kajian pustaka terhadap rendahnya ketertarikan dan semangat siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terutama dalam memahami materi sejarah secara mendalam dan menyenangkan, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Ningsih et al., 2022), peneliti memutuskan untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul penelitian "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Media Audio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran SKI".

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik (Sugiyono, 2021). Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain One-Group Pre-Test-Post-Test, yaitu satu kelompok yang diberi pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan (Santoso, 2024). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas VII yang menjadi subjek perlakuan, serta dokumen nilai pre-test dan post-test mereka. Teknik analisis data menggunakan uji-t (paired sample t-test) dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Setiawan, 2020). Perhitungan statistik dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Tgt (Team Game Tournament) Berbantuan Media Audio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ski

Pembelajaran yang efektif memerlukan metode yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Salah satu alternatif yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar adalah model Cooperative Learning tipe TGT (Team Game Tournament) dengan bantuan media audio.

Model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Tournament) memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan (Sholicha et al., 2021). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling membantu dalam memahami materi, sehingga meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan sosial mereka (Slavin, 2005).

Metode pembelajaran TGT (Team Game Tournament) berbantuan media audio memberikan pengaruh dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Sya'bani et al., 2024). (Hardina, 2024).

Selain model pembelajaran, penggunaan media audio juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendukung siswa dengan gaya belajar auditori. Selain itu, media audio memungkinkan siswa mengulang materi yang telah dipelajari, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang kompleks (Shoffa Dkk., 2023).

Dengan menggabungkan metode Cooperative Learning tipe TGT (Team Game Tournament) dan media audio, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bervariasi. Pemanfaatan media audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, memahami bahasa dalam konteks kehidupan nyata, memberikan pengalaman belajar yang menarik, dan melatih kemampuan pemahaman konteks mereka.

Penerapan model TGT (Team Game Tournament) berbantuan media audio telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai sebelum sesudah perlakuan, tetapi juga diperkuat melalui analisis statistik menggunakan uji hipotesis Paired Sample T-Test, yang menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam capaian akademik siswa.

Hasil Paired Sample t-Test mengungkapkan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 62,77, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 76,21. Selisih ini cukup signifikan, dengan nilai t-hitung sebesar 10,52, sedangkan t-tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,004 dan pada taraf 1% adalah 2,673. Karena nilai t-hitung > t-tabel, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, yang berarti penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media audio memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan model Cooperative Learning tipe TGT (Team Game Tournament) berbantuan media audio terbukti meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong interaksi serta kerja sama dalam kelompok. Model ini juga membuat siswa lebih aktif dalam diskusi, bertanggung jawab terhadap pembelajaran, serta lebih berani mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan bervariasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media audio memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62,76 pada pre-test menjadi 76,21 pada post-test. Selain itu, hasil uji hipotesis dengan menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai t hitung (10,52) lebih besar dari t tabel baik pada taraf signifikansi 5% (2,004) maupun 1% (2,673).

Penerapan model TGT yang dipadukan dengan media audio terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat naratif seperti SKI. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi aspek kognitif maupun aspek motivasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, S., & Fahman, A. A. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 8(02), 205–220.
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 67–76.
- Khaulah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams

-
- Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 445–454.
- Muliana. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Edukatif*, 1(1).
- Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Sittah: Journal of Primary Education*, 3(2), 191–202.
- Santoso, L. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Al-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat Aditif Dan Sistem Pencernaan. IAIN Metro.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 63–74
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Shoffa Dkk., S. (2023). *Media Pembelajaran*. Cv. Afasa Pustaka.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Ar- Ruzz Media.