

PENGARUH TEAM GAMES TOURNAMENT BERBASIS VIDEO INTERAKTIF CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI PERUBAHAN SOSIAL DAN BUDAYA

Agnes Nupatose¹, Ivan Veriansyah², Pitalis Mawardi Baging³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial,
Universitas PGRI Pontianak

³Magister Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas PGRI Pontianak

Jln. Ampera No. 88, Kota Pontianak, 78116, Kalimantan Barat, Indonesia

¹Alamat e-mail: agnesnupatose9992@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Diterima :
23-02-2026
Revisi :
09-03-2026
Dipublikasikan :
30-04-2026

Kata Kunci:

*Team Games
Tournament; Video
Interaktif Canva;
Hasil Belajar; IPS;
Perubahan Sosial
Budaya.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis video interaktif Canva terhadap hasil belajar IPS pada materi Perubahan Sosial dan Budaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 66 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangkang yang dipilih melalui *purposive sampling*, terdiri atas 35 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda dan dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, serta *Independent Sample t-Test* menggunakan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,29, sedangkan kelas kontrol sebesar 59,78. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai t hitung 6,889 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, TGT berbasis video interaktif Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS.

Abstract

Keywords:
*Team Games
Tournament; Canva
Interactive Video;
Learning Outcomes;
Social Studies; Socio-
cultural Change.*

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by interactive Canva videos on students' social studies learning outcomes on Social and Cultural Change. This quantitative study employed a quasi-experimental method with a Posttest Only Control Group Design. The sample consisted of 66 eighth-grade students at SMP Negeri 2 Jangkang, selected using purposive sampling, with 35 students in the experimental class and 31 in the control class. Data were collected through multiple-choice tests and analyzed using normality, homogeneity, and Independent Sample t-Test with SPSS 25. The results showed that the experimental class achieved a mean posttest score of 80.29, compared with 59.78 in the control class. Hypothesis testing obtained a t-value of 6.889 with a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, TGT assisted by interactive Canva videos had a significant effect on students' social studies learning outcomes.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan menempati posisi strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang lentur menghadapi perubahan sosial, budaya, maupun kemajuan teknologi yang terus bergerak. Indikator yang lazim dipakai untuk menilai sejauh mana proses belajar mengajar berhasil adalah hasil belajar yang dicapai siswa, sebab dari sanalah terlihat seberapa dalam siswa menyerap materi yang diajarkan. Sudjana (2016) memaknai hasil belajar sebagai pergeseran perilaku yang muncul setelah siswa melalui rangkaian proses belajar, dengan aspek kognitif yang paling kerap dijadikan patokan untuk mengukur keberhasilan akademik. Dalam perkembangannya, penilaian terhadap hasil belajar pun tidak lagi sebatas angka, melainkan turut menjadi cermin sejauh mana penguasaan materi dapat terukur lewat evaluasi pembelajaran (Putri, Ranti, & Ringkat, 2024).

Guna menelusuri efektivitas suatu metode pengajaran, riset pendidikan kerap mengandalkan pendekatan eksperimen. Sugiyono (2023) menerangkan bahwa riset eksperimen pada dasarnya bertujuan menelaah dampak dari sebuah perlakuan terhadap variabel tertentu, tidak terkecuali hasil belajar siswa, sehingga selisih hasil belajar antara kelompok yang menerima perlakuan dan yang tidak dapat menjadi penanda apakah suatu model pengajaran layak diterapkan secara lebih luas. Sayangnya, di lapangan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih memperlihatkan rentang capaian yang cukup beragam. Rahmawati (2021) mencatat bahwa pencapaian belajar siswa belum sepenuhnya menggembirakan dan masih terbebani oleh proses pengajaran yang kurang efektif.

Temuan dari observasi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Jangkang, Kabupaten Sanggau, memperlihatkan bahwa capaian kognitif siswa kelas VIII masih timpang antarkelas, terlihat dari rata-rata kelas VIII A yang berada di angka 67,77 berbanding kelas VIII B yang hanya mencapai 65,52. Kesenjangan ini menjadi sinyal bahwa proses belajar yang berjalan selama ini belum sepenuhnya optimal dalam mendongkrak hasil belajar siswa, terutama untuk materi Perubahan Sosial dan Budaya yang menuntut kepekaan analisis terhadap fenomena sosial yang relatif abstrak.

Menjawab persoalan tersebut, dibutuhkan suatu model pengajaran yang dampaknya terhadap hasil belajar siswa dapat diuji secara empiris. Salah satu pilihan yang relevan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) memandang TGT sebagai perpaduan antara kerja kelompok dan persaingan akademik yang pada gilirannya mampu mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pelajaran sekaligus berupaya meraih hasil belajar yang lebih memuaskan. Selain pemilihan model, ketersediaan media ajar yang menarik juga turut menentukan keberhasilan belajar. Arsyad (2020) berpandangan bahwa media ajar yang dikemas secara menarik dapat memperlancar proses penyampaian materi sehingga berimbas positif pada hasil belajar siswa. Pada konteks penelitian ini, media yang dipilih adalah video interaktif berbasis Canva, yang memadukan unsur gerak, suara, gambar, teks, dan grafik secara saling terkait.

Walaupun secara konseptual model TGT maupun pemanfaatan video interaktif masing-masing menyimpan potensi untuk mendongkrak hasil belajar, kombinasi keduanya belum banyak diuji secara empiris, khususnya pada pembahasan Perubahan Sosial dan Budaya di SMP Negeri 2 Jangkang. Riset-riset terdahulu, seperti yang dilakukan Widyawati (2024) dengan memanfaatkan TGT berbantuan Quizizz dan Nurahmah (2025) yang mengandalkan TGT bersama media PowerPoint, belum secara spesifik mempertemukan TGT dengan video interaktif Canva pada ranah pembelajaran IPS. Dari paparan tersebut, penelitian ini dirancang untuk menguji apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan video interaktif Canva memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangkang pada materi Perubahan Sosial dan Budaya.

Mengacu pada paparan di atas, penelitian ini mengajukan tiga pertanyaan pokok, yakni: (1) seperti apa hasil belajar siswa kelas VIII pada kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional; (2) seperti apa hasil belajar siswa kelas VIII pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model TGT berbasis video interaktif Canva; dan (3) apakah penerapan model TGT berbasis video interaktif Canva memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS materi Perubahan Sosial dan Budaya jika dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selaras

dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan memetakan hasil belajar pada kedua kelompok kelas sekaligus menguji pengaruh penerapan model pembelajaran yang dimaksud.

METODE

Riset ini mengungkap pendekatan kuantitatif yang dijalankan melalui desain eksperimen. Sugiyono (2023) menerangkan bahwa metode eksperimen pada dasarnya dipakai untuk menguji dampak sebuah perlakuan terhadap variabel lain di bawah kondisi yang terkendali. Bentuk rancangan yang dipilih dalam riset ini adalah *quasi experimental design* dengan pola *Posttest Only Control Group Design*, mengingat desain ini tetap menyertakan kelompok kontrol meski tidak mampu mengendalikan secara tuntas variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen.

Seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangkang pada tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 65 orang, menjadi populasi dalam riset ini. Pengambilan sampel dilakukan lewat teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesiapan masing-masing kelas, keseimbangan jumlah siswa, serta ketersediaan fasilitas pendukung riset. Kelas VIII A yang beranggotakan 35 siswa kemudian dipilih sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan model TGT berbasis video interaktif Canva, sedangkan kelas VIII B yang beranggotakan 31 siswa difungsikan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional berbasis ceramah.

Pengumpulan data hasil belajar dilakukan lewat tes pilihan ganda (posttest) yang diberikan secara perorangan setelah proses pembelajaran berakhir. Sebelum dipakai, instrumen tes ini terlebih dahulu melalui uji validitas isi lewat penilaian dua dosen Program Studi Pendidikan IPS Universitas PGRI Pontianak serta satu guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jangkang, ditambah uji validitas konstruk dengan rumus korelasi Product Moment dari Pearson (Arikunto, 2023). Dari 30 butir soal yang diuji, seluruhnya dinyatakan valid dengan rentang nilai r hitung antara 0,506 sampai 0,745, yang seluruhnya melampaui r tabel sebesar 0,334 pada taraf signifikansi 5%. Sementara itu, pengujian reliabilitas dengan rumus Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien 0,931, yang menandakan tingkat reliabilitas instrumen yang sangat tinggi (Riduwan, 2015).

Analisis data dalam riset ini mencakup statistik deskriptif untuk memetakan rata-rata dan standar deviasi hasil belajar pada masing-masing kelas, uji normalitas lewat Shapiro-Wilk, uji homogenitas lewat Levene's Test, serta uji hipotesis lewat Independent Sample t-Test dengan bantuan SPSS versi 25. Uji normalitas dan homogenitas ditempuh sebagai langkah prasyarat sebelum pengujian hipotesis, guna memastikan data telah memenuhi asumsi statistik parametrik yang disyaratkan (Ghozali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil posttest pada kelas kontrol (VIII B) yang memperoleh pembelajaran konvensional menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,78 dengan standar deviasi 13,579. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada materi Perubahan Sosial dan Budaya masih tergolong lebih rendah dibandingkan kelas yang memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis video interaktif Canva. Selain itu, standar deviasi yang relatif besar mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa cukup bervariasi sehingga kemampuan akademik antarsiswa belum merata.

Rendahnya hasil belajar pada kelas kontrol diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan individual. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman konsep menjadi terbatas. Akibatnya, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep

Perubahan Sosial dan Budaya yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Novanti, Subiyantoro, dan Purwananti (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional cenderung menjadikan siswa sebagai penerima informasi sehingga keaktifan belajar dan kemampuan memahami materi menjadi kurang optimal.

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Berbeda dengan kelas kontrol, hasil posttest pada kelas eksperimen (VIII A) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 80,29 dengan standar deviasi 10,552. Nilai rata-rata yang lebih tinggi disertai standar deviasi yang lebih kecil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya meningkat, tetapi juga lebih merata dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis video interaktif Canva yang mencapai 88% dengan kategori sangat baik menurut kriteria Riduwan (2015). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh sintaks pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Keberhasilan pembelajaran pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, penggunaan video interaktif Canva mampu menyajikan materi Perubahan Sosial dan Budaya melalui kombinasi gambar, animasi, teks, dan ilustrasi yang menarik sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kedua, penerapan sintaks *Team Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, serta berkompetisi secara sehat melalui kegiatan permainan akademik dan turnamen. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk saling membantu memahami materi sebelum mengikuti turnamen sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Slavin (2015) yang menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, tanggung jawab, dan hasil belajar melalui aktivitas kelompok yang dipadukan dengan kompetisi akademik.

Pengujian prasyarat analisis Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,691 pada kelas kontrol dan 0,838 pada kelas eksperimen. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga berdasarkan kriteria Ghozali (2021) data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,092. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen (Riduwan, 2020).

Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, data memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan uji parametrik berupa *Independent Sample t-Test*.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi
Kelas Eksperimen	35	80,29	10,552
Kelas Kontrol	31	59,78	13,579

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2023).

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sampel T-Test

t hitung	df	Sig. (2-tailed)
6,889	64	0,000

Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,889 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis video interaktif Canva terhadap hasil belajar IPS materi Perubahan Sosial dan Budaya siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangkang.

Perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 20,51 poin menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis video interaktif Canva

lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain menghasilkan nilai rata-rata yang lebih tinggi, kelas eksperimen juga memiliki standar deviasi yang lebih kecil dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih merata setelah memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis video interaktif Canva terhadap hasil belajar IPS materi Perubahan Sosial dan Budaya siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangkang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas control yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 59,78 dan kelas eksperimen yang menerapkan model Team Games Tournament (TGT) berbasis video interaktif Canva sebesar 80,29. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test memperoleh nilai t hitung sebesar 6,889 dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis video interaktif Canva terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangkang pada materi Perubahan Sosial dan Budaya. Oleh karena itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis video interaktif Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, S. Y., & Maunah, B. (2022). Perubahan sosial menurut Kingsley Davis dan William F. Ogburn. Jurnal Pendidikan.
- Arikunto, S. (2015). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi ke-2). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (Edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hairun. (2020). Evaluasi dan penilaian hasil belajar. Deepublish.

Hasbullah, A. R., & Ahid, N. (2022). Perubahan sosial menurut William F. Ogburn. Jurnal Pendidikan.

Junaedi, S. (2021). Pembelajaran efektif dan menyenangkan yang berpusat pada siswa. Jurnal Pendidikan.

Maharani, dkk. (2021). Hasil belajar dan perubahan perilaku siswa. Jurnal Pendidikan.

Mulyatiningsih, E. (2011). Metode penelitian terapan bidang pendidikan. Alfabeta.

Nafiah, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VII MTs Al Ma' arif Tulungagung (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Novanti, dkk. (2025). Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan.

Nurahmah, S. A. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Al-Husna Probolinggo (Skripsi).

Nuryadi. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian. Sibuku Media.

Riduwan. (2015). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.

Riduwan. (2020). Dasar-dasar statistika. Alfabeta.

Ristianto, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo (Skripsi).

Sarwiji Suwandi. (2011). Model asesmen dalam pembelajaran. Yuma Pustaka.

Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Allyn & Bacon.

Solichin, M. (2017). Analisis daya beda, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam, 2(2), 192 – 213.

Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sulastri, dkk. (2015). Hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
Jurnal Pendidikan.

Sumaatmadja, N. (1999). Metodologi pengajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).
Bumi Aksara. Sutja, A., dkk. (2017). Penulisan skripsi untuk Prodi Bimbingan
Konseling. Wahana Resolusi.

Widyawati, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament
(TGT) berbantuan