



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 2 PANOMBEIAN PANEI TAHUN AJARAN 2023/2024

Recha Devi Apriani Sipayung¹, Ulung Napitu², Satria Chandra³

Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun

Email : rechasisipayung3@gmail.com

Abstract: *The Influence of the TGT (Teams Games Tournaments) Learning Model on the Learning Outcomes of Class VIII-B Students at SMP Negeri 2 Panombeian Panei Academic Year 2023/2024. Thesis, Social Sciences Education Department, History Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Simalungun University. TGT (Teams Games Tournaments) is a form of learning by applying group strategies. TGT learning consists of five components, namely class presentations, learning in groups (teams), games (games), competitions (tournaments), and group awards (recognition). The main problem in this research is whether there is an influence of the TGT (Teams Games Tournaments) learning model on social studies learning outcomes for class VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei. With the aim of finding out whether there is an influence of the TGT (Teams Games Tournaments) learning model on social studies learning outcomes for class VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei. This research method uses the Quasi Experiment method with the Two Group Pre-test and Post-test Design type, namely a research method that uses two classes, namely the experimental class and the control class which functions to determine whether there is an increase in students' social studies learning outcomes. Where the experimental class was given treatment with the TGT (Teams Games Tournaments) learning model while the control class was given conventional learning treatment. The population of this study was all students in class VIII of SMP Negeri 2 Panombeian Panei. The sample in this study consisted of 45 people, of which the experimental class (VIII- B) was 23, and the control class (VIII-A) was 22. Based on the results of the analysis, the t count was 3.127. If compared t count > t table or 3.127 > 2.016 So t count is outside the acceptance of Ho or in other words Ho is rejected. With the test significance value obtained at 0.003 < 0.005, the hypothesis is stated to have a significant influence. This means that there is an influence of the TGT (Teams Games Tournaments) learning model on social studies learning outcomes for class VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei.*

Keywords: *Influence, Teams Games Tournaments, Social Sciences Learning Results*

Abstract : *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-B SMP Negeri 2 Panombeian Panei Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi, Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Simalungun. TGT (Teams Games Tournaments) adalah adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournaments), dan penghargaan kelompok (recognition). Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei. Dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei. Metode Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experiment dengan jenis Two Group Pre-test and Post-test Design yaitu sebuah metode penelitian yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berfungsi untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPS peserta didik. Dimana kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran yang konvensional. Populasi penelitian ini yaitu*



seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Panombeian Panei. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 45 orang, dimana kelas eksperimen (VIII-B) berjumlah 23, dan kelas kontrol (VIII-A) berjumlah 22. Berdasarkan hasil analisis yang maka diperoleh t hitung sebesar 3,127. Jika dibandingkan t hitung > t tabel atau $3,127 > 2,016$ Sehingga t hitung berada diluar penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_0 ditolak. Dengan nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar $0,003 < 0,005$ maka hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei.

Kata kunci : Hasil Belajar IPS., Pengaruh, *Teams Games Tournaments*.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri. Pendidikan berperan untuk membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian maka dari itu perlu suatu sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa, sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan

bakat dan kemampuannya, Dalam hal ini pendidikan sangat mempunyai peran penting bagi seseorang, terutama untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan keseriusan dalam hal belajar.

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami suatu proses belajar mengajar dan terjadi perubahan pada siswa tersebut ke arah yang lebih baik baik perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotorik (Suhendri dalam Solihah (2016:47). Hasil belajar di sekolah sangat berpengaruh bagi siswa sendiri dan orang tua.

Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting dalam pendidikan, sebab berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan sangat bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional dimana dalam proses pembelajaran kedudukan guru dan siswa setara namun memiliki fungsi yang berbeda. TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing .

Berdasarkan observasi awal, model pembelajaran TGT belum pernah digunakan di kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei. Selama ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang konvensional sehingga membuat siswa menjadi tidak semangat untuk belajar dan cepat bosan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan status menciptakan

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan penghargaan. Peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei. Atas dasar latar belakang tersebut, maka penulis menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII B di SMP Negeri 2 Panombeian Panei Tahun Ajaran 2023/2024.”

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu Pemilihan model pembelajaran yang konvensional dan sarana prasarana di sekolah kurang memadai. agar penelitian tidak meluas maka peneliti membatasi penelitian ini agar lebih terarah yaitu bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan materi IPS yang menjadi objek penelitian ini dibatasi hanya pada materi pelajaran IPS kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Terhadap Hasil belajar IPS kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei ? dan Tujuan Penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui : Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Terhadap Hasil belajar IPS kelas VIII B SMP Negeri 2 Panombeian Panei.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran Teams Games Tournaments. Sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar IPS siswa.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari VIII A dan VIII B. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A dengan jumlah siswa 22 orang dan kelas VIII B dengan jumlah siswa 23 orang. Kelas VIII A digunakan sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional, Kelas VIII B digunakan sebagai kelas Eksperimen dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Untuk pengujian alat ukur instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas dan reabilitas. Analisis data penelitian diolah dengan menggunakan program aplikasi analisis statistik *Statistical Package for Social Science* (SPSS) Versi 27.0 dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara analisis uji normalitas, dan uji hipotesis.



HASIL

Dalam analisis data peneliti menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas data penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-wilk*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_belajar IPS	Pre test Ekperimen	.141	23	.200*	.942	23	.197
	Post test Eksperimen	.157	23	.147	.946	23	.236

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas diperoleh nilai *sig pre-test* 0,197 dan nilai *sig post-test* 0,236. Hasil dari pengujian di atas terlihat *sig* > dari 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

Tests of Normality

	kelas kontrol	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPS	Pretest- Kontrol	.145	22	.200*	.925	22	.096
	Posttest_kont r ol	.199	22	.024	.927	22	.108

*. This is a lower bound of the true significance.



a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas diperoleh nilai *sig pre-test* 0,096 dan nilai *sig post-test* 0,108. Hasil dari pengujian diatas terlihat *sig* > dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Untuk melihat pengaruh antara variabel X (*Teams Games Tournaments*) dengan variabel Y (hasil belajar) peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Panombeian Panei, maka peneliti melakukan uji hipotesis independent sample test.

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	
Has il_ bela ja r	.318	.576	3.127	43	.003	6.324	2.023	2.245	10.403	
			3.135	42.746	.003	6.324	2.017	2.256	10.393	

Sumber data : Hasil pengolahan SPSS 27

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh t hitung sebesar 3,127. Jika dibandingkan t hitung > t tabel atau $3,127 > 2,016$ Sehingga t hitung berada diluar penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_0 ditolak. Dengan nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar $0,003 < 0,005$ maka hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dengan rata rata belajar peserta didik yang



menggunakan model pembelajaran *Teams GamesTournaments* lebih tinggi dari pada rata rata belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui perubahan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan secara signifikan hasil tes hasil belajar sebelum dilakukan pembelajaran dan setelah dilakukan pembelajaran. bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol, itu dikarenakan kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Sehingga dengan menggunakan TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dimana dengan media model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pembelajaran juga menjadi interaktif yang juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan fitur-fitur yang menarik.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka diperoleh t hitung sebesar 3,127. Jika dibandingkan t hitung > t tabel atau $3,127 > 2,016$ Sehingga t hitung berada diluar penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_0 ditolak. Dengan nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar $0,003 < 0,005$ maka hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dengan rata rata belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams GamesTournaments* lebih tinggi dari pada rata rata belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) ini menumbuhkan semangat belajar peserta didik, dan mengurangi rasa kejenuhan serta melatih kekompakan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Hal itu dibuktikan dari hasil perbandingan *Pre test* an *Post test* yang di dapat oleh kelas kontrol yang berjumlah 22 peserta didik dan kelas eksperimen yang berjumlah 23 peserta didik. Hasil nilai rata rata *Post-test* yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) 85,8 Menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional 79,5.



Gambar 1. Penghargaan kepada peserta didik



Gambar 2. Pelaksanaan Post-test

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Addini, dkk. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. Jurnal ilmu pendidikan dan pengajaran.
- [2] Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta
- [3] Asrialdi, dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) berbantuan media Dart Board terhadap hasil belajar sejarah SMAN 1 Gandapura Kabupaten Bireuen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*
- [4] Donald, S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Jurnal Program Studi PGSD*
- [5] Hariyanto. A. (2023). Teams Games Tournaments (TGT) & Jigsaw melalui pendekatan penelitian. *Grup penerbitan CV Budi Utama*
- [6] Hikmah, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*.
- [7] Kurniawan, B. (2019). "Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa". *International Journal of Elementary Education*.
- [8] N.I.W. Karini, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



- [9] Ngurah. G, (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Of Education Action Research*
- [10] Nurjannah, dkk. (2024). Pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Prestasi dan Motivasi. *Journal Of Education Research*
- [11] Rina Harimurti, dkk. (2017). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar siswa SMK pada Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Seminar Nasional Pendidikan Vokasi ke 2*.



JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



- [12] Rusmawati, dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Semarapura Tahun Pelajaran 2012/2013. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- [13] Salsabila, dkk. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*
- [14] Slavin, Robert E. (2005). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. *Bandung: Nusa Media.*
- [15] Solihah. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sap Vol. 1 No. 1*
- [16] Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). *Bandung: ALFABETA, Cv.*
- [17] Yusuf. M , 2014. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan”. Jakarta : prenadamedia group.

