

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (OCTOPUS GAMES) DENGAN BANTUAN MEDIA GOOGLE LENS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Lyca Rahmawati Wakhidah, Yusuf Hanafi, Ferdi Dwi Sagitha

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: lyca.rahmawati.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i4.2024.13

## Keywords

Octopus Games Media  
Teams Games Tournament (TGT)  
Google Lens

## Abstract

Education is one of the subjects that becomes an urgency in the progress of a nation, education cannot be separated from the teaching and learning process in the classroom which certainly faces problems in achieving the expected goals. One of the problems faced by a teacher is the learning outcomes of students who tend to be low because learning activities are less interesting and involve all students. This study aims to determine the learning outcomes of students after applying the Cooperative Learning learning model of Team Games Tournament (Octopus Games) Type with the Help of Google Lens Media on the classification of living things. This type of research is pre-experiments. Data collection techniques with tests and observations. The learning outcomes of students in the classification of living things have increased by 47% based on the value of the pretest and posttest results. Based on these results, the application of the Team Games Tournament (Octopus Games) Type Cooperative Learning learning model with the help of Google Lens Media can improve student learning outcomes on living things classification material.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu urgensi dalam pembangunan suatu peradaban, pendidikan yang baik mencetak generasi unggul yang mampu berdedikasi terhadap suatu peradaban bangsa (Sulhiyati, 2019). Pendidikan merupakan sektor yang di dalamnya terdapat komponen guru, peserta didik, karyawan sekolah, dan warga sekolah lainnya. Seluruh komponen ini saling berkaitan satu dengan yang lain dengan peran yang saling bergantung dan saling memiliki keterhubungan (Asnawi, 2022). Pendidikan merupakan suatu kesatuan utuh yang luas yang di dalamnya memuat suatu pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut memuat tujuan pendidikan yang mampu mewujudkan manusia yang seutuhnya, karena pendidikan berfungsi sebagai proses penyadaran terhadap manusia untuk mengenal, mengerti, serta memahami suatu realita dalam kehidupan sehari-hari (Tarigan et al., 2022). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling berkaitan yang terdiri atas tujuan, materi, metode, dan evaluasi, keempatnya merupakan kegiatan yang tidak terlepas dari terlaksananya pembelajaran.

Sekolah merupakan salah satu tempat terlaksananya pembelajaran secara formal. Dalam sekolah formal salah mata pelajaran yang menjadi mata pelajaran urgensi dalam setiap tingkatan pendidikan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran ini menekankan pada kepada peserta didik dalam memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengembangkan kompetensi sehingga harapannya peserta didik dalam memahami dan mengeksplorasi terkait alam dan lingkungan sekitarnya secara ilmiah. Secara umum pembelajaran IPA merupakan rumpun ilmu yang membahas tentang makhluk hidup serta alam sekitar beserta isi yang terkandung di dalamnya (Nurhayati et al.,

2022). Proses pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran IPA seringkali menekankan konsep teoritis yang tidak cukup dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut penting bagi seorang guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang tidak monoton, menyenangkan, inovatif, dan membuat peserta didik aktif dan memiliki motivasi yang baik dalam proses pembelajaran (Sulhiyati, 2019). Seorang guru memiliki peran yang cukup besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mendorong peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran (Rahma Shelfy Sofian et al., 2022). Pentingnya seorang guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang relevan dengan topik pembelajaran yang sedang dipelajari (Martine, 2022). Dalam menjadi guru profesional pemanfaatan media sangat penting dalam membantu seorang guru dalam menuntun peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan bertujuan untuk membantu peserta didik supaya lebih mudah memahami materi pembelajaran (Azira et al., 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada 31 Januari 2024 di SMPN 5 Malang memperoleh informasi terkait beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, diantaranya yaitu (1) Masih ditemukan hasil belajar peserta didik yang rendah, (2) Masih terdapat peserta didik yang tidak maksimal dalam pembelajaran di kelas seperti tidak menyimak penjelasan guru dan bermain di luar konteks pembelajaran, (3) Masih terdapat penyampaian guru yang menggunakan metode ceramah dan diskusi, (4) Kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi seperti menggunakan *power point* interaktif serta pemanfaatan LCD yang kurang maksimal dan pemakaian aplikasi edukatif yang dapat di akses secara gratis.

Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 5 Malang pada tanggal 02 Februari 2024 dalam proses pembelajaran masih sulit dalam mengendalikan peserta didik untuk kondusif dalam pembelajaran dan masih rendahnya kerjasama tim yang terbentuk dalam pembelajaran. Selain itu keterbatasan seorang guru dalam meluangkan waktu untuk merancang pembelajaran dan sesuai dengan minat, kebutuhan, dan profil belajar peserta didik yang beragam. Dengan permasalahan tersebut guru jarang dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di sekolah, hingga hanya menggunakan metode saja. Hal ini menyebabkan kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas yang harusnya peserta didik aktif, antusias dan berkontribusi dalam diskusi menjadi peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka penting bagi seorang guru dan menjadi suatu urgensi bagi mereka dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat yang relevan dengan topik yang dipelajari peserta didik. Pemilihan strategi pembelajaran bagi guru dengan memilih model pembelajaran yang relevan dan efektif pada topik pembelajaran tersebut, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran hal ini karena dalam proses pembelajarannya dituntut untuk berkompetisi secara berkelompok dan mampu menjawab pertanyaan sebanyak mungkin, dengan jawaban yang tepat, dan perolehan skor yang tinggi (Hasanah et al., 2020).

Terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), diantaranya yaitu: (1) Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, (2) Menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan karena pembelajaran yang mereka lakukan dilakukan dengan sistem permainan, (3) Dapat meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik, kerja sama, tanggung jawab, dan kompetisi yang sehat dalam proses pembelajaran, (4) Peserta didik memperoleh pemahaman yang mendalam terkait bahasan topik yang sedang dipelajari dan meningkatkan hasil belajarnya, (5) Dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan sosial, dan rasa toleransi antar peserta didik, (6) Lebih meningkatkan manajemen waktu yang tercipta oleh peserta didik dalam kerjasama *team* (Azira et al., 2019).

Keunggulan yang dimiliki model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT pada pembelajaran IPA tentunya akan lebih menarik dan maksimal apabila dipadukan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sesuai dengan pendidikan yang selaras dengan zaman sesuai dengan

kerangka filosofi pendidikan Indonesia menurut Bapak Pendidikan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan menuntut peserta didik sesuai dengan kodrat zaman (Tarigan et al., 2022). Hal ini selaras dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat bahkan dalam pendidikan banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Motivasi belajar peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut (Megah et al., 2023). Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan lebih bermakna dan maksimal dengan di dukung oleh media pembelajaran yang edukatif, salah satunya yaitu penggunaan *octopus games* dan google scan yang penggunaan dapat dilakukan dengan praktis oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rahma Shelfy Sofian et al., 2022). Hal ini selaras dengan generasi peserta didik sekarang sebagai digital native dan sesuai dengan pendidikan yang sesuai kodrat zaman. Penggunaan *google lens* dapat digunakan sebagai media pendeteksi gambar secara otomatis yang digunakan peserta didik dalam mengidentifikasi makhluk hidup yang terdapat pada lingkungan sekitarnya kemudian harapannya peserta didik dapat mengetahui tingkatan taksonomi pada makhluk hidup tersebut. Penggunaan *google lens* ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran serta pemahaman konsep yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran yang edukatif telah disesuaikan dan relevan dengan topik pembelajaran yang dipelajari, penelitian ini berkaitan dengan topik pembelajaran klasifikasi makhluk hidup. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran topik ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya yaitu, (1) Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan tidak memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, (2) Peserta didik yang mengobrol dengan rekannya yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran klasifikasi makhluk hidup dan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Berkaitan dengan latar belakang dan rumusan permasalahan yang ada penelitian ini digunakan untuk Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan Bantuan Media Google Lens Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

## 2. Metode

Pada penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Malang, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan bantuan media *Google Lens* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif kuantitatif dengan tipe *pre-experiments* yang menggunakan desain "*One -Shot Case Study*" yang merupakan rancangan dengan memberikan suatu penerapan pembelajaran IPA, paradigma dalam penelitian eksperimen model ini digambarkan sebagai suatu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakuan kemudian melakukan observasi terhadap hasil perlakuan (Sugiyono, 2020).

Penerapan metode penelitian *pre-experiments* yang menggunakan desain "*One -Shot Case Study*" dengan melibatkan dua kali pengukuran pretest (sebelum perlakuan) sebagai  $Y_1$ , Perlakuan sebagai  $X$ , dan posttest (setelah perlakuan)  $Y_2$  yang diterapkan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tema Klasifikasi Makhluk Hidup yang hanya diberikan pada satu kelas saja sebagai kelas dilakukannya *treatment* atau perlakuan dan sekaligus kelas yang digunakan observasi, tanpa menggunakan kelas kontrol. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh dalam penelitian  $<$  dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antar satu variabel dengan variabel lainnya. Pengambilan data penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Malang, penelitian ini dilaksanakan pada 12 Februari-23 Februari 2024. Populasi kelas yang digunakan penelitian merupakan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Malang Tahun Ajaran 2023-2024. Sampel penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu pad kelas VII I yang terdiri dari 32 peserta didik dengan 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu: (1) Menggunakan teknik observasi, yang digunakan peneliti untuk mengamati efektif dan psikomotor peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, (2) Menggunakan tes evaluasi sebagai asesmen sumatif yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa secara kognitif, tes ini dilakukan setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Kemudian terdapat tes diagnostik kognitif (*Pretest*) dan tes diagnostik non kognitif (gaya belajar). (3) Menggunakan teknik angket, yang bertujuan dalam memperoleh data terkait tanggapan, minat, dan sikap yang dimiliki peserta didik selama kegiatan pembelajaran dilakukan.

Teknis analisis perolehan data yang digunakan yaitu, analisis hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Dalam penelitian ini menggunakan data pada hasil *pretest* yang dilakukan pada awal pembelajaran dan *posttest* peserta didik yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Persentase hasil belajar peserta didik diperoleh dari rumus berikut:

**Tabel 1.** Presentase Hasil Belajar

Persentase Hasil Belajar	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Tidak Baik

(Susanti et al., 2017)

Nilai hasil belajar dapat diketahui berdasarkan peningkatan nilai rata-rata pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\sum \text{Nilai Siswa}}{\sum \text{Siswa}}$$

Selanjutnya adalah persentase ketuntasan hasil belajar pada topik Klasifikasi Pada Makhhluk hidup, persentase tersebut dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\sum \text{Skor Tuntas}}{\sum \text{SKor Tidak Tuntas}} \times 100 \%$$

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar peserta didik berkaitan dengan beberapa dalam penilaiannya yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Ulfah & Arifudin, 2021). Aspek kognitif berkaitan dengan hasil belajar secara intelektual, aspek afektif berkaitan dengan sikap yang dimiliki oleh peserta didik, dan aspek psikomotor berkaitan dengan ketrampilan dan kemampuan dalam bertindak bagi peserta didik.

Pembelajaran Klasifikasi Pada Makhhluk Hidup yang terapkan dalam kelas menjadi suatu hal yang baru bagi mereka. Pembelajaran yang mereka ketahui dengan banyak teori yang tentunya pemahaman konsepnya dengan menghafal, namun dapat menjadi materi yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Tentunya hal ini menjadi menarik karena penerapan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana kelas yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Namun sesuai dengan hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik terdapat 28% menyatakan kesulitan dengan pembelajaran yang berlangsung sehingga mereka kesulitan dalam menyelesaikan tes kognitif untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang berlangsung selama proses pembelajaran peserta didik menyatakan kesulitan dalam menjawab tes kognitif yang diberikan.

Pada SMPN 5 Malang peserta didik dikatakan tuntas dalam ranah kognitif apabila peserta didik memperoleh hasil asesmen  $\geq 78$ . Peserta didik dalam penelitian ini sebanyak 32 peserta didik. Pada *pretest*nya hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 8 peserta didik atau 25% dinyatakan tuntas namun termasuk kategori kurang dan terdapat 24 peserta didik atau 75% tidak tuntas.

Sedangkan dalam *posttest* hasil belajar peningkatan hasil belajar sebanyak 47% yaitu sebanyak 23 peserta didik atau 72% dinyatakan tuntas dengan kategori baik dan terdapat 9 peserta didik atau 28% tidak tuntas.

**Tabel 2.** Data Hasil Belajar Peserta didik

Kegiatan	Presentase Hasil Belajar	Kategori
<i>Pretest</i>	25%	Kurang
<i>Posttest</i>	72%	Baik

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttes*

No.	Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah Nilai	2167	2614
2.	Nilai Rata-Rata	68	82
3.	Jumlah Peserta Didik Tuntas	8	23
4.	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	24	9
5.	Presentase Ketuntasan	25%	72%

Data hasil belajar peserta didik dari *pretest* menyatakan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 2167 dengan nilai rata-rata peserta didiknya 68, menyatakan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas terdapat 8 peserta didik sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 24 peserta didik sehingga hal ini dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 25%. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* menyatakan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 2614 dengan nilai rata-rata peserta didiknya 82, menyatakan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas terdapat 23 peserta didik sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 9 peserta didik sehingga hal ini dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 72% tentunya dengan data yang diperoleh terdapat kenaikan jumlah atau peningkatan hasil belajar peserta didik dalam topik Klasifikasi Makhluk Hidup dengan Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan Bantuan Media *Google Le Data* hasil belajar peserta didik dari *pretest* menyatakan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 2167 dengan nilai rata-rata peserta didiknya 68, menyatakan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas terdapat 8 peserta didik sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 24 peserta didik sehingga hal ini dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 25%. Sedangkan pada hasil belajar *posttest* menyatakan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 2614 dengan nilai rata-rata peserta didiknya 82, menyatakan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas terdapat 23 peserta didik sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 9 peserta didik sehingga hal ini dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 72% tentunya dengan data yang diperoleh terdapat kenaikan jumlah atau peningkatan hasil belajar peserta didik dalam topik Klasifikasi Makhluk Hidup dengan Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan Bantuan Media *Google Lens.*'

**Tabel 4.** Paired Two Sample (signifikansi pengaruh antar variabel)

**t-Test: Paired Two Sample for Means**

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	67,70833333	81,69402985
Variance	272,7150538	96,32961816
Observations	32	32
Pearson Correlation	-0,092497957	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	31	
t Stat	-3,960561608	
P(T<=t) one-tail	0,00020379	
t Critical one-tail	1,695518783	
P(T<=t) two-tail	0,00040758	
t Critical two-tail	2,039513446	

Pengambilan keputusan berdasarkan pada H0 diterima dan H1 ditolak dengan indikasi apabila besarnya nilai signifikansi lebih dari 0,05, namun apabila besarnya nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka pengambilan keputusan berdasarkan H0 ditolak dan H1 diterima. Pada tabel 4 dapat diketahui pada sig. (2-tailed) atau yang menunjukkan nilai signifikansi yaitu 0,00040758. Nilai 0,00040758 merupakan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05, sehingga pengambilan keputusannya H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada

## Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan Bantuan Media *Google Lens* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

Hasil belajar peserta didik selanjutnya berkaitan aspek afektif peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa hal yang dimati diantaranya karakter peserta didik, peduli lingkungan, dan ketrampilan sosial peserta didik. Pada afektif aspek karakter meliputi sikap jujur, bertanggungjawab, dan tepat waktu. Hasil belajar peserta didik selanjutnya berkaitan aspek psikomotor peserta didik yang diperoleh dari pengamatan yang dinilai di luar kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *octopus games* dan juga *google lens* yang diterapkan pada penelitian ini membantu dalam proses pembelajaran pada topik Klasifikasi Makhluk Hidup, peneliti sekaligus yang berperan sebagai guru pada penelitian ini menemukan peserta didik yang tidak terlalu memberikan pertanyaan terkait penggunaan *google lens*, hal ini menandakan peserta didik sudah terbiasa dengan pemakaian atau penggunaan media *google lens* sehingga dalam pembelajarannya berlangsung lebih efektif.

### 4.Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh terkait penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan Bantuan Media *Google Lens* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik mengalami perubahan dengan perolehan hasil asesmen yang lebih tinggi atau lebih baik berdasarkan beberapa kajian teori dan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Sesuai analisis data tersebut menunjukkan bahwa keunggulan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* yang melatih peserta didik dalam menyelesaikan tantangan berupa kerjasama tim dalam mengatur strateginya memecahkan permasalahan berupa soal-soal yang tersedia dalam media *octopus games*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,00040758 dan terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan *pretest* dan *posttestnya*

### 5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament (Octopus Games)* dengan Bantuan Media *Google Lens* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup". Terlaksana dan lancarnya penelitian ini tidak terlepas dari dukungan bantuan dari beberapa pihak terkait. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih atas terselenggaranya program PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023 Universitas Negeri Malang atas kesempatannya yang telah diberikan kepada penulis menjadi bagian dari calon guru profesional. Penulis ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan pada Praktik Pengalaman Lapangan, Kepala Sekolah SMPN 5 Malang, Guru Pamong Mata Pelajaran IPA SMPN 5 Malang, Bapak serta Ibu guru validator instrumen penelitian, dan Observer penelitian yang telah meluangkan waktu, tenaga, perhatian, dan pikirannya dalam membantu menyelesaikan dan mengawal kelancaran pada penelitian ini

### Daftar Rujukan

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939-955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125-139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Asnawi. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT SISWA KELAS VII MTs DARUL ULUM PURAI. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 8(2), 84-96.
- Azira, Mahadewi, L. P. P., & I Gst. Ngurah Japa. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT ( TGT ) BERMEDIAKAN QUESTIONS BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 73-82.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT ( Teams Games Tournament ) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lastia, I. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 74–79. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31561>
- Martine, B. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT SISWA KELAS VIIA SMPN 2 RAREN BATUAH. *Jurnal EduCario*, 1(1), 258–264.
- Megah, D., Lenti, P., & Fardhani, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Universitas Negeri Malang Sabtu*, 8, 2023.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahma Shelfy Sofian, A., Subchan, W., & Sudarti. (2022). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN GOOGLE LENS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Teknologi Pendidikan*, 11(2).
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Alfabeta.
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia | Jurnal Kajian, Penelitian, Dan Pengembangan Kependidikan*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v10i1.816>
- Susanti, Y., Wahjoedi, & Sugeng Utaya. (2017). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 661–666. <https://doi.org/10.52000/jsi.v4i1.150>
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 149–159. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 6. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>