



## Similarity Report

### Metadata

Name of the organization

**Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Title

**salinan artikrl fiksss**

Author(s) Coordinator

**perpustakaan umsidabulqis**

Organizational unit

**Perpustakaan**

### Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



**4546**

Length in words

**34018**

Length in characters

### Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		48

### Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

#### The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	<a href="https://repo.undiksha.ac.id/17814/9/2039011005-LAMPIRAN.pdf">https://repo.undiksha.ac.id/17814/9/2039011005-LAMPIRAN.pdf</a>	39 0.86 %
2	ANALISIS KESULITAN BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 4 SINGARAJA Suardana I Nyoman, Selamet Kompyang, Marisa Amaliyah;	34 0.75 %
3	MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR Adiputra Dede Kurnia, Yadi Heryadi;	33 0.73 %

4	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ali Lalu Usman, Zaini Muhammad, Tirmayarsi Tirmayarsi;	33 0.73 %
5	ANALISIS KESULITAN BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 4 SINGARAJA Suardana I Nyoman, Selamet Kompyang, Marisa Amaliyah;	26 0.57 %
6	<a href="https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/52438/23428">https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/52438/23428</a>	24 0.53 %
7	MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR Adiputra Dede Kurnia, Yadi Heryadi;	22 0.48 %
8	<a href="https://repository.uinsaizu.ac.id/25491/1/FITRI%20EKA%20PURINDARTI-PENGARUH%20MODEL%20PROJECT%20BASED%20LEARNING%20TERINTEGRASI%20STEM%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA%20KELAS%20V%20PADA%20MATA%20PELAJARAN%20IPAS%20DI%20SD%20NEGERI%20SAMPANG%2001%20CILACAP.pdf">https://repository.uinsaizu.ac.id/25491/1/FITRI%20EKA%20PURINDARTI-PENGARUH%20MODEL%20PROJECT%20BASED%20LEARNING%20TERINTEGRASI%20STEM%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA%20KELAS%20V%20PADA%20MATA%20PELAJARAN%20IPAS%20DI%20SD%20NEGERI%20SAMPANG%2001%20CILACAP.pdf</a>	19 0.42 %
9	<a href="https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/52438/23428">https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/52438/23428</a>	18 0.40 %
10	<a href="https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/207/1291/1734">https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/207/1291/1734</a>	16 0.35 %

from RefBooks database (5.74 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
<b>Source: Paperity</b>		
1	MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR Adiputra Dede Kurnia, Yadi Heryadi;	68 (4) 1.50 %
2	ANALISIS KESULITAN BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 4 SINGARAJA Suardana I Nyoman, Selamet Kompyang, Marisa Amaliyah;	60 (2) 1.32 %
3	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ali Lalu Usman, Zaini Muhammad, Tirmayarsi Tirmayarsi;	33 (1) 0.73 %
4	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP Puji Ni Made, Devi Ni Luh Pande Latria, Putri Ni Putu Ista Arisna;	24 (3) 0.53 %
5	PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERUBAHAN SUHU DAN WUJUD BENDA PADA SISWA KELAS VC SDN 36 KENDARI B. Amiruddin, Hamid Rimba, Yurindah Yurindah;	23 (3) 0.51 %
6	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPIT Aulia Muara Bulian Roslini Roslini, Sarbani Sarbani, Saman Saman;	13 (1) 0.29 %
7	The Use of a Jigsaw-Type Cooperative Learning Model Assisted By Socrative Media to Improve Chemistry Learning Outcomes For Class X SMA Baiq Nely Budhiartini, Eka Junaidi, Anwar Yunita Arian Sani;	11 (2) 0.24 %
8	ANALISIS HAMBATAN PENERAPAN TEKNOLOGI MODERN TERHADAP LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN: STUDI KASUS PENDIDIKAN NON FORMAL LPK ANITA KOTA SERANG Baehaki Baehaki Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Faiz Salam, Nisrina Amelia Dea, Rachman Detya Universitas Sultan Ageng Tirtayasa;	7 (1) 0.15 %

9	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI di SMAS Sirajul Ibad Aceh Selatan *Eva Suwirda, Zulfan Zulfan;	6 (1) 0.13 %
10	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar Lisbet Novianti Sihombing, Stefani Philia Turnip, Desi Sijabat;	6 (1) 0.13 %
11	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MENGGUNAKAN TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL-HIDAYAH TANGERANG SELATAN Siti Murtiningsih, Dina Amalia, Anggraini Selvi Septiana;	5 (1) 0.11 %
12	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Koordinat Siswa Kelas VIII 6 di MTS Negeri 3 Kota Padang Tahun Pelajaran 2018/2019 Yolanda Nela Sari, Azmir Safinah;	5 (1) 0.11 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Internet (10.60 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/438918-none-8ec30ac3.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/438918-none-8ec30ac3.pdf</a>	88 (13) 1.94 %
2	<a href="https://core.ac.uk/download/pdf/616928109.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/616928109.pdf</a>	54 (9) 1.19 %
3	<a href="https://repo.undiksha.ac.id/17814/9/2039011005-LAMPIRAN.pdf">https://repo.undiksha.ac.id/17814/9/2039011005-LAMPIRAN.pdf</a>	53 (3) 1.17 %
4	<a href="https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/52438/23428">https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/52438/23428</a>	42 (2) 0.92 %
5	<a href="https://repository.uinsaizu.ac.id/25491/1/FITRI%20EKA%20PURINDARTI-PENGARUH%20MODEL%20PROJECT%20BASED%20LEARNING%20TERINTEGRASI%20STEM%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA%20KELAS%20V%20PADA%20MATA%20PELAJARA%20PAS%20DI%20SD%20NEGERI%20SAMPANG%20001%20CILACAP.pdf">https://repository.uinsaizu.ac.id/25491/1/FITRI%20EKA%20PURINDARTI-PENGARUH%20MODEL%20PROJECT%20BASED%20LEARNING%20TERINTEGRASI%20STEM%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA%20KELAS%20V%20PADA%20MATA%20PELAJARA%20PAS%20DI%20SD%20NEGERI%20SAMPANG%20001%20CILACAP.pdf</a>	24 (2) 0.53 %
6	<a href="http://repository.ub.ac.id/182338/1/fix-Khifdhotul%20Muniroh.pdf">http://repository.ub.ac.id/182338/1/fix-Khifdhotul%20Muniroh.pdf</a>	23 (3) 0.51 %
7	<a href="https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JCEI/article/download/18585/8031">https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JCEI/article/download/18585/8031</a>	20 (3) 0.44 %
8	<a href="https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/207/1291/1734">https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/207/1291/1734</a>	16 (1) 0.35 %
9	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id/9119/1/ISFAWATI.pdf">http://repositori.uin-alauddin.ac.id/9119/1/ISFAWATI.pdf</a>	16 (3) 0.35 %
10	<a href="https://idr.uin-antasari.ac.id/25613/7/BAB%20IV.pdf">https://idr.uin-antasari.ac.id/25613/7/BAB%20IV.pdf</a>	16 (2) 0.35 %
11	<a href="https://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/article/download/515/412">https://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/article/download/515/412</a>	15 (2) 0.33 %
12	<a href="https://www.academia.edu/104531006/Penerapan_Model_Pembelajaran_Kooperatif_Tipe_TGT_Teams_Games_Tournaments_Terhadap_hasil_Belajar_dan_Motivasi_Belajar_Siswa">https://www.academia.edu/104531006/Penerapan_Model_Pembelajaran_Kooperatif_Tipe_TGT_Teams_Games_Tournaments_Terhadap_hasil_Belajar_dan_Motivasi_Belajar_Siswa</a>	15 (2) 0.33 %
13	<a href="https://core.ac.uk/download/pdf/230725222.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/230725222.pdf</a>	14 (1) 0.31 %
14	<a href="https://e-journal.my.id/proximal/article/download/4307/2906/">https://e-journal.my.id/proximal/article/download/4307/2906/</a>	14 (1) 0.31 %
15	<a href="http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17120213029/BAB_3.pdf">http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17120213029/BAB_3.pdf</a>	12 (1) 0.26 %

16	<a href="http://repository.upi.edu/129246/1/S_SEJ_2008625_Title.pdf">http://repository.upi.edu/129246/1/S_SEJ_2008625_Title.pdf</a>	11 (1) 0.24 %
17	<a href="http://repository.unpas.ac.id/72228/5/BAB%20II.pdf">http://repository.unpas.ac.id/72228/5/BAB%20II.pdf</a>	11 (1) 0.24 %
18	<a href="https://www.academia.edu/105028017/Journal_of_Innovative_Science_Education_Pengembangan_Model_Pembelajaran_IPA_Terintegrasi_Etnosains_untuk_Meningkatkan_Hasil_Belajar_dan_Kemampuan_Berpikir_Kreatif">https://www.academia.edu/105028017/Journal_of_Innovative_Science_Education_Pengembangan_Model_Pembelajaran_IPA_Terintegrasi_Etnosains_untuk_Meningkatkan_Hasil_Belajar_dan_Kemampuan_Berpikir_Kreatif</a>	8 (1) 0.18 %
19	<a href="https://www.academia.edu/98543892/Efektivitas_Pembelajaran_Google_Classroom_Terhadap_Kemampuan_Penalaran_Matematis_Siswa">https://www.academia.edu/98543892/Efektivitas_Pembelajaran_Google_Classroom_Terhadap_Kemampuan_Penalaran_Matematis_Siswa</a>	7 (1) 0.15 %
20	<a href="https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1483/1081">https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1483/1081</a>	7 (1) 0.15 %
21	<a href="https://123dok.com/article/uji-homogenitas-skor-pretes-kelas-eksperimen-kelas-kontrol.y6e32m6o">https://123dok.com/article/uji-homogenitas-skor-pretes-kelas-eksperimen-kelas-kontrol.y6e32m6o</a>	6 (1) 0.13 %
22	<a href="https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/BIOEDUSAINS/article/view/1108/790">https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/BIOEDUSAINS/article/view/1108/790</a>	5 (1) 0.11 %
23	<a href="https://dfzljdn9uc3pi.cloudfront.net/2019/5788/1/Fig6_RawDataSet1.pdf">https://dfzljdn9uc3pi.cloudfront.net/2019/5788/1/Fig6_RawDataSet1.pdf</a>	5 (1) 0.11 %

## List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

### Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Berbantuan Media Blindbox terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP

Erlinda Ayu Indrastuti1), Noly Shofiyah \*,2)

1,2) **Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia** \*Email Penulis Korespondensi: [nolyshofiyah@umsida.ac.id](mailto:nolyshofiyah@umsida.ac.id)

**Abstract.** This research aims to determine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the assistance of blindbox media. This quantitative research, using a nonequivalent control group design, involved 64 students divided into two classes. The research instrument consisted of a 20-item multiple-choice cognitive test (C1-C4) which had been validated and tested for reliability. Data were analyzed using N-gain, normality, homogeneity, and Independent Samples T-test analyses. The results showed a significant increase in students' cognitive learning outcomes in the experimental class, with an N-gain score of 0.89 in class VIII-F, which was higher than that of class VIII-G (0.57). The normality and homogeneity tests indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The T-test value of 0.022 proves that the implementation of the TGT cooperative learning model with blindbox media significantly affects students' science learning outcomes.

**Keywords:** Cooperative, Teams Games Tournament (TGT), Blindbox, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media blindbox. Penelitian kuantitatif dengan desain nonequivalent control group design ini melibatkan 64 siswa, yang terdiri dari 2 kelas. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hasil tes 20 butir soal kognitif C1 – C4 dalam bentuk pilihan ganda yang telah teruji valid dan reliabel. Data dianalisis dengan uji N-gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples Test (Uji-T). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen, dengan nilai N-gain sebesar dikelas VIII-F (0,89) yang lebih tinggi dibandingkan kelas VIII-G (0,57). Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data terdistribusi normal dan homogen. Nilai uji T sebesar 0,022 membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media blindbox secara signifikan memengaruhi hasil belajar IPA siswa.

Kata kunci – Kooperatif, Team Games Tournament (TGT), Blindbox, Hasil Belajar IPA

### I. PENDAHULUAN

Secara etimologi hasil belajar terbentuk dari penggabungan kata hasil dan belajar. Berdasarkan kamus Bahasa Indonesia, hasil merujuk pada sesuatu yang terjadi akibat dari suatu usaha. Sementara itu, belajar diartikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang dapat mengubah perilaku atau respons seseorang akibat pengalaman. Menurut Susilowati, hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa terhadap pengetahuan baru yang didapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran [1]. Hasil belajar juga dapat dimaknai sebagai level keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah dengan pernyataan skor yang diperoleh melalui hasil tes dari materi pembelajaran tertentu [2]. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar siswa karena nilai yang diperoleh dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya [3].

Hasil belajar individu dapat dikatakan tercapai terlihat dari perlakunya yang mengarah dan menetap pada aspek kognitif, afektif serta psikomotor selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu [4]. Ranah kognitif mencerminkan sejauh mana siswa menguasai mata pelajaran yang dipelajari, atau seberapa baik siswa memahami pengetahuan atau teori yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran [5]. Ranah kognitif memiliki peran penting dalam pembelajaran karena merupakan tujuan utama dari proses belajar [6]. Menurut Krathwhol dalam [7], taksonomi bloom menguraikan tingkat kognitif dimulai dengan kata operasional **mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6)**.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran lebih mengarah pada kemampuan menggunakan konsep dan keterampilan tingkat tinggi [8]. Seperti dalam pembelajaran IPA yang menekankan siswa untuk belajar melalui

pengalamannya sendiri. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar siswa SMP yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang relatif rendah [9]. Kesulitan belajar yang dialami oleh sebagian besar siswa tingkat SMP/MTs pada mata pelajaran IPA didukung oleh hasil penelitian Dinatha dan Laksana [10] menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan belajar IPA dengan kategori tinggi. Siswa jarang membuka kembali materi IPA yang telah lalu karena memiliki kesulitan dalam belajar

sehingga dapat menyebabkan hasil belajar IPA yang rendah [11].

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SMP di Kecamatan Porong ditemukan hal, yaitu 1) dilihat dari hasil dokumentasi peneliti yaitu nilai ulangan IPA rata-rata siswa di salah satu SMP di Kecamatan Porong masih tergolong rendah, yaitu 87% dari 33 siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, 2) berdasarkan pernyataan dari salah satu guru IPA di SMP tersebut mengatakan bahwa, guru tersebut sudah menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran IPA, tetapi kenyataannya model tersebut masih kurang efektif dan belum bisa dipahami oleh siswa, 3) guru belum menerapkan media pembelajaran yang dianggap siswa menyenangkan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran IPA dan mencapai hasil belajar yang optimal, 4) terdapat beberapa siswa yang kurang aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat ditemukan sebuah permasalahan, yaitu hasil belajar IPA siswa yang relative rendah dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih belum menggunakan model dan media yang sesuai dengan kompetensi peserta didik.

Peningkatan hasil belajar pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif [12]. Dari permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) yang membuka peluang bagi siswa untuk lebih berinisiatif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar IPA siswa dapat tercapai. Keunggulan pada model pembelajaran ini adalah terletak pada modifikasi pada evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan turnament sehingga dengan metode turnamen tersebut mampu memberikan keaktifan belajar siswa yang berimplikasi langsung juga ke hasil belajar IPA siswa [13]. Kegiatan akademik, seperti permainan dan turnamen, dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar secara aktif yang akan meningkatkan hasil belajar [14].

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulhiyati [15] yang menyatakan bahwa penerapan TGT mampu untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Namun, Penelitian ini memiliki kekurangan yang mengakibatkan tidak maksimalnya penerapan metode pembelajaran tersebut karena, (1) Masih banyak siswa yang belum bisa bekerjasama dengan teman satu kelompoknya karena adanya ketidak cocokan antar individu, (2)

Tidak ada siswa yang mau mempresentasikan hasil kerja kelompok, (3) siswa yang kurang aktif dalam hal komunikasi dengan guru dan teman sebayanya, (4) Guru belum mampu memantau hasil pekerjaan semua siswa secara menyeluruh, sehingga dapat menghambat penilaian. Untuk mengatasi masalah tersebut selain pengawasan guru juga harus melakukan pendekatan dengan siswa agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah. Guru harus memiliki cara untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran agar hasil belajar IPA siswa menjadi lebih optimal.

Menurut Wibowo, salah satu faktor pendukung dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran yakni kesesuaian media yang digunakan [16]. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena merupakan mediator dalam proses pembelajaran [17]. Maka dari itu, model kooperatif tipe TGT juga dapat dikombinasikan dengan media lain yang dapat memicu semangat siswa dalam belajar. Proses belajar siswa akan lebih maksimal jika terdapat penggunaan media [18]. Game edukatif dikenal sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan minat siswa dalam pembelajaran. Penerapan game dalam pembelajaran dapat berupa permainan non-digital yang memanfaatkan media seperti permainan interaktif langsung antara peserta didik dan guru [19]. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Zulherman [19], question box merupakan media yang menyediakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan kemudian dijadikan satu dalam kotak, berbagai pertanyaan tersebut merupakan kuis dalam pembelajaran . Media ini serupa dengan media blindbox, hanya saja dalam pengaplikasiannya terdapat perbedaan yaitu hanya pemberian soal pada question box, sedangkan pada blindbox tidak hanya tercantum soal namun juga terdapat benda kejutan yang harus diulas oleh siswa.

Peneliti termotivasi untuk mengadaptasi media blindbox untuk dijadikan media pembelajaran. Blindbox merupakan kotak yang berisikan kejutan hadiah atau tantangan yang menyenangkan. Ada beberapa kotak dalam satu set, dan orang tidak mengetahui isinya sebelum membukanya [20]. Satu set kotak blindbox ini terdapat 3 tema yaitu masing-masing satu set kotak usaha, energi dan pesawat sederhana. Dalam penerapan game ini, siswa secara berkelompok diharuskan untuk membuka "kotak" yang berisikan sebuah kejutan berupa soal atau tantangan yang harus dikerjakan dan diulas. Hal ini dapat memicu semangat belajar siswa sehingga hasil belajar IPA siswa juga

meningkat. Perpaduan antara TGT dengan Blindbox ini memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran tidak lagi monoton dan hal tersebut bisa menghasilkan hasil belajar IPA yang optimal. Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji penerapan TGT terhadap hasil belajar siswa, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengombinasikan blindbox dengan model kooperatif tipe TGT pada materi Struktur

Bumi dan Perkembangannya ditingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini berupaya untuk mengisi ruang tersebut dengan mengimplementasikan kombinasi pendekatakan dan media tersebut dalam konteks pembelajaran IPA di SMP. Game atau permainan yang semula memiliki fungsi sebagai media hiburan dan bersenang-senang saja, sekarang dikembangkan menjadi beberapa cara yang bisa diambil untuk mendorong semangat belajar siswa karena ada hal-hal yang menarik di dalamnya [21]. Blindbox sendiri dapat memupuk rasa keingintahuan siswa untuk membuka dan menyelesaikan tantangan di dalamnya. Dalam hal ini, penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media blindbox diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dengan hasil belajar IPA yang optimal.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh **penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT** berbantuan media blindbox **terhadap hasil belajar IPA siswa** di salah satu SMP di Kecamatan Porong.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sample pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas dengan perlakuan (eksperimen) dan kelas tanpa perlakuan (kelas kontrol) [22]. Metode penelitian eksperimen ini menggunakan metode quasy experimental bentuk nonequivalent pretest-posttest control group design [23]. Dengan cara ini, peneliti dapat mengontrol setidaknya satu variabel. Berikut merupakan rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel 1. Tabel

### 2.1. Desain Penelitian

#### Group Pretest Perlakuan Posttest

K<sub>1</sub> T<sub>1</sub> X T<sub>1</sub>

K<sub>2</sub> T<sub>2</sub> - T<sub>2</sub>

Keterangan :

K<sub>1</sub> : Kelompok kontrol

K<sub>2</sub> : Kelompok eksperimen

X : Kelas menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media blindbox.

T<sub>1</sub> : Tes awal

T<sub>2</sub> : Tes akhir

: Kelas menggunakan model pembelajaran biasa yang digunakan di sekolah tersebut.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada salah satu SMP di Kecamatan Porong yang memiliki populasi yaitu seluruh siswa kelas VIII dari 7 kelas sebanyak 224 siswa. Sample pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 64 siswa. Sample tersebut dipilih **dengan menggunakan teknik Nonprobability Sampling jenis purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang** mengharuskan peneliti untuk melakukan pengambilan anggota

sample dari populasi dengan penuh pertimbangan. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan penerapan model Kooperatif tipe TGT berbantuan media blindbox dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran yang biasa di terapkan oleh guru IPA di salah satu SMP di Kecamatan Porong yaitu model pembelajaran langsung [24]. Tahapan pembelajaran TGT dimulai dengan konsep materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen

Menurut Nugraha & Kuswono, Pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidak hanya melibatkan proses belajar-mengajar antara guru dan peserta didik, tetapi juga mencakup proses penilaian terhadap hasil belajar yang telah dilakukan. [25]. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hasil tes 20 butir soal kognitif C1 – C4 dalam bentuk pilihan ganda. Validitas dan reabilitas instrumen dalam penelitian ini yang ditentukan atas dasar pertimbangan dari para ahli . Hasil analisis menunjukkan bahwa butir soal yang memiliki nilai signifikansi (Sig.) 12 < 0,05 menghasilkan 20 butir soal valid. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,89 > 0,6 yang termasuk kategori sangat reliabel [26].

Dalam sebuah penelitian, langkah analisis data itu sangat penting supaya kesimpulan yang didapat benar dan bisa dipertanggungjawabkan. Penelitian ini memakai dua cara untuk menganalisis data, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis data inferensial digunakan untuk menguji dugaan atau hipotesis penelitian yang sudah

dibuat. Sedangkan hasil belajar siswa, baik dari kelompok percobaan (eksperimen) maupun kelompok pembanding (kontrol), sebelum dan sesudah diberi perlakuan akan digambarkan dan dijelaskan dengan analisis statistik deskriptif. [27]

Sebelum melanjutkan pada pengujian hipotesis utama, data penelitian perlu melalui serangkaian uji prasyarat dengan menggunakan analisis data inferensial. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa asumsi statistik yang mendasari analisis data telah terpenuhi. Langkah pertama yang dilakukan adalah uji normalitas, yang berfungsi untuk memeriksa apakah data memiliki distribusi normal. Data yang berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas ( $\alpha=0,05$ ) untuk memastikan bahwa varians antar kelompok sampel tidak berbeda secara signifikan (homogen). Karena varians data dinyatakan homogen, uji t-test dengan SPSS 26 digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji t-test ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media blindbox terhadap hasil belajar IPA siswa dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  dengan keterangan:

H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan signifikan pada **penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media** blindbox **terhadap hasil belajar IPA siswa**.

H<sub>a</sub> : Terdapat perbedaan signifikan pada **penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media** blindbox **terhadap hasil belajar IPA siswa**.

Uji hipotesis untuk hasil belajar kognitif memiliki signifikansi  $t < 0,05$  maka H<sub>0</sub> ditolak dan dinyatakan terdapat pengaruh **penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT** berbantuan media blindbox **terhadap hasil belajar IPA siswa** dan juga sebaliknya.

Analisis statistik deskriptif data untuk mengetahui hasil belajar siswa didapatkan dari hasil selisih tes setelah penerapan media (posttest) dalam pembelajaran dan tes sebelum pemberlakuan media pada siswa (pretest). Hasil selisih tersebut dinamakan gain, dimana setelahnya gain dinormalisasikan untuk mendapatkan hasil berupa indeks gain (N-gain). Berikut adalah rumus N-Gain :

Sposttest – Spretest

N-Gain =

Smaksimal – Spretest

Keterangan :

Sposttest : Skor tes akhir

Spretest : Skor tes awal

Smaksimal : Skor tes maksimal

Tabel 2.2 kriteria N-gain ternormalisasi

Presentase Klasifikasi

N-Gain < 0,3 Rendah

0,3 < N-Gain < 0,7 Sedang

N-Gain > 0,7 Tinggi

Dapat dilihat dari tabel 2.2 hasil N-gain dapat dinyatakan tercapai apabila N-Gain > 0,3 maka **penerapan model**

**kooperatif tipe TGT berbantuan media** pembelajaran blindbox sudah dianggap berpengaruh **terhadap hasil belajar IPA siswa.**

III. Hasil dan Pembahasan

**Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis quasy experimental.** Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui **hasil belajar IPA siswa yang dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)** berbantuan media blindbox. Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah materi struktur bumi dan perkembangannya, yang mencakup lapisan bumi, lempeng tektonik, gempa bumi, dan gunung berapi. Materi tersebut disampaikan dalam dua sesi pertemuan. Pada pertemuan pertama, memiliki tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menyebutkan urutan lapisan-lapisan bumi menjelaskan karakteristik setiap lapisan bumi , memberikan contoh fenomena alam yang berhubungan dengan aktivitas di lapisan bumi, menganalisis dampak negatif aktivitas manusia terhadap lapisan bumi. Sementara itu, pertemuan kedua bertujuan agar siswa dapat menyebutkan jenis-jenis lempeng tektonik di Indonesia, menjelaskan konsep lempeng tektonik, menjelaskan perbedaan pergerakan lempeng tektonik, menjelaskan mekanisme pergerakan lempeng tektonik yang menyebabkan terjadinya gempa bumi dan gunung berapi, mengidentifikasi potensi terjadinya gempa bumi dan gunung berapi menganalisis langkah-langkah mitigasi bencana gempa bumi dan gunung berapi secara tepat. Dalam implementasi penelitian ini, **kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT).** Sebaliknya, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru, yakni model pembelajaran langsung. Siswa diberi lembar soal pretest untuk mengukur kemampuan mereka sebelum perlakuan

model pembelajaran, dan lembar soal posttest untuk mengukur kemampuan mereka setelah perlakuan model pembelajaran. Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran TGT berbantuan blindbox pada materi struktur bumi dan perkembangannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest, dilakukan pengolahan dan analisis data.

Ji normalitas berfungsi untuk memastikan apakah data yang terkumpul dari kedua kelas memiliki distribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui normalitas sebaran skor, khususnya jika skala yang digunakan adalah interval [26]. Tabel 3.1 di bawah ini menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 3.1 Hasil Uji Normalitas

Kelompok Kolmogrov smirnov Keterangan

Statistik df Sig

Eksperimen 0,105 64 0,077 Normal

Kontrol 0,096 64 0,200 Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3.1 data hasil belajar (posttest) kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,077 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (> 0,05). Oleh karena itu, berhasil disimpulkan bahwa data hasil belajar (posttest) pada kedua kelas diasumsikan berdistribusi normal. Langkah selanjutnya setelah mendapatkan data yang berdistribusi normal yaitu uji homogenitas. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada Tabel 3.3 di bawah ini:

Tabel 3.2 Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 3.2 di atas, kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,114 > 0,05 untuk Based on Mean, namun kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,527 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pretest-posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah identik atau homogen karena nilai signifikansi harus > 0,05 . Independent Samples Test (Uji-t) merupakan langkah terakhir dalam analisis data, setelah uji homogenitas dan normalitas.

**Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media** blindbox **terhadap hasil belajar IPA siswa** di kelas eksperimen dinilai dengan menggunakan Uji-T. Independent Samples Test (Uji-t) merupakan langkah terakhir

dalam analisis data, setelah uji homogenitas dan normalitas. Dampak e-Book dalam pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dinilai dengan menggunakan Uji-t. Hasil temuan Independent Samples Test (Uji-t) ditunjukkan pada tabel 3.3 di bawah ini:

Kelompok Homogeniety **of Variances Levene**

**Statistik**

**df df 2 Sig.**

Kontrol

**Based on Mean** 2,573 **1 62** 0,114

**Based on Median** 2,695 **1 62** 0,106

**Based on Median and With adjusted df**

2,695 **1** 61,04 0,106

**Based on trimmed mean**

2,512 **1 62** 0,118

Eksperimen

**Based on Mean** 0,404 **1 62** 0,527

**Based on Median** 0,481 **1 62** 0,490

**Based on Median and With adjusted df**

0,481 **1** 54,121 0,491

Based on trimmed

mean

0,417 1 62 0,521

Tabel 3.3 Hasil Uji T

Berdasarkan Tabel 3.3 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata **hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media** blindbox, dengan **nilai sig (2tailed) < 0,05** yaitu 0,022. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak. Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh yang baik pada **model pembelajaran TGT berbantuan media** blindbox dengan kelas yang diberikan perlakuan. Sejalan dengan hal tersebut, **model pembelajaran TGT berbantuan media** blindbox dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif tabel 3.4 menunjukkan nilai rata-rata pretest-posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pretest-posttest yang diberikan oleh kedua kelompok:

Tabel 3.4 Hasil nilai pretest dan posttest siswa

Kelas Nilai N-Gain Kategori

Pretest Posttest

Kelas Eksperimen 35,33 87,83 0,859 Tinggi

Kelas Kontrol 35,15 72,5 0,575 Sedang

Berdasarkan Tabel 3.4 di atas, nilai pretest dan posttest kedua **kelas mengalami peningkatan. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 35,33 pada pretest, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 35,15.** nilai rata-rata dari kedua kelas pada tahap pretest ini rendah karena siswa tidak menerima perlakuan sama sekali. Sebaliknya, pada posttest kelas eksperimen mendapat skor 87,83 setelah diuji dengan N-Gain memperoleh skor sebesar 0,859 yang termasuk dalam kategori tinggi., sedangkan kelompok kontrol mendapat skor 72,5 setelah diuji dengan N-Gain mendapatkan rata-rata skor sebesar 0,575 yang termasuk dalam kategori sedang. Skor pada posttest lebih tinggi daripada skor **pada pretest. Jika membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest tertinggi, yaitu 87,83.** Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen, siswa diberi

**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 Nilai**

**Posttest**

**Kontrol-**

**Eksperimen**

**Equal variances assumed**

.063 .803 2,345 62 .022 3,656 1,559 .540 6,773

**Equal**

**variances**

**not**

**assumed**

**2,345** 61,818 .022 3,656 1,559 .540 6,773

perlakuan **dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT** berbantuan media blindbox. Acuan KKM yang digunakan pada mata pelajaran IPA pada salah satu SMP di kecamatan porong adalah 75. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada aspek kognitif dilakukan analisis pencapaian indikator hasil belajar kognitif. Aspek

kognitif meliputi C1-C6, namun peneliti hanya menganalisis hingga C4. Aspek kognitif C1 yaitu kemampuan mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisis [27]. Jumlah seluruh soal yaitu 20 soal. Adapun pencapaian indikator hasil belajar IPA siswa disajikan pada gambar 3.5 berikut

Gambar 3.5 Pencapaian indikator kognitif

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel gambar 3.5 aspek kognitif C1 (mengingat) pada kelas kontrol memperoleh skor 0,49 yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 0,87 dengan kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa guru telah mempresentasikan materi dengan jelas sehingga siswa paham dan mengingat materi yang telah diajarkan. Aspek kognitif C2 (memahami) pada kelas control memperoleh skor 0,62 yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 0,91 yang termasuk dalam kategori tinggi. Aspek kognitif C3 (menerapkan) pada kelas kontrol memperoleh skor 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi. Aspek kognitif C4 (menganalisis) pada kelas kontrol memperoleh skor 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 0,8 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sesuai dengan hasil yang didapatkan, aspek kognitif C1-C4 kelas kontrol mendapat kategori sedang dan pada kelas eksperimen mendapat kategori tinggi, hal ini dikarenakan materi struktur bumi dan perkembangannya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media blindbox pada aspek kognitif C1-C4 dapat memberikan penjelasan pada siswa dengan baik. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran langsung siswa cenderung mendengarkan dan mencatat. Sehingga kegiatan yang monoton seperti membuat siswa cepat bosan dan kehilangan fokus. Analisis yang digunakan peneliti diatas berdasarkan tujuan **untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media blindbox terhadap hasil belajar IPA siswa.** Penelitian yang telah dilakukan peneliti berpengaruh **terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII** pada salah satu SMP di Kecamatan Porong. **Hal ini sesuai dengan pendapat Muzaemah (2018)** bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan kerja aktif siswa dalam kelompok tanpa perbedaan status, peran siswa sebagai teman sebaya, dan unsur permainan dan penguatan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang dimiliki siswa .

Tahapan uji normalitas dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan hasil pretest dan posttest. Tabel 3.1 di atas menampilkan hasil uji normalitas. Data posttest kelas eksperimen memiliki nilai signifikan (Sig) sebesar 0,077, sedangkan data posttest kelas kontrol memiliki nilai Sig sebesar 0,200. Hasilnya, hal ini dianggap normal ketika nilai sig > 0,05. Peneliti menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua variabel tersebut berhubungan

0.87  
0.91  
0.83  
0.8  
0.49  
0.62  
0.5  
0.68  
0 0.2 0.4 0.6 0.8 1  
C 1  
C 2  
C 3  
C 4

Rata-rata N-gain

In  
d  
ik  
at  
o  
r  
K  
o  
gn  
it  
if

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif  
Kelas Kontrol Kelas Eksperimen

atau tidak karena data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas pada Tabel 3.3 menunjukkan bahwa varians data pretest-posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen, atau tidak terdapat hubungan antar variabel, berdasarkan nilai signifikansi (Sig) berdasarkan Mean pada kelas kontrol sebesar 0,114 > 0,05 dan Mean pada kelas eksperimen sebesar 0,527 > 0,05.

**Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama**

**antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.** Materi yang cukup sulit pun dibuat lebih mudah dipahami siswa melalui diskusi kelompok [29]. Selain itu, adanya elemen permainan membuat belajar IPA menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa secara keseluruhan, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini jelas menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dibantu media blindbox jauh lebih efektif dalam meningkatkan nilai IPA siswa dibandingkan dengan cara mengajar dengan model pembelajaran langsung. Ini karena media blindbox yang baru dan unsur permainan dalam TGT berhasil membuat suasana belajar jadi menyenangkan, interaktif, dan penuh semangat kompetisi positif. Suasana ini mendorong siswa untuk aktif terlibat, bekerja sama dalam kelompok, dan mencari tahu sendiri materi pelajaran. Adanya interaksi kuat antaranggota kelompok, ditambah tantangan dari blindbox, rupanya membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kokoh dan mengingat informasi lebih baik. Perbedaan mencolok dengan kelas kontrol (menggunakan model pembelajaran langsung) menunjukkan bahwa meskipun metode pembelajaran langsung cukup efisien untuk menyampaikan informasi, pendekatan yang lebih fokus pada siswa dan interaktif seperti TGT dengan blindbox memberikan nilai tambah yang besar dalam memotivasi siswa dan mencapai hasil belajar IPA yang lebih baik. Hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran model kooperatif TGT di setiap putaran mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran model kooperatif TGT di setiap putaran mengalami peningkatan [30]. Media yang mirip dengan blindbox adalah questionbox, tetapi ada perbedaan cara pakainya. Pada media ini, kotak pertanyaan hanya berisi soal. Sementara itu pada blindbox selain soal, ada juga gambar dan benda kejutan yang harus dijelaskan atau diulas siswa. Sejalan **dengan penelitian yang dilakukan oleh** Putri [31] yang membuktikan bahwa **penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media** Question Box layak digunakan dan berpengaruh efektif terhadap hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPA.

## VI. KESIMPULAN

**Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media** blindbox dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, sesuai dengan temuan penelitian dan analisis uji data yang telah dilakukan. Hal ini terlihat dari hasil pretest-posttest, dimana **rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol**, dimana **kelas eksperimen dan kelas kontrol** mendapatkan nilai 0,859 dan 0,575. Hal ini disebabkan karena kelas eksperimen mendapatkan **penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media** blindbox, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dengan menggunakan buku paket IPA struktur bumi dan perkembangannya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media blindbox memberikan dampak yang lebih besar pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Kekurangan penelitian ini termasuk pengkondisian kelompok kontrol, yang menyebabkan mereka kurang memperhatikan selama proses pembelajaran, dan ketidakmampuan kelompok eksperimen untuk lebih tertib.

## SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran. Tujuannya agar siswa lebih mudah memahami materi saat belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, serta memperkaya pengetahuan dan mengembangkan wawasan. Diharapkan hal ini dapat mendorong inovasi berkelanjutan. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi panduan dalam menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur yang tak terhingga saya **panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya** yang melimpah, **sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan** segala upaya terbaik. Hati saya dipenuhi **rasa terima kasih yang mendalam kepada dosen pembimbing, yang dengan kesabaran telah membimbing dan mengarahkan** setiap langkah penulisan ini. Terimakasih atas doa dan restu tulus dari kedua orang tua sayalah yang menjadi cahaya penerang dan kekuatan abadi dalam setiap jejak perjuangan ini. Tak lupa, saya juga menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada seluruh dosen, rekan-rekan seperjuangan, dan setiap individu yang telah berbaik hati mengulurkan tangan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini. Besar harapan saya, **skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan.**