

Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Clash Of Champions* Melalui Pendekatan *Deep Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Fadhila Nurlatifah^{*1}, Rendra Gumilar², Sri Hardianti Sartika³

fadhilanurlatifah0@gmail.com, rendragumilar@unsil.ac.id, sri.hardianti@unsil.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Siliwangi

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya, dengan sampel kelas X-6 sebagai kelas eksperimen dan X-3 sebagai kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik *nonprobability sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, yang dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata *post-test* dan skor N-Gain. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran tersebut terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.

Kata Kunci: hasil belajar, *clash of champions*, *deep learning*, *teams games tournament* (TGT)

ABSTRACT: This study aims to analyze the effect of the *Teams Games Tournament* cooperative learning model assisted by *Clash of Champions* media through a *Deep Learning* approach on students' learning outcomes in Economics. This research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a *non-equivalent control group design*. The population consisted of all tenth-grade students of SMA Negeri 9 Tasikmalaya, with class X-6 as the experimental group and class X-3 as the control group, selected through *non-probability sampling*. Data were collected using multiple-choice tests in the form of *pre-test* and *post-test*, and analyzed using IBM SPSS 25. The results showed that the experimental group experienced a higher improvement in learning outcomes compared to the control group, as indicated by the differences in *post-test* mean scores and N-Gain values. Therefore, the implementation of the *Teams Games Tournament* cooperative learning model assisted by *Clash of Champions* media through a *Deep Learning* approach has a positive effect on students' learning outcomes in the topic of Payment Systems and Payment Instruments.

Keywords: *clash of champions*, *deep learning*, learning Outcomes, *teams games tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku siswa melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal. Dalam pendidikan saat ini, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menghafal materi, tetapi juga dari kemampuan memahami konsep secara mendalam, berpikir kritis, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya, khususnya pada siswa kelas X tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 75. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak pada keberlanjutan proses pembelajaran pada materi selanjutnya. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang mengukur pemahaman konsep pada level kognitif yang lebih tinggi. Siswa cenderung hanya mampu menjawab soal pada tingkat pengetahuan dasar, namun mulai mengalami kesulitan ketika harus menafsirkan informasi, menghubungkan konsep, atau menerapkannya dalam konteks baru. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih bersifat dangkal dan belum mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagaimana dituntut dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*).

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal berkaitan dengan motivasi, minat, dan kesiapan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan guru. Dalam praktik pembelajaran di kelas, metode ceramah masih cenderung dominan sehingga siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, mata pelajaran ekonomi menuntut siswa untuk mampu berpikir kritis, menganalisis permasalahan, serta menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata. Menurut Fauzi & Masrupah (2024:11), strategi dan metode pembelajaran yang kurang menarik dapat memengaruhi ketuntasan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep secara mendalam.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menekankan kerja sama kelompok melalui aktivitas permainan dan kompetisi akademik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Nadiyanti et al. (2024:519), penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dalam model TGT, siswa ditempatkan dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi dan berkompetisi melalui permainan akademik sehingga mampu menumbuhkan motivasi, kerja sama, serta tanggung jawab belajar. Penggunaan model TGT juga dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan, model TGT dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual. Salah satu media yang relevan digunakan adalah *Clash of Champions* (CoC), yaitu permainan edukatif yang diadaptasi dari program kompetisi akademik populer yang dikembangkan oleh platform Ruangguru. Permainan ini menekankan kecepatan berpikir, kerja sama, analisis kritis, serta kemampuan menyelesaikan masalah dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Menurut Kurniatarini & Suastika (2024:1253), *Clash of Champions* merupakan kompetisi akademik yang melibatkan peserta berprestasi dan menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penggunaan media permainan yang kreatif dan sesuai konteks juga dinilai mampu memperkuat efektivitas model TGT dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Nursamsiyah et al. 2025: 12).

Model TGT yang dipadukan dengan media CoC ini selaras dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*), karena mengajak siswa untuk berdiskusi, memecahkan masalah, berkompetisi, dan mengeksplorasi konsep ekonomi secara menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh kebijakan terbaru yaitu SK Mendikdasmen No. 126 Tahun 2025 tentang Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam.

Pendekatan ini menekankan tiga komponen utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Melalui pembelajaran bermakna, siswa diharapkan mampu memahami konsep secara utuh dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pembelajaran sadar (*mindful learning*) mendorong siswa untuk berpikir kritis, reflektif, dan fokus dalam menyelesaikan masalah. Adapun pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) diwujudkan melalui suasana belajar yang interaktif dan

kompetitif menggunakan media permainan edukatif. Dengan demikian, perpaduan model TGT, media *Clash of Champions*, dan pendekatan *deep learning* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus bermakna bagi siswa.

Penelitian mengenai model pembelajaran TGT sebenarnya telah banyak dilakukan, namun masih terdapat gap penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada efektivitas TGT dengan media pembelajaran yang umum digunakan, seperti teka-teki silang atau permainan sederhana. Penelitian Nadiyah et al. (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media teka-teki silang memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi. Penelitian lain oleh Nursamsiyah et al. (2025) juga menyatakan bahwa media permainan yang kreatif dapat memperkuat efektivitas model TGT. Akan tetapi, kajian yang mengintegrasikan model TGT dengan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) pada perpaduan antara model pembelajaran TGT, media *Clash of Champions*, dan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ekonomi.

Nilai kebaruan (*Novelty*) penelitian ini terletak pada perpaduan antara model TGT, media *Clash of Champions*, dan pendekatan *Deep Learning*, yang sejauh ini belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini tidak hanya melengkapi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperkaya kajian dengan menambahkan unsur pembelajaran mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning*, serta membandingkannya dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi.

LANDASAN TEORI

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Firdausi (2022:34), hasil belajar ditunjukkan melalui perubahan perilaku siswa setelah belajar, seperti dari tidak tahu menjadi tahu. Sementara itu, Buaton et al. (2021:4067) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk pencapaian siswa yang dapat dinyatakan melalui nilai atau tulisan sebagai ukuran pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto (2010) dalam Damayanti (2022: 102), faktor internal meliputi kondisi fisik, psikologis, minat, dan motivasi siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, metode, model, dan media pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut Simamora et al. (2024:2), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan bersama. Sementara itu, Nadiyah et al. (2024:519) menyatakan bahwa model TGT melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan

belajar melalui unsur permainan dan kompetisi sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Model TGT memiliki tahapan berupa penyampaian materi, pembentukan kelompok, permainan (*games*), turnamen, dan pemberian penghargaan yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, model TGT dipadukan dengan media *Clash of Champions*, yaitu permainan edukatif yang diadaptasi dari program kompetisi akademik yang dikembangkan oleh platform Ruangguru. Menurut Kurniati & Suastika (2024: 1253) permainan ini melatih kemampuan berpikir cepat, kerja sama, analisis kritis, dan manajemen waktu. Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, berpikir kritis, dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Asrafiani Arafah et al. (2023: 359), teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam konteks penelitian ini, teori konstruktivisme digunakan untuk menganalisis bagaimana model pembelajaran TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep ekonomi secara lebih mendalam. Berdasarkan hubungan antarvariabel, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* diduga mampu meningkatkan hasil belajar

siswa. Model pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono, (2023:110-111), Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruh suatu variabel independen (perlakuan atau *treatment*) terhadap variabel dependen (hasil atau *output*) dalam kondisi yang terkontrol. Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimental bentuk *Nonequivalent Control Group Design* atau desain berbentuk kelompok kontrol dan eksperimen.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan dari bulan Oktober 2025 sampai Mei 2026 di kelas X SMAN 9 Tasikmalaya, yang beralamat di Jl. Leuwi Dahu N0.61, RT.003/RW.002, Parakannyasag, Kec. Indihiang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46111. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 9 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 245 orang. Dalam penelitian teknik sampling yang digunakan adalah *Non Probability Sampling* dengan teknik *Sampling Purposive*. Dari 6 kelas (X1 – X-9) yang disediakan oleh pihak sekolah, peneliti mengambil kelas X-6 sebanyak 41 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 sebanyak 42 siswa sebagai kelas kontrol. Prosedur homogenitas digunakan homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa data sampel penelitian

untuk mengetahui apakah beberapa data sampel penelitian Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi, studi literatur, penyusunan instrumen penelitian, serta menentukan populasi dan sampel penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada tahap akhir, peneliti memberikan *posttest*, mengolah dan menganalisis data penelitian, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

Teknik Analisis data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda kepada siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Uji Validitas, Menurut Slamet & Wahyuningsih (2022:51), uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji Reliabilitas, Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$, sedangkan apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Uji *N-Gain*, Menurut Oktavia et al. (2019:598) dijelaskan bahwa Uji *N-Gains* ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Uji Normalitas, digunakan untuk mengetahui data terdistribusi secara normal atau tidak. Uji Homogenitas, Menurut Usmadi (2020:51) berasal dari populasi dengan varian yang sama atau tidak. Uji Hipotesis menggunakan Uji

Nonparametrik diantaranya: Uji *Wilcoxon Signed Rank* dipergunakan peneliti untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Uji *Mann-Whitney U* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model

pembelajaran TGT berbantuan media *Clash of Champions* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Uji Effect Size, Menurut Becker dalam Latifah & Wiyanto, (2023) mengungkapkan bahwa *effect size* yaitu suatu uji untuk mengukur seberapa besarnya efek suatu perlakuan

PEMBAHASAN HASIL

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Sum	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	41	18	67	39,39	1615	14,871
<i>Post-Test</i> Eksperimen	41	44	100	84,37	3437	16,498
<i>Pre-Test</i> Kontrol	42	15	67	31,52	1324	14,087
<i>Post-Test</i> Kontrol	42	30	96	65,60	2755	19,412

Sumber: Hasil olah data 2026 IBM SPSS 25, 2026

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa nilai *mean* yang didapat dari dari *pre test* kelas eksperimen sebesar 39,39 dan *post-test* sebesar 84,37 di kelas eksperimen. Sedangkan *mean* di kelas kontrol pada *pre-test* berjumlah 31,52 dan *mean* kelas kontrol pada

post-test sebesar 65,60. Oleh karena itu, dari pengolahan yang telah dilakukan dapat disimpulkan kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata yang lebih besar dibandingkan nilai rata-rata di kelas kontrol.

Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Clash of Champions* (CoC) melalui Pendekatan *Deep Learning*

Tabel 2. Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata			Kategori
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>	
41	39,39	84,37	0,75	Tinggi

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2026

Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat

signifikan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning*. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 39,39 pada *pre-test* menjadi 84,37 pada *post-test*. Selain itu, pada tahap *pre-test* seluruh siswa belum mencapai KKTP, sedangkan setelah perlakuan sebanyak 28 siswa dinyatakan tuntas dan hanya 13 siswa yang belum tuntas. Peningkatan tersebut juga diperkuat oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara optimal.

Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol (Model Pembelajaran Konvensional)

Tabel 3. Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata			Kategori
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>	
42	31,52	65,60	0,48	Sedang

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2026

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 31,52 pada *pre-test* menjadi 65,60 pada *post-test*. Selain itu, pada tahap awal seluruh siswa belum mencapai KKTP, namun setelah pembelajaran berlangsung sebanyak 14 siswa dinyatakan tuntas. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,48 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun efektivitasnya belum seoptimal model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning*.

Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata *Pre-test*, *Post-test* dan *N-Gain* Kelas Eksperimen (Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)) dan Kelas Kontrol (Konvensional)

Tabel 4. Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata *Pre-Test*, *Post-Test* dan *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Nilai Rata-rata			Kategori
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>	
Eksperimen (X-6)	41	39,39	84,37	0,75	Tinggi
Kontrol (X-3)	42	31,52	65,60	0,48	Sedang

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2026

Dari tabel tersebut, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 39,39 dan meningkat menjadi 84,37 pada *post-test* dengan nilai *N-Gain* 0,75 termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 31,52 menjadi 65,60 dengan nilai *N-Gain* 0,48 termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional. Keunggulan model ini terlihat dari terciptanya suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, termotivasi untuk memahami materi, serta mampu mengembangkan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok.

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi *Exact Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasilnya, data *pre-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,080 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data *pre-test* telah memenuhi asumsi kenormalan. Namun, kondisi yang berbeda terlihat pada data *post-test*. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yang berada di bawah batas 0,05, sehingga data *post-test* dinyatakan tidak berdistribusi normal. data *pre-test* pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga data *pre-test* belum memenuhi asumsi kenormalan. Selanjutnya, hasil uji normalitas pada data *post-test* kelas

kontrol juga menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,021, yang masih berada di bawah batas 0,05. Meskipun nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 65,60 dibandingkan dengan *pre-test* sebesar 31,52, distribusi data tetap tidak memenuhi kriteria normalitas.

Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* dengan bantuan program SPSS versi 25.0 dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu apabila nilai Sig. > 0,05 maka varians kedua kelompok dinyatakan sama (homogen). Sebaliknya, jika nilai Sig. ≤ 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan tidak sama (tidak homogen). Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,584 dan *post-test* sebesar 0,397. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penyebaran data pada kedua kelompok relatif homogen atau sebanding.

Uji Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis pertama menggunakan uji *wilcoxon signed rank* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Adapun hipotesis yang di uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Wilcoxon Signed Rank* Kelas Eksperimen

<i>Test Statistics</i>	
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen - <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	
Z	-5.568
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama, diperoleh nilai Z hitung sebesar -5,568 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$,

sehingga H_a diterima dan H_o ditolak karena $\text{sig.} < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* pada kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa perlakuan tersebut berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua menggunakan uji *wilcoxon signed rank* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Adapun hipotesis yang di uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Wilcoxon Signed Rank* Kelas Kontrol

<i>Test Statistics</i>	
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol - <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	
Z	-5.597
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2026

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukan bahwa pada kelas kontrol menghasilkan nilai Z hitung sebesar -5.597 dan nilai signifikansi 0.000 dan menunjukan bahwa hipotesis diterima karena memiliki nilai signifikansi dibawah 0.05 atau $0,000 < 0,05$. Maka demikian, hipotesis kedua diterima dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Uji Hipotesis Ketiga

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan uji *Mann-Whitney U* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Adapun pengambilan keputusannya yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka (H_a) ditolak dan

(H₀) diterima. Hasil pengujian untuk hipotesis ketiga dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Mann-Whitney U* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Test Statistics</i>	
	Hasil Belajar
<i>Mann-Whitney U</i>	366.000
<i>Wilcoxon W</i>	1269.000
<i>Z</i>	-4.528
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga, diperoleh nilai *Mann-Whitney U* sebesar 366,000, nilai *Z* hitung sebesar -4,528, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H₀ ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Uji Effect Size

Uji *effect size* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

$$d = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{(SD_1^2 + SD_2^2)}{2}}}$$

$$d = \frac{84,37 - 65,60}{\sqrt{\frac{16,498^2 + 19,412^2}{2}}}$$

$$d = \frac{18,770}{18,014} = 1,042$$

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size*, diperoleh nilai Cohen's *d* sebesar 1,042 yang termasuk dalam kategori tinggi karena melebihi 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* pada kelas eksperimen yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai hasil belajar siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, meskipun peningkatannya tidak setinggi kelas eksperimen.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Saran

1. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kerja sama, serta memahami materi secara mendalam agar hasil belajar meningkat.
2. Bagi guru, disarankan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media interaktif seperti *Clash of Champions* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan penelitian dengan

variabel, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrafiani Arafah, A., Sukriadi, & Fitrah Samsuddin, A. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Buaton, R. A., Sitepu, A., Tanjung, D. S., Katolik, U., & Thomas, S. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 3(6), 4066–4074.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajarpeserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *E Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99–108.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Firdausi, A. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Pola Bilangan pada Siswa Kelas VIII di MTsN 5 Banyuwangi. *Skripsi UIN KH Achmad Siddiq Jember*, 173. http://digilib.uinkhas.ac.id/17002/1/A_dinda_Nurmala_Firdausi_T20187007.pdf
- Kurniatar, A. S., & Suastika, I. K. (2024). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV SDN Madyopuro 1 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Clash Of Champion Dari Platform Ruang Guru*. 1(2), 1250–1258.
- Latifah, L., & Wiyanto, H. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Financial Behavior pada Pengguna E-Wallet di Jakarta Barat. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 5(2), 373–382. <https://doi.org/10.24912/jmk.v5i2.23406>
- Nadiyanti, R., Gumilar, G., & Kurniawan, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 1(6), 517–527.
- Nursamsiyah, P., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 10–17. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.is3.1641>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, November, 596–

- 601.<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Simamora, A. B., Pandjaitan Muktar B, & Manalu, A. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 51–58.
- <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sugiyono (ed.); Edisi Kedua). ALFABETA, cv.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>