

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI MAN 1 MEDAN**

**Nur Adawiyah Harahap<sup>1</sup>, Dr. Khairuddin E. Tambunan<sup>2</sup>**

**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**

e-mail: <sup>1</sup>nuradawiyah441@gmail.com, <sup>2</sup>pagaraji@unimed.ac.id

**Abstract:** *The low learning outcomes of students in Economics subject in class XI SOS MAN 1 Medan were caused by teacher-centered learning and the use of one-way media, which has not been able to accommodate the diversity of students' learning abilities optimally. This study aims to determine the feasibility, effectiveness, and practicality of the TGT model assisted by Board Game media on the topic of Economic Growth. This study is a research and development study using the ADDIE model with class XI SOS 3 as the experimental class and class XI SOS 5 as the control class, each consisting of 35 students. The results showed that the TGT model assisted by Board Game media received a feasible assessment from the material expert at 76.60% and the media expert at 82.2%. The learning practitioner assessment obtained 100% with a very feasible criterion and student responses obtained an average of 91.66% with a very practical criterion. The N-Gain test results of the experimental class obtained 76% categorized as effective, far higher than the control class at 39% categorized as ineffective. The independent sample t-test results obtained a significance value of 0.000, proving that there is a significant difference in learning outcomes between the two classes. Thus, the TGT model assisted by Board Game media is declared feasible, effective, and very practical for use in learning Economic Growth material.*

**Keywords:** *TGT Model, Board Game Media, Learning Outcomes, Economic Growth*

**Abstrak:** Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SOS MAN 1 Medan disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan penggunaan media yang bersifat satu arah, sehingga belum mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan belajar peserta didik secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektivan, dan kepraktisan model TGT berbantuan media Board Game pada materi Pertumbuhan Ekonomi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE dengan subjek penelitian kelas XI SOS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI SOS 5 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 35 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media Board Game memperoleh penilaian layak dari ahli materi sebesar 76,60% dan ahli media sebesar 82,2%. Penilaian praktisi pembelajaran memperoleh persentase 100% berkriteria sangat layak dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 91,66% berkriteria sangat praktis. Hasil uji N-Gain kelas eksperimen memperoleh 76% berkategori efektif, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 39% berkategori tidak efektif. Hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang membuktikan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, model TGT berbantuan media Board Game dinyatakan layak, efektif, dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi Pertumbuhan Ekonomi.

**Kata Kunci:** Model TGT, Media Board Game, Hasil Belajar, Pertumbuhan Ekonomi.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat mendorong kemajuan suatu negara. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengetahuan, akan tetapi pengembangan potensi peserta didik supaya mampu menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan ketika proses pembelajaran dirancang dengan baik, terorganisir, efisien, efektif, serta menyesuaikan model pembelajaran yang cocok dengan materi pelajaran dan juga karakteristik siswa. Pembelajaran abad ke- 21 dirancang menggunakan pendekatan inovatif untuk memenuhi kebutuhan abad ke-21 di mana peserta didik didorong untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan interaktif. Pembelajaran abad 21 menekankan penguasaan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*).

Peserta didik harus mampu berpikir kritis untuk menjadi pondasi dalam menganalisis masalah, mampu menghasilkan solusi dan mengubah ide menjadi inovasi, mampu mengkomunikasikan informasi yang diperoleh dan dapat menjalin kerja sama dengan peserta didik lain (Soleh & Arifin, 2021). Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan ketika proses pembelajaran dirancang dengan baik, terorganisir, efisien, efektif, serta menyesuaikan model pembelajaran yang cocok dengan materi pelajaran dan juga karakteristik siswa.

Selain itu pembelajaran fokus pada pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemandirian, rasa tanggung jawab, dan inisiatif siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan. Peran pendidik adalah sebagai fasilitator yang membantu dan mendampingi siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Ali *et al.*, (2024) pembelajaran yang inovatif bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang responsif terhadap perubahan, di mana

siswa didorong berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini menekankan pada peningkatan kompetensi dan pencapaian siswa, yang salah satu indikator utamanya adalah hasil belajar.

Menurut Andriani & Rasto (2019) hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, seperti kompetensi, keterampilan, dan pengetahuan. Nilai yang diperoleh siswa dari tes tertulis atau lisan yang diberikan oleh guru mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI Sosial (SOS) MAN 1 Medan, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai ujian Tengah semester (UTS) pada semester ganjil, terlihat beberapa siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa 80% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran ekonomi, yang berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar. Hasil belajar yang kurang optimal tidak hanya menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menyebabkan siswa menjadi pasif, kesulitan dalam berkonsentrasi, serta menunjukkan minat yang rendah dalam belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, dengan dukungan media pembelajaran berupa PowerPoint dan buku teks. Pembelajaran ini menyebabkan interaksi di kelas berlangsung satu arah, di mana guru sebagai sumber utama sementara peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Untuk mengatasi rendahnya

hasil belajar, dapat dilakukan dengan mengembangkan model pembelajaran yang berbasis pada aktivitas kelompok dan permainan edukatif. Model pembelajaran tidak hanya menentukan langkah-langkah dalam proses belajar mengajar, tetapi juga menetapkan peran guru dan siswa, cara berinteraksi, serta jenis media pembelajaran yang digunakan (Saifulloh & Darwis, 2020).

Salah satu yang dapat digunakan untuk mendorong keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah metode kolaboratif yang melibatkan kelompok kecil yang beragam. Hal ini meningkatkan semangat dan prestasi akademik melalui aktivitas yang interaktif, perlombaan, serta penghargaan, yang secara signifikan memperbesar partisipasi siswa dan hasil pembelajaran (Wibowo, 2024).

Hasil penelitian Suwarno (2019) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model TGT menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Lebih lanjut, hasil penelitian Buhari (2023) menemukan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa disebabkan oleh meningkatnya aktivitas serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan temuan tersebut model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi, motivasi dan juga peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, saling berkolaborasi antar anggota kelompok, serta berperan dalam mencapai kesuksesan tim. Lingkungan belajar yang menyenangkan melalui penggunaan unsur permainan

diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Meskipun demikian, keberhasilan dalam menerapkan model TGT sangat bergantung pada ketersediaan serta kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan permainan dan turnamen.

Media pembelajaran merupakan alat yang penting untuk memfasilitasi interaksi sosial dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang kolaboratif dan bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dan meningkatkan keinginan belajar dari peserta didik (Moto, 2019). Menurut Isnaeni & Hildayah (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempertinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran tidak menggunakan media maka siswa cenderung akan merasa bosan dan jenuh ketika belajar serta penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Sari *et al.*, 2022) dimana guru sebagai fasilitator berusaha untuk meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran di dalam kelas. Agar dapat membuat pembelajaran menyenangkan, meningkatkan minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, guru menyediakan berbagai pilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru ekonomi telah menggunakan media, seperti Power Point dan buku teks. Namun, dalam penggunaan media pembelajaran tersebut memiliki keterbatasan, karena media ini dirancang untuk menyajikan materi hanya satu arah, yang menyebabkan guru mengalami kendala dalam mengelola kelas dan memastikan keterlibatan aktif

siswa saat menggunakan media. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran belum optimal dalam mengakomodasi perbedaan belajar dan tingkat pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas XI SOS 3 MAN 1 Medan, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan, interaksi, serta kolaborasi antar peserta didik. Salah satu media yang dianggap cocok untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Board Game*. Media pembelajaran *Board Game* memiliki manfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui partisipasi aktif siswa.

Permainan *Board Game* merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur. Proses belajar mengajar menjadi lebih baik serta lebih efektif, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media *board game*, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Sakti & Kartiani, 2023). *Board Game* dipilih sebagai alat pembelajaran karena memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan selaras dengan sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Permainan *board game* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari materi melalui aktivitas yang terorganisir, melibatkan kerja sama dalam kelompok, serta adanya kompetisi yang sehat antar tim.

Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman konsep melalui diskusi, pertukaran pendapat, dan pengalaman belajar langsung. Media pembelajaran *Board Game* memiliki manfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui partisipasi aktif siswa. Menurut Maryanti *et al.*, (2021) Permainan papan adalah jenis permainan yang dimainkan pada permukaan datar dengan sejumlah peraturan yang telah ditentukan. *Board Game* memiliki karakteristik interaktif dan kolaboratif yang menciptakan

pengalaman langsung, diskusi, kerja sama tim dalam proses pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terstruktur. Sementara itu, model TGT menekankan pada strukturnya yang sistematis dalam membangun kerja sama tim, tanggung jawab individu, dan kompetisi sehat melalui tahapan penyajian kelas, belajar dalam tim (*teams*), turnamen permainan (*tournament*), dan penghargaan kelompok.

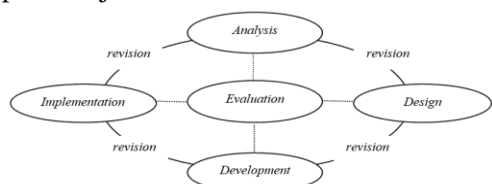
Model TGT menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran. Penelitian oleh Sabina & Febriani, (2025) dengan judul “Efektivitas Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi” menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan setelah diberi tindakan, hal ini terlihat dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan model pembelajaran dengan mengintegrasikan media sebagai inovasi yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Board Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI MAN 1 Medan”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019:752) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis),

*Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan setiap tahap dalam model ini selaras dengan kebutuhan dalam mengembangkan model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran *Board Game*.



**Gambar 1 Tahapan ADDIE**

Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran sebagai validator, serta peserta didik kelas XI Sosial MAN 1 Medan yang terlibat dalam uji coba produk. Subjek uji coba lapangan, yaitu kelas XI SOS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI SOS 5 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 35 peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan berbagai alat pengumpulan data yang dirancang, seperti pre-test dan post-test serta angket validasi untuk menilai aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas model pembelajaran TGT yang didukung oleh media *board game*.

Kelayakan produk dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keefektivan produk diukur menggunakan rumus N-Gain Score sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Selain itu, dilakukan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelumnya, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk serta uji homogenitas menggunakan uji Levene. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Kriteria pengujian uji independent sample t-test ditetapkan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *Board Game* pada mata pelajaran Ekonomi materi Pertumbuhan Ekonomi siswa kelas XI Man I Medan. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dilaksanakan secara bertahap dan sistematis. Media *Board Game* dikembangkan sebagai komponen pendukung pada tahap permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) dalam sintaks TGT. Sintaks inti model TGT tetap dipertahankan tanpa perubahan, sesuai dengan model Slavin (2015).

### Kelayakan Model TGT berbantuan Media Board Game

Proses validasi kelayakan bertujuan untuk menilai apakah produk yang telah dikembangkan dapat digunakan sebelum diuji dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun sebelumnya. Hasil validasi dari masing-masing ahli menjadi acuan untuk merevisi produk sehingga memastikan kelayakannya sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam media meliputi kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan tampilan media. Hasil dari validasi oleh ahli media akan dijadikan sebagai dasar

untuk melakukan perbaikan pada produk sebelum dilakukan uji coba.

**Tabel 1 Hasil Validasi Media**

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian Tiap Aspek	Kriteria
1	Kelayakan isi	86.70%	Layak
2	Kelayakan Bahasa	80%	Layak
3	Kelayakan tampilan	80%	Layak
Rata-rata		82.2%	Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

**Tabel 2 Hasil Validasi Materi**

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian Tiap Aspek	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	76%	Layak
2	Kebahasaan	75%	Layak
3	Kebermanfaatan	80%	Layak
4	Penilaian Soal	72%	Layak
5	Perangkat Pembelajaran	80%	Layak
Jumlah		76.60%	Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Materi yang disajikan juga dinilai dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah melalui kegiatan diskusi tim dan permainan dalam model TGT. Hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan mencapai rata-rata persentase sebesar 76,60% yang termasuk dalam kriteria layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media pembelajaran board game dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada materi pertumbuhan ekonomi. Produk yang dikembangkan dinilai telah sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mendukung pelaksanaan kegiatan belajar yang lebih aktif dan interaktif.

### Keefektifan Model TGT berbantuan Media Board Game

Uji keefektifan dilakukan untuk menilai sejauh mana model TGT berbantuan media Board Game mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui uji skor N-Gain yang dihitung berdasarkan hasil pre-test dan post-test dari kedua kelas. Kelas eksperimen merupakan kelas XI SOS 3 yang mengimplementasikan model TGT dengan bantuan media pembelajaran Board Game, sedangkan kelas kontrol adalah kelas XI SOS 5 yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

**Tabel 3 Hasil Uji N-Gain**

No	Kelompok	Nilai Mean		N-Gain Score	Kategori Gain	N-Gain Score	Kriteria
		Pre test	Post Test				
1	Eksperimen	48.14	86.86	0.76	Tinggi	76%	Efektif
2	Kontrol	54.71	72.14	0.39	Sedang	39%	Tidak Efektif

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 48,14 meningkat menjadi 86,86 pada post-test dengan N-Gain Score sebesar 0,76 atau 76% berkategori tinggi dan dikategorikan efektif. Peningkatan hasil belajar ini mencerminkan bahwa model TGT berbantuan media Board Game mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dengan kemampuan belajar yang beragam melalui kegiatan diskusi tim, games, dan tournament yang terstruktur, sehingga materi Pertumbuhan Ekonomi dapat dipahami dengan lebih baik oleh seluruh peserta didik.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata pre test 54,71 meningkat menjadi 72,14 pada posttest. Nilai N-Gain yang

diperoleh sebesar 0,39 dengan kategori sedang dan persentase sebesar 39% sehingga termasuk dalam kriteria tidak efektif. Peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol cenderung lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah belum mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan peserta didik

dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi belum meningkat secara optimal. Selain uji N-Gain, dilakukan uji independent sample t-test guna mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4 Hasil Uji Independent Sample T-test**

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
NilaiEqual variances assumed	3.145	.081	-6.489	68	.000	-14.714	2.268	-19.239	-10.190
Equal variances not assumed			-6.489	62.528	.000	-14.714	2.268	-19.246	-10.182

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

#### Kepraktisan Model TGT berbantuan Media Board Game

Kepraktisan model TGT berbantuan media Board Game diukur berdasarkan hasil angket praktisi pembelajaran yang diisi oleh guru mata pelajaran ekonomi serta angket respon peserta didik yang diberikan kepada 35 peserta didik kelas XI SOS 3 MAN 1 Medan setelah mengikuti proses pembelajaran.

**Tabel 5 Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran**

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian Tiap Aspek	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	100%	Sangat Layak
2	Tampilan	100%	Sangat

			Layak
3	Pengoperasian Game	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian dengan Modul	100%	Sangat Layak
5	Manfaat	100%	Sangat Layak
	Jumlah	100%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

**Tabel 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Tampilan	92.69%	Sangat Praktis
2	Pengoperasian Game	91.66%	Sangat Praktis
3	Manfaat	92.11%	Sangat

			Praktis
Rat a- rata	91.66%		Sangat Praktis

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Sedangkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 92,69%, aspek pengoperasian game sebesar 91,66%, dan aspek manfaat sebesar 92,11%, yang keseluruhan aspek tersebut ber kriteria sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 91,66%.

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap media Board Game yang dikembangkan, baik dari segi tampilan yang menarik, kemudahan pengoperasian, maupun manfaat yang dirasakan secara langsung dalam memahami materi Pertumbuhan Ekonomi. Peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan media Board Game dalam model TGT menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mereka lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan model TGT berbantuan media Board Game sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi materi Pertumbuhan Ekonomi. Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 76,60% dan ahli media sebesar 82,20%. Penerapan model TGT berbantuan media Board Game terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif melalui kegiatan diskusi tim, games, dan tournament yang terstruktur, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dengan kemampuan belajar yang beragam secara lebih optimal dibandingkan

pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti efektif dengan N-Gain kelas eksperimen sebesar 76% berkategori tinggi, jauh melampaui kelas kontrol sebesar 39%, yang diperkuat oleh hasil uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 yang membuktikan kelas eksperimen secara signifikan lebih unggul dibandingkan kelas kontrol meskipun kemampuan awalnya lebih rendah. Respon positif dari guru dengan persentase 100% dan peserta didik sebesar 91,66% mencerminkan bahwa model ini tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga sangat praktis diterapkan di kelas. Temuan ini memperkuat urgensi pengintegrasian media *board game* yang terstruktur dalam model pembelajaran kooperatif sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Buhari. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Fakhriyah, I. L., & Assegaf Baalwi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

- Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291–1300. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sabina, N. A., & Febriani, E. A. (2025). Efektivitas Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(2), 247–254. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i2.304>
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PROSES BELAJAR MENGAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 285–312., 3(2), 285–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN. *JURNAL EDUSCIENCE*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.
- Soleh, A. R., & Arifin, Z. (2021). Integrasi Keterampilan Abad 21 dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Konsep Community of Inquiry. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 473–490. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.995>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Penerbit Alfabet.
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Wibowo, A. (2024). ANALISIS MENDALAM TENTANG KEBERHASILAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>