

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Tipe Lu Lu Cina Buta Terhadap Hasil Belajar Geografu Siswa Kelas X SMAN 1 Rangsang Barat Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau

Ilhan Erdeannda¹, Lailatur Rahmi², Karmelia Yuanda³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang, Departemen Geografi, Padang, Indonesia

Email: Ilhanerdu72@gmail.com

Article History

Received: 27/02/2024

Revised: 09/03/2024

Published: 14/03/2024

Keywords:

PAK-21, Geography Learning Outcomes, Lu lu Cina Buta

Abstract: *This research contributes significantly to understanding the effect of TGT learning model type Lu lu China Blind with PAK-21 principles on student learning outcomes in the context of geography lessons. The quantitative research method with Quasi experimental design provides an in-depth understanding of the positive impact of the application of this learning model. The use of post-test only control group design with two groups, experimental (X1) and control (X2), provides a solid base to evaluate the effectiveness of the learning model. The results of the post-test which showed a higher average score of experimental class students (83.44) compared to the control class (72.62) indicated that the TGT learning model can improve student learning outcomes in geography subjects. The difference in mean scores worth 10.82 provides an overview of the significant advantages of using the TGT learning model in the context of geography learning. Data analysis using t-test provides a strong statistical basis to support this finding, confirming that the application of TGT learning model has a significant positive impact on students' learning outcomes at SMAN Negeri 1 Rangsang Barat. This finding can serve as a basis for recommending the use of TGT learning model of Lu lu Cina Buta type with PAK-21 principle in learning geography in various schools. The results of this study can also be a reference base for further development in designing innovative and effective learning strategies to improve student learning outcomes.*

KataKunci:

PAK-21, Hasil Belajar Geografi, Lu lu Cina Buta

Abstrak: Penelitian ini berkontribusi signifikan memahami pengaruh model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta dengan prinsip PAK-21 terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pelajaran geografi. Metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen Quasi memberikan pemahaman yang mendalam tentang dampak positif dari penerapan model pembelajaran ini. Penggunaan post-test only control group design dengan dua kelompok, eksperimen (X1) dan kontrol (X2), memberikan basis yang solid untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran. Hasil tes post-test yang menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi (83,44) dikomparasikan pada kelas kontrol (72,62) memberikan indikasi bahwa model pembelajaran TGT dapat menaikkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi. Selisih nilai rata-rata senilai 10,82 memberikan gambaran tentang keunggulan signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT dalam konteks pembelajaran geografi. Analisis data menggunakan uji-t memberikan dasar statistik yang kuat untuk mendukung temuan ini, menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMAN Negeri 1 Rangsang Barat. Temuan ini dapat menjadi landasan untuk merekomendasikan penggunaan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta dengan prinsip PAK-21 dalam pembelajaran geografi di berbagai sekolah. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan referensi untuk pengembangan lebih lanjut dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif guna menaikkan hasil belajar siswa.



PENDAHULUAN

PAK-21 menawarkan metode pembelajaran inovatif dengan memadukan pembelajaran dan permainan. Pendekatan ini dianggap efektif untuk generasi Z yang cenderung mengutamakan nilai-nilai sosial dan interaksi. Dalam konteks ini, permainan dianggap sebagai alat kuat untuk pendidikan, karena dapat menyertakan peraturan sederhana yang memfasilitasi pembelajaran yang mudah diterima (A. Pangestu, 2022). Sehingga dapat dipahami bahwasanya di antara beragam bentuk model pembelajaran namun yang erat kaitannya dengan permainan dan keaktifan sekaligus interaksi peserta didik dengan konsep yang terstruktur tentu saja model kooperatif.

Kearifan lokal, sebagai aspek budaya dari pengalaman masyarakat, memiliki nilai luhur yang dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi bagi permasalahan di masyarakat (Amania, 2021). Permainan rakyat juga turut menjadi bagian dari kearifan tersebut tidak terkecuali permainan Lu lu Cina Buta dari masyarakat melayu yang dianggap mampu menaikkan hasil belajar sambil bermain.

Bloom mengemukakan bahwasanya hasil pembelajaran (*Performance*) memiliki konsep yang melibatkan modifikasi perilaku. Oleh karena itu, sejauh mana siswa dapat menangkap dan memahami suatu mata pelajaran tertentu dapat ditentukan dengan memanfaatkan hasil belajar. Pendidik dapat memilih strategi pengajaran dan pembelajaran yang lebih baik berdasarkan hal ini. Gagne melakukan kategori hasil belajar ke dalam lima kategori (Purwoko, 2011). Namun tidak semua wilayah dan daerah memiliki tenaga pendidik yang memiliki kesadaran dan kepedulian untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan serta hanya fokus pada tujuan akhir serta tidak mempertimbangkan proses belajar.

Di SMA Negeri 1 Rangsang Barat, terdapat masalah dalam pembelajaran geografi di kelas X. Siswa terlihat pasif dan kurang antusias, jarang terlibat dalam pembelajaran yang cenderung teacher centris. Guru juga kurang semangat dalam merangsang kemampuan berfikir siswa. Akibatnya, minim partisipasi dan motivasi siswa, serta tidakaktif, berdampak negatif pada hasil belajar. Dari 60 siswa, hanya 9 yang mencapai nilai di atas KKM, sementara siswa lainnya masih di bawahnya.

Dalam mewujudkan misi melestarikan kearifan budaya lokal, minat dalam peningkatan hasil belajar mata pelajaran geografi, diperlukan langkah dan trik jitu dalam eksekusi yaitu memilih model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun hingga saat ini informasi yang diberikan sekolah kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat, belum sesuai dengan harapan karena hasil belajar siswa jauh di bawah dan di luar rentang yang diharapkan. Padahal, terdapat banyak cara lain guna mendorong kebahagiaan dan pembelajaran di kalangan profesional. Ketika membandingkan dan membedakan model pendidikan konvensional dengan situasi saat ini, jelas diperlukan inovasi dan kreativitas. Salah satu inovasi dan kreativitas dalam pengembangan pendidikan ialah pemanfaatan model pembelajaran yakni *Team Games Tournament* (TGT).

Sesuai dengan justifikasi yang diberikan, maka guna mendongkrak dan memacu hasil belajar kurang baik pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Rangsang Barat diperlukan suatu model pembelajaran yang selaras dengan informasi diberikan dan diajarkan. Model

pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta menurut peneliti, cara terbaik guna mengatasi permasalahan hasil belajar geografi di sekolah tersebut.

A. Hasil Belajar

Psikolog pendidikan Amerika Benjamin Samuel Bloom mendefinisikan pembelajaran sebagai tahapan menghasilkan perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam pandangan Nugraha ialah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil mengikuti kegiatan pembelajaran. (Wulandari, 2021). Hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran dapat menunjukkan kemampuan sebenarnya siswa ketika telah melalui proses belajar dari orang yang lebih berilmu atau matang.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi internal (seperti motivasi dan kemampuan belajar siswa) dan eksternal (seperti kualitas pembelajaran di sekolah dan dukungan keluarga). Kedua faktor ini berperan penting dalam membentuk kondisi pembelajaran dan hasil akhir siswa.

B. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Suatu jenis model pembelajaran kooperatif yang disebut *Team Games Tournament* (TGT) diciptakan guna menaikkan aktivitas dan menginspirasi siswa guna belajar. Tujuan dari contoh pembelajaran ini ialah guna membantu siswa mengembangkan semangat bersaing dan daya saing sekaligus mempelajari bagaimana memaksimalkan kerja sama dalam penerapan turnamen. TGT juga dapat dilihat sebagai gambaran pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kompetisi akademik guna menaikkan kompetensi dan stimulasi kognitif siswa (Shoimin, 2014).

Tujuan utama model pembelajaran TGT ialah memberikan siswa ide, pemahaman, keterampilan, dan informasi yang mereka butuhkan guna berkontribusi pada kelompoknya. Selain itu, selain mengasah kemampuan komunikasi siswa, model pembelajaran ini juga mengajarkan siswa bagaimana berpikir kritis dalam situasi yang menyangkut materi pelajaran atau tugas yang guru berikan (Tarigan, 2009). Paradigma pembelajaran turnamen permainan beregu ini mencakup peraturan dan ketentuan (Riyanto, 2010); a) Kemandirian positif; b) Keterlibatan langsung; c) Akuntabilitas individu; d) Penggunaan keterampilan kolaboratif atau sosial; e) Pemrosesan kelompok.

C. Konsep dan Karakteristik TGT tipe Lu lu Cina Buta

Lu lu Cina Buta termasuk salah satu permainan beregu terkemuka yang dimainkan dengan mata tertutup di kalangan masyarakat Riau (Maghfiroh, 2020). Anak-anak di Tembilahan, hilir Indragiri, dan daerah sekitar Pesisir Riau pada masa-masa sangat menikmati permainan tradisional bernama Lu lu Cina Buta. Sejarah permainan rakyat Melayu Riau ini telah memantapkan dirinya menjadi sebuah pengetahuan budaya lokal yang kuat di kalangan masyarakat. Istilah 'buta' digunakan guna menyebut seseorang yang tak mampu melihat, dan istilah "Lu lu Cina Buta" mengacu pada seseorang yang buta karena tindakannya yang aneh, tak biasa, dan memalukan di masyarakat. (Nefri, 2021).

Merenungkan kekayaan budaya tersebut yang telah menentukan identitas lingkungan masyarakat Riau. Kebebasan belajar dan pelestarian pengetahuan budaya daerah diwujudkan dalam model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta. (Erfina, 2021). Pembelajaran kolaboratif dengan memanfaatkan permainan lokal diharapkan dapat

membantu lebih memantapkan pemahaman dan menumbuhkan lingkungan belajar mengajar yang ramah, memberi semangat, dan menyenangkan (Rahmadani, 2019).

D. Langkah dan Tahapan Pelaksanaan Model TGT tipe Lu lu Cina Buta

Permainan Lu lu Cina Buta memiliki sintak dengan menurut pada model pembelajaran TGT serta dengan beberapa ubah suai di beberapa aspek di antara-nya sebagai berikut:

1. Permainan akan dimulai dengan orientasi dan memberikan stimulus di awal pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik.
2. Pendidik kemudian membagi kelompok secara acak dan heterogen masing-masing kelompok beranggotakan enam orang atau lebih.
3. Masing-masing kelompok kemudian diberikan bahan ajar dan satu surat cinta kepada setiap anggota yang berisi selebaran materi dan wajib dihafal masing-masing anggota.
4. Guru kemudian memberikan waktu untuk mencerna, menghafal dan menganalisis makna dalam tiap selebaran yang dipegang peserta didik selama 5-10 menit.
5. Saat waktu telah habis masing-masing peserta didik diminta untuk mengembalikan selebaran spesial hafalan ke dalam surat cinta kepada guru.
6. Guru kemudian menyerahkan LKPD kepada setiap kelompok berisi pertanyaan tentang kecakapan hafalan. Kemudian diminta menuliskan ulang apa yang telah dihafal.
7. Pada waktu ini peserta didik tidak boleh dan tidak diperkenankan saling membantu dikarenakan fokus pada *individual accountability*.
8. Guru kemudian meminta pengerjaan tugas dicukupkan saat waktu yang diberikan telah usai.
9. Proses permainan Lu Lu Cina dimulai dengan mengacak memanfaatkan kartu bernomor dalam menentukan urutan kelompok yang bermain.
10. Kelompok pertama akan maju di depan kelas dan diminta untuk lat tali lat tali tamplom atau wang yang mana merupakan kaidah pengundian dalam bahasa melayu.
11. Yang kalah dalam pengundian akan berada di tengah dan menjadi cina buta dengan posisi mata tertutup oleh kain sampai permainan berakhir tanpa pergantian atau pertukaran (lengit) baik salah ataupun benar tebakannya.
12. Anggota kelompoknya akan melingkar mengelilingi sang cina buta, dan yang jadi harus bisa menebak siapa yang disentuh dalam permainan.
13. Permainan berakhir dan akan digantikan oleh kelompok lain apabila anggota kelompok menyisakan satu orang.
14. Penilaian kekompakan berdasarkan solidaritas dan kemampuan kolektif dari masing-masing kelompok saat mampu menebak poin tidak akan dikurangi, ketika meminta bantuan tambahan dikurangi 5 angka dan saat salah menebak dikurangi 10 angka dari nilai 100 yang telah dimiliki masing-masing kelompok.
15. Kelompok yang mampu bertahan dan memperoleh nilai tertinggi akan mendapat apresiasi dan hadiah sedangkan kelompok yang mendapatkan nilai dibawah 85 poin akan mendapat hukuman.
16. Permainan diakhiri dengan penugasan lanjutan untuk setiap siswa untuk menguji pemahaman dan kemampuan serta penguasaan akan materi yang dipelajari.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif. Kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang sistematis, terpola, dan terstruktur (A. Nugroho, 2018). Jenis penelitian ini memiliki desain eksperimen, *Quasi experiment by giving post-test only control group design by using two groups*. Siswa di dua kelas baik eksperimen dan kontrol akan diberikan *pre-test* terlebih dahulu kemudian di lakukan simulasi berupa pengalaman melalui perlakuan yang tak serupa.

Tabel 1 : Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O	X	O ^E
Kontrol	O	-	O ^K

Keterangan :

X : Penggunaan perlakuan dengan pembelajaran model TGT tipe Lu lu Cina Buta

- : Penggunaan perlakuan model pembelajaran konvensional

O : Diberikan *pre-test*

O^E : Diberikan *post-test* eksperimen

O^K : Diberikan *post-test* kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat yaitu 64 murid. Dalam penelitian ini peneliti akan memanfaatkan teknik *Total Sampling*, langkah ini dilaksanakan dengan melihat bahwasanya ahli dalam setiap populasi dianggap sama serta keseluruhan populasi di bawah 100 orang yaitu 64 orang saja.

Tabel 2 : Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X ¹	16 Orang	16 Orang	32 Orang
X ²	16 Orang	16 Orang	32 Orang
Jumlah	32 Orang	32 Orang	64 Orang

Penelitian ini memanfaatkan dan memakai data primer dan sekunder melalui teknik pengumpulan data berupa menyediakan lembaran dan kisi-kisi pada metode observasi, tes dan dokumentasi selama penelitian berlangsung. Pengujian data memanfaatkan perangkat software SPSS 22.0 for Windows. Prosedur penelitian ini diawali dengan menjawab soal dari peneliti pada kedua kelas yang belum menerima perbedaan perlakuan, setelah judul terbentuk, peneliti kemudian akan mengurus perizinan penelitian agar di bawah payung hukum, sebagaimana prosedur yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data posttest hasil tes essay dan isian singkat kelas eksperimen dan kontrol disajikan dengan nilai minimal, maksimal, dan rata-rata per kategori menggunakan SPSS 22.0 for

Windows. Tujuannya adalah memberikan gambaran perbandingan kinerja antara kedua kelompok. Berikut representasi nilai kelas kontrol dan eksperimen untuk tabel berikut:

Tabel 3 Perhitungan Nilai Uji Deskriptif

Kelas X	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviat.
Eksperimen	32	78	93	83.44	3.98333
Kontrol	32	64	82	72.62	4.30947
Valid N	32				

Dari data pada tabel hasil *post-test* siswa di atas terlihat bahwa rata-rata kelas kontrol adalah 72,62 dan kelas eksperimen adalah 83,43, sehingga selisih dari kedua kelas tersebut ialah 10,82. Selanjutnya untuk melihat skor dan predikat kemampuan hasil belajar dari kedua kelas tersebut dapat diamati pada tabel berdasarkan rentang merujuk pada KKM di standar kurikulum untuk studi geografi di bawah ini:

Tabel 4 Ketetapan Skor dan Predikat Hasil Belajar Geografi

Predikat	Rentang	Keterangan
A	91,7-100	Sangat Baik
B	83,4-91,6	Baik
C	75-83,3	Cukup
D	66,8-74,9	Kurang
E	<66,7	Sangat Kurang

Kemudian merujuk pada tabel 3, dapat diperoleh informasi bahwa nilai maksimal adalah 93 untuk kelas eksperimen dari 32 orang siswa, dan 82 untuk kelas kontrol dari jumlah keseluruhan murid di kelas tersebut.

Data yang ditampilkan merupakan hasil *post-test* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menerapkan model TGT tipe Lu lu Cina Buta dimana siswa dipetakan dan dikelompokkan dengan beragam latar belakang. Informasi perolehan nilai tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas Eksperimen

Klasifikasi	Kualifikasi Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
A	91,7-100	Sangat Baik	2	6,25%
B	83,4-91,6	Baik	10	31,25%
C	75-83,3	Cukup	20	62,5%
D	66,8-74,9	Kurang	0	0
E	<66,7	Sangat Kurang	0	0
JUMLAH			32	100

Dengan menganalisa data yang terlampir di atas dapat diamati bersama bahwasanya dari 2 siswa mendapat nilai sangat baik senilai 6,25%. Dan sedikitnya 10 siswa mendapat nilai baik yaitu 31,25%. Kemudian terdapat 20 siswa yang mendapatkan skor cukup pada kategori tersebut dengan persentase 62,5%. Di antara keseluruhan siswa kelas eksperimen yaitu 32 orang, tidak ada satu siswa pun yang mendapat nilai kurang atau sangat kurang.

Data yang ditampilkan merupakan hasil *post-test* pada kelas kontrol dengan pembelajaran menerapkan model pembelajaran tradisional atau konvensional pada peserta didik, pemberian

materi melalui ceramah atau berpusat pada guru. informasi perolehan nilai tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas Kontrol

Klasifikasi	Kualifikasi Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
A	91,7-100	Sangat Baik	0	0%
B	83,4-91,6	Baik	0	0%
C	75-83,3	Cukup	13	40,62%
D	66,8-74,9	Kurang	15	46,88%
E	<66,7	Sangat Kurang	4	12,5%
JUMLAH			32	100

Dengan menganalisa data yang terlampir di atas bahwasanya dari 32 siswa, terdapat 4 orang memiliki persentase nilai 12,5% dengan predikat sangat kurang. 15 orang dengan persentase 46,88% berpredikat kurang. Kemudian tersisa 13 orang memiliki predikat cukup atau memiliki persentase 40,62% dari keseluruhan jumlah murid di kelas tersebut.

1. Uji Validitas

Instrumen diuji validitas empiris pada kelas XII IPS2 (N=30) menggunakan Product Moment Pearson (*Bivariate Pearson*) untuk menganalisis hubungan antar variabel-instrumen. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Soal	Nilai signifikansi	Taraf Signifikansi	Keterangan
1	0,000	0,05	Valid
2a	0,004	0,05	Valid
2b	0,000	0,05	Valid
2c	0,000	0,05	Valid
2d	0,045	0,05	Valid
2e	0,000	0,05	Valid
3a	0,000	0,05	Valid
3b	0,000	0,05	Valid
3c	0,000	0,05	Valid
3d	0,000	0,05	Valid

Uvaliditas instrumen soal saat diperuntukkan pada siswa Kelas XII IPS₂ dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat didasarkan pada nilai signifikansi yang lebih rendah dari 0,05.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan setelah soal yang diajukan dan diuji oleh ahli dan dapat dinyatakan valid. Tes tersebut terdiri dari 11 soal-an berisikan isian tentang indikator mengenai konten materi yang dibahas. Hasil uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 8 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Cronbach's Alpha	N of Items
.799	11

Uji reliabilitas yang dilaksanakan dengan instrumen penelitian dapat disebut reliabel karena berkaitan dengan koefisien metode *Croncoach Alpha* di atas 0,70.

B. Analisis Data Penelitian

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang peneliti gunakan bertujuan memahami apakah data penelitian ini memiliki distribusi normal atau tidak.

Tabel 9 Uji Normalitas Instrumen Penelitian

Saphiro Wilk		Unstandardized Residual
N		32
.0000000	.0000000	.0000000
1.74411805	6.14591433	1.74411805
.146	.100	.146
.110	.100	.110
-.146	-.083	-.146
Test Statistic		.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081c

Data dari uji normalitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki distribusi normal. Ini dapat disimpulkan dari nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov yang lebih dari 0,05 untuk kelas eksperimen. Selain itu, nilai signifikansi residual untuk kedua kelas adalah 0,081.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mendapatkan informasi sifat sampel yang dipakai dalam sebuah penelitian.

Tabel 10 Uji Homogenitas Instrumen Penelitian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.529	1	62	.065

Dengan nilai signifikansi uji homogenitas senilai 0,065 (lebih besar dari kriteria 0,05), dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar geografi siswa kelas X (eksperimen dan kontrol) bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Dengan uji hipotesis ini, hasil belajar akan terlihat apakah mengalami perbedaan signifikan pada dua kelas yang keduanya mengalami perbedaan perlakuan dari asumsi yang ada dan realita berdasarkan data yang diperoleh.

Tabel 11 T-Test Instrumen Penelitian

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
Ha sil	Equal variances assumed	3.529	.065	9.404	62	.000	10.813	1.150	8.514	13.111
	Equal variances not assumed			9.404	58.358	.000	10.813	1.150	8.511	13.114

kelas eksperimen (83,44) lebih tinggi daripada kelas kontrol (72,62), dengan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) senilai 0,000.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat diterima pendapat bahwa penggunaan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta berpengaruh terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat, khususnya pada tujuan pembelajaran dalam ATP 1.1 (Menjelaskan konsep dasar geografi).

Dengan menjadikan analisis data sebagai rujukan dan pedoman serta informasi yang diperoleh melalui data yang didapat baik primer maupun sekunder, peneliti kemudian menghasilkan pandangan dan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan model pembelajaran berasaskan PAK-21, salah satunya model *Team Games Tournament* (TGT) tipe Lu lu Cina Buta menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar jika dikomparikan dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran tradisional atau bisa disebut konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rangsang Barat. Dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta tentunya menunjukkan hasil dan pengaruh dominan ke arah positif serta lebih baik dikomparasikan model konvensional. Hal ini terlihat pada rata-rata siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi, dimana peneliti memanfaatkan jenis pembelajaran memanfaatkan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta memperoleh nilai 83,44 dikomparasikan dengan kelas kontrol yang masih memanfaatkan pembelajaran metode ceramah yang nilai rata-rata siswa hanya pada angka 72,62.

Siklus atau pola pembelajaran yang dijalankan pada kelas kontrol masih memanfaatkan haluan model ceramah yang berpusat pada guru yaitu metode tanya jawab, pekerjaan rumah dan penugasan, sehingga tidak ada kebebasan dan jarang melibatkan peserta didik untuk bersikap aktif bukan pasif khususnya di era pendidikan digital seperti saat ini. Pembelajaran bersangkutan tetap menghadirkan pola proses belajar mengajar yang jenuh, membosankan dan hanya terkonstruksi dari apa yang telah dijelaskan oleh guru dan handout yang telah disediakan, menghambat siswa dalam memaksimalkan dan mengoptimalkan kemampuan pemahaman dan bersikap kritis sebagaimana yang diharapkan kurikulum merdeka dalam pengembangan elemen P5.

Selanjutnya tahapan dan langkah dalam penerapan pembelajaran di kelas eksperimen, proses pembelajaran yang diterapkan dengan cara memanfaatkan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta di mana sebelumnya guru terlebih dahulu akan memberikan *pre-test* dilanjutkan membentuk kelompok secara acak untuk melihat bagaimana kemampuan bekerjasama dari setiap peserta didik. Dari hasil pemetaan *random* tersebut guru kemudian menjelaskan sistematika dan akan menjalankan model pembelajaran sebagaimana yang dirancang. Dari pelatihan *basic memory* dan literasi lewat menghafal serta merumuskan surat cinta yang diperoleh dengan waktu terbatas, eksperimen ini dengan model pembelajaran TGT tipe Lu lu Cina Buta ternyata menunjukkan hasil positif dan perbaikan signifikan serta membangun lingkungan belajar yang menarik, aktif namun tetap kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurnia & Yadi Heryadi. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika*. ISSN : 2579 – 6151.
- Ainia, D.K. 2020. *Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter*. Jurnal Filsafat Indonesia.
- Ali Sudin. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Upi Press). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Pekanbaru: Jurnal Sosial Budaya.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi Cetakan kelima. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asbullah, Habib dkk. *Mengabadikan Riau: Buku I Antologi Esai Kebudayaan*. Riau: Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Bastian, Adolf. Yesi Novitasari. Suharni. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak (Cultural Malay-based Traditional Games in Children Character Development). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol 2, No 2. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.974>
- Beck, A. T. & Weishaar, M. E. 2011. *Cognitive Therapy*. Canada: BrooksCole.
- Chaniago, S., Yeni, F. D. & Setiawati, M. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di MAN I Koto Baru. *Sultra Educational Journal*, 2 (3), 184-191
- Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Bengkalis. 2003. *Budaya Tradisional Bengkalis*. Bengkalis: Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Bengkalis bekerjasama dengan Pusat Pengajian Bahasa dan Kebudayaan Melayu, Universitas Riau
- Febrilia. Duwi, Pargito Pargito & Sugeng Widodo. 2013. Perbandingan Hasil Belajar Geografi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt dan Tipe Nht Berdasarkan Kemampuan Awal Siswa. *Journal Geography Research*.
- Handayani, Fitri Febri. (2022). Permainan Tradisional Lulu Cina Buta: Stimulasi Keterampilan Sosial Emosional Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Homepage: www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады*. p-ISSN: 2541-4658 e-ISSN: 2528-7427. Vol. 8, No 1 Maret (2022).
- Khoirullah, E.M & Kurnia, S.U. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran Conceptsentence Dengan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Al-Huda Tahun Pelajaran 2014/2015. *Prosiding Seminar Nasional*. ISBN: 978-623-7207-00-9.
- Nefri, Inge. 23 Agustus 2021. *Lu Lu Cina Buta, Permainan Seru Tebak Nama Khas Kepri*. <https://www.melayupedia.com/berita/434/lu-lu-cina-buta-permainan-seru-tebak-nama-khas-kepri>. (Diakses 23 September 2023)
- Santosa, Donald Samuel Slamet. (2021). MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Program Studi PGSD, Fakultas Humaniora UKSW*
- Zainal, Soedirman. Suciani Ayu. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Universitas SyiahKuala, Aceh Indonesia*.
- Zulfah, Silvie Afifatuz. (2022). *Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Robert M. Gagne pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDI Al-Mubarak Surabaya*. Edudeena : Journal of Islamic Religious Education, 6 (2). 2022.