

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LAWE SIGALA-GALA**

### **ARTICLE INFO**

#### **Article history:**

Received October 04, 2023

Revised October 11, 2023

Accepted October 12, 2023

Published October 20, 2023

by University of HKBP Nommensen

**Elisabeth Margareta<sup>1</sup>, Sarah Indah Yani Manalu<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: [elisabeth.margareta@gmail.com](mailto:elisabeth.margareta@gmail.com)<sup>1</sup>

[Sarahindahmanalu161@gmail.com](mailto:Sarahindahmanalu161@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan subjek penelitian adalah SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala dan objek penelitian dilakukan pada kelas VII-1 dan VII-3 masing-masing sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya pretest masing-masing 34,038 dan 36,481 dengan standar deviasi 12,167 dan 12,846. Setelah perlakuan selanjutnya diberikan posstest di peroleh rata-rata masing-masing 76,154 dan 53,889 dengan standar deviasi 12,674 dan 11,463. Untuk melihat perbedaan kedua kelas dilakukan uji t satu pihak dengan  $\alpha=0,05$  di peroleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang mengindikasikan bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kedua kelas. Akhirnya disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.

**Kata Kunci:** Teams Games Tournaments, Hasil Belajar, IPS

### **Abstrack**

*This research aims to determine the effect of the TGT (Teams Games Tournament) model on the social studies learning outcomes of Class VII students at SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. The research method used was quasi-experimental with research subject was SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala and the research object was carried out in classes VII-1 as an experimental class and VII-3 as a control class respectively. The instrument used is a multiple choice learning outcomes test with 20 questions. Before being given treatment, a prerequisite test is carried out to find out whether the sample comes from a population that is normally distributed and homogeneous. Furthermore, the pretest was 34.038 and 36.481 respectively with a standard deviation of 12.167 and 12.846. After further treatment, the posttest was given, the respective averages were 76.154 and 53.889 with standard deviations of 12.674 and 11.463. To differences between the two classes, a one-sided t test was carried out with  $\alpha = 0.05$  and it was found that  $t_{count} > t_{table}$  which indicated that there were differences in learning outcomes in the two classes.*

**Key words:** Teams Games Tournaments, Learning Outcomes, Social Sciences

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk memanusiakan manusia dan memegang peranan penting dalam kehidupan, agar Pendidikan dapat berkembang dengan baik maka pelaksanaan pembelajaran pun harus dilakukan dengan baik. Pendidikan tentunya tidak lepas dari proses kegiatan belajar dan juga kegiatan mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan korelasi antara guru dan siswa. Dalam hal ini proses belajar mengajar dijadikan sebagai patokan untuk keberhasilan belajar siswa.

Guru merupakan tumpuan dalam pelaksanaan misi Pendidikan dalam mewujudkan sistem Pendidikan yang bermutu dan efisien. Maka dari itu, guru harus mampu menghidupkan suasana belajar di kelas, salah satunya yaitu dengan memvariasikan model pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memenuhi kebutuhan beragam siswa di dalam kelas.

Model pembelajaran merupakan salah cara atau metode yang digunakan oleh pendidik atau pengajar untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Sementara dalam bidang pendidikan model pembelajaran sangat penting karena memainkan peran penting dalam membantu siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka.

Kurangnya variasi guru dalam penggunaan model pembelajaran. Mengakibatkan siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPS sebagai pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Model pembelajaran yang terbatas dan kurang interaktif dapat mengurangi semangat siswa untuk belajar. Kondisi tersebut akan berpengaruh pada sulitnya siswa dalam memahami pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, maka perlu adanya peningkatan hasil belajar untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Untuk model pembelajaran yang cocok digunakan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) karena model pembelajaran ini memiliki keistimewaan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui turnamen. Turnamen permainan tim ini akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Selain itu, siswa juga akan menerima pengalaman belajar yang menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya secara lebih efektif dan efisien. kemudian, siswa juga menerima penghargaan dan pengakuan. Penghargaan ini mendorong siswa untuk berusaha lebih keras, meningkatkan kepercayaan diri mereka dan bangga dengan hasil yang mereka capai. Sehingga ini dapat menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pembelajaran merupakan proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Pembelajaran dapat terjadi secara formal di dalam kelas atau lingkungan pendidikan formal seperti sekolah, universitas, atau pusat pelatihan, atau dapat terjadi secara informal melalui interaksi sosial, pengalaman hidup, dan situasi di tempat kerja.

Menurut (Dapot, Tua & M. Siahaan, 2023) model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut pendapat (Alhadi et al., 2021) pemilihan model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dan tingkat penguasaan siswa terhadap suatu pelajaran. melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. (Nova et al., 2023) peran guru

sebagai pendidik merupakan peran yang berkaitan dengan tugas memberi bantuan dan dorongan (support), tugas pengawasan dan pembinaan (*supervisor*). Menurut (Manurung & Sianipar, 2022) Guru juga diharapkan mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa serta mampu membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena di dalam model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ada permainan yang melibatkan seluruh aktifitas siswa dan dengan ini maka, siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengasah keterampilan dalam diri siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kelas juga tidak monoton selama pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Reky & Pd, 2021) antara lain:

1. Kelompok (Team)
  - a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogeny
  - b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok
2. Presentasi kelas (Class Presentation)
  - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
  - b. Menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna ada saat game dan menentukan skor kelompok
  - c. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas
3. Permainan (Games)
  - a. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang di rancang untuk menguji pengetahuan yang dimiliki siswa
  - b. Membarikan game dalam bentuk pertanyaan materi yang dipelajari yang sudah dipelajari
  - c. Memberikan materi games dalam bentuk pertanyaanMemberikan materi games dalam dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek
  - d. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar
4. Kompetisi (Turnamen)
  - a. Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen tiga siswa tertinggi presentasinya pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya
  - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan
5. Penghargaan (Team recognize)
  - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen
  - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

Menurut (Media et al., 2017) slangkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yaitu:

1. Langkah pertama: guru mempersentasikan inti sari pelajaran secara singkat.
2. Langkah kedua: siswa belajar atau bekerja dalam kelompok.
3. Langkah ketiga: siswa yang memiliki skor dasar yang setara dari tiap-tiap kelompok diarahkan untuk duduk bersama guna mengikuti turnamen akademik.
4. Langkah keempat: guru mengoreksi hasil turnamen dan menghitung.

5. Langkah kelima: guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencapai peningkatan skor rata-rata diatas kriteria yang telah ditentukan

Menurut (Hidayatus, 2022) keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah sebagai berikut:

Keunggulan:

1. Peserta didik saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
3. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan guru.
5. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan

Kelemahan:

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga peserta didik merasa terhambat oleh peserta didik lainnya yang mempunyai kemampuan dibawahnya
2. Bukan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasikan kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya
3. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa
4. Dengan adanya kondisi saling belajar antara sesama bisa jadi menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan

Akan tetapi menurut (MILAWATI, 2019) keunggulan dan kelemahan TGT antara lain:

Kelebihan TGT:

1. Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
2. Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.
3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. Kegiatan permainan (turnaments) membuat pesera didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kekurangan TGT:

1. Memerlukan waktu yang lama.
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan. Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

Hasil belajar adalah penilaian atau pengukuran tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan seseorang untuk menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, menyelesaikan tugas atau

pekerjaan dengan baik serta kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat titik hasil belajar juga bisa diukur melalui tes atau evaluasi yang diberikan oleh guru atau institusi pendidikan titik tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan memberikan umpan balik bagi siswa dan guru agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Menurut (Lisenia Monika et al., 2021) hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Sedangkan Menurut (Sipakyah, 2019) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia setelah mengalami proses pembelajaran yang di mana Perubahan tersebut dapat diukur dan diamati serta Perubahan tersebut dijadikan sebagai tujuan dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dan siswa mengalami perubahan tingkah laku dari yang awalnya siswa tersebut tidak mampu sehingga menjadi mampu.

### Metode

Penelitian ini bersifat eksperimen dengan metode quasi eksperimen yang melibatkan 2 kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, sedangkan pada kelas kontrol yang diberi perlakuan yaitu pembelajaran konvensional (Ceramah). Untuk mengetahui hasil belajar siswa diperoleh dengan penerapan model pembelajaran tersebut maka siswa akan diberikan tes *pretest* dan tes *posttest*. Subjek penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala, sedangkan yang menjadi objek penelitian kelas VII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

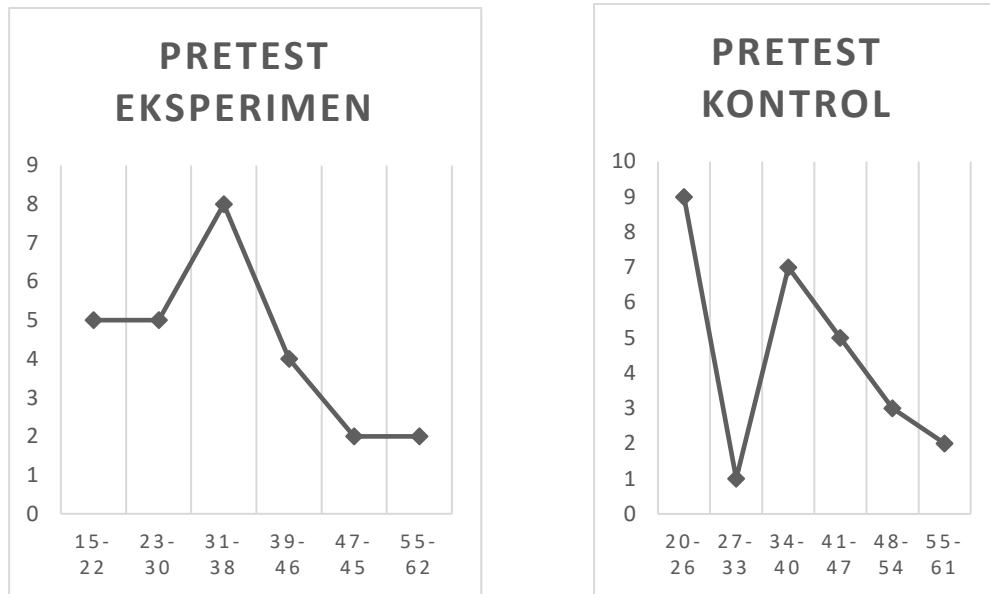
#### 1. Untuk data *Pretest* Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pretes kepada 26 responden kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi 60 dan skor terendah 15. Di peroleh rata-rata (mean) = 34,038; varians = 148,038; simpangan baku = 12,167; median= 33,5; modus;36,5. Sedangkan hasil pretest kepada 27 responden kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 60 dan skor terendah 20. dipeoleh rata-rata (mean) 36,481; varians = 165,028; simpangan baku = 12,846; median= 82,3; modus=84,63.

**Tabel 4.1 Data Distribusi Pretest Kelas Eksperimen dan Pretest Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol				
Kelas Interval	Frekuensi	Rata-Rata	Standar Deviasi	Kelas Interval	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
15-22	5	34,038	12,167	20-26	9	36,481	12,846
23-30	5			27-33	1		
31-38	8			34-40	7		
39-46	4			41-47	5		
47-45	2			48-54	3		
55-62	2			55-61	2		
	26				27		

Hasil distribusi frekuensi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 1 Grafik Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Pretest Kelas Kontrol**

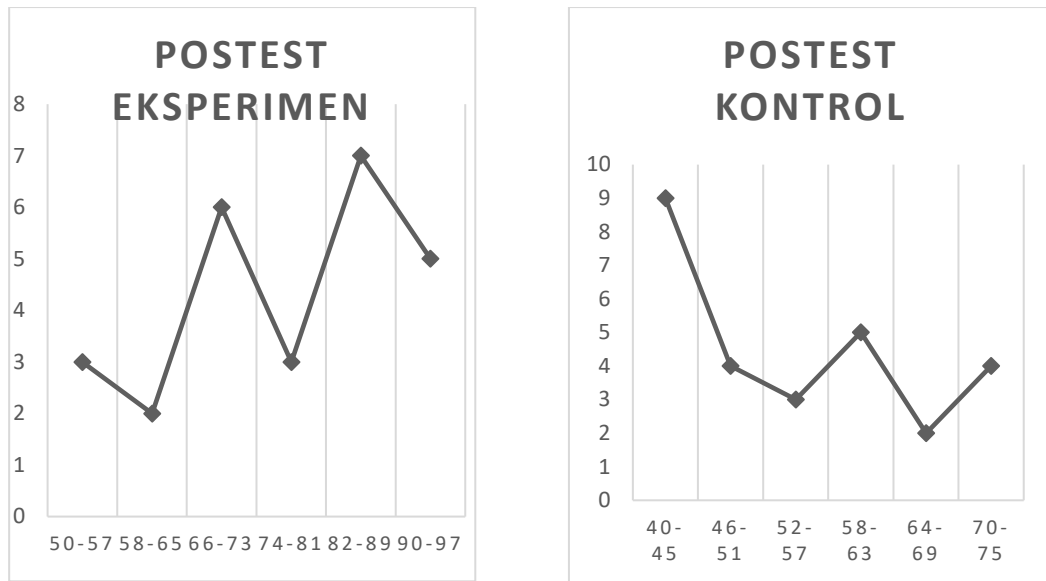
**2. Untuk data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* kepada 26 responden kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi 95 dan skor terendah 50. Di peroleh rata-rata (mean) = 76,154; varians = 160,62; simpangan baku = 12,673; median= 31,99; modus;23,5. Sedangkan hasil *posttest* kepada 27 responden kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 75 dan skor terendah 40. dipeoleh rata-rata (mean) 53,889; varians = 131,410; simpangan baku = 11,463; median=46,25; modus;43,3.

**Tabel 4.2 Data Distribusi *Posttest* Kelas Eksperimen dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Kelas Interval	Frekuensi	Rata-Rata	Standar Deviasi	Kelas Interval	Frekuensi	Rata-rata	Standar Deviasi
50-57	3	76,154	12,673	40-45	9	53,889	11,463
58-65	2			46-51	4		
66-73	6			52-57	3		
74-81	3			58-63	5		
82-89	7			64-69	2		
90-97	5			70-75	4		
	26				27		

Hasil dari distribusi frekuensi untuk data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan serta dijelaskan pada tabel digambarkan dalam grafik di bawah sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Grafik Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Posttest Kelas Kontrol**

### 3. Uji Normalitas

Sampel adalah mengadakan pengujian apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Melalui uji Liliefours dengan  $\alpha = 0,05$  di peroleh  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  untuk data *pretest* maupun *posttest* masing-masing sampel. Hasil normalitas disajikan dibawah ini.

**Tabel 4.3 Ringkasan Perhitungan Uji Normalitas**

No	Data	Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
1	Pretest	Eksperimen	0,161	0,173	Normal
		Kontrol	0,109	0,173	Normal
2	Posttest	Eksperimen	0,159	0,171	Normal
		Kontrol	0,146	0,171	Normal

### 1. Uji Homogen

Bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai data yang varians atau tidak, artinya apakah sampel yang digunakan dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Melalui uji F dengan taraf signifikansi 0.05 diperoleh  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  untuk data *pretest* maupun *posttest* masing-masing sampel seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4 Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis**

No	Data	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
1	Pretest Kelas Eksperimen	148,03	1,114	1,93	Homogen
	Pretest Kelas Kontrol	165,02			
2	Posttest Kelas Eksperimen	160,61	1,22	1,93	Homogen
	Posttest Kelas Kontrol	131,1			

Dari tabel diatas, diketahui bahwa sampel yang berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen. Hal ini terlihat dari harga  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  yang mengindikasikan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen

#### 4. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa sampel kedua kelas adalah berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis, dimana dalam penelitian ini menggunakan uji beda (uji t).

**Tabel 4.5 Uji Hipotesis Untuk Data Pretest**

Data Kelas	Nilai Rata-rata	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
Pretest Eksperimen	34,038	0,71	2,00	H0 diterima
Pretest Kontrol	36,481			

Berdasarkan tabel diatas, adapun yang menjadi hasil perhitungan dari hipotesis untuk data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk  $\alpha=0,05$  dan  $dk = 51$  diperoleh  $t_{hitung}=0,71$  dan  $t_{tabel} 2,00$ . Setelah diperoleh bahwa data *pretest* kedua kelas normal, homogen dan tidak ada perbedaan kemampuan siswa secara signifikan, maka kedua kelas sampel diberikan perlakuan yang berbeda, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Ceramah.

**Tabel 4.6 Uji Hipotesis Untuk Data Posttest**

Data Kelas	Nilai Rata-rata	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Postest Eksperimen	76,154	6,71	2,00	Ha Diterima
Postest Kontrol	53,889			

Berdasarkan tabel yang sudah diuraikan diatas, adapun hasil perhitungan hipotesis untuk data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk  $\alpha=0,05$  dan  $dk=51$  dapat diperoleh  $t_{hitung}=6,71$  dan  $t_{tabel} =2,00$ , dengan  $t_{hitung}>t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dengan penyajian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan semester Ganjil SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.

#### Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan hasil belajar siswa melalu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dimulai dari pemberian



*pretest* kepada kedua kelas untuk melihat kemampuan awal siswa kemudian pemberian *postests* dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu di kelas Ekperimen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan di kelas Kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar setiap kelas.

Nilai *pretest* siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata = 34,038 dengan standar deviasi = 12,167 dan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata=36,481 dengan standar deviasi= 12,846. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis t dua pihak untuk  $\alpha=0,05$  dan  $dk=51$  diperoleh  $t_{hitung}=0,71$  dan  $t_{tabel} =2,00$  maka  $t_{hitung}<t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen sama dengan awal kemampuan siswa pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Beranjak dari kemampuan awal siswa yang sama maka penelitian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebagai pembanding hasil. Sehingga diperoleh nilai *postest* siswa kelas eksperimen dengan rata-rata=76,154 dan standar deviasi=12,673 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata = 53,889 dengan standar deviasi=11,463. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis uji t satu pihak untuk  $\alpha=0,05$  dengan  $dk=51$  diperoleh  $T_{hitung}=6,71$  dan  $T_{tabel} =2,00$  dengan  $t_{hitung}>t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan siswa di kelas VII Semester Ganjil SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.

Pada dasarnya tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Semester Ganjil SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Siswa IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.

## Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS. Hal ini didasarkan pada hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen (VII-3), dalam peningkatan hasil belajar sebesar dengan nilai rata-rata *pretest* =34,038 dan nilai rata-rata *postest* =76,154. Sedangkan pada Kelas Kontrol (VII-1) diperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata *pretest* =36,481 dan *postest*= 53,88. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa kelas VII melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa kelas VII IPS di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala pada materi aktivitas belajar semester ganjil tahun ajaran (2023-2024), adalah diterima.

## Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil penelitian dan pemeriksaan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi peneliti berikutnya agar dapat menyempurnakan penelitian sehingga memperoleh hasil yang lebih maksimal dan sempurna sesuai yang diharapkan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Alhadi, E., Nanda, F. F., Augustini, M. C., & Desnita, D. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 120–128. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.120-128>
- Dapot, Tua, M., & M.Siahaan. (2023). *Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Siswa Kelas VIII Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel SMP Negeri 15 Medan*. 3, 433–450.
- Hidayatus, S. (2022). *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo*.
- Lisenia Monika, S., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Lisenia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 5877–5889.
- Manurung, S., & Sianipar, V. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(1), 36–44. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship/article/view/982>
- Media, R., Yenita, Yuanita, P., Saragih, S., Alfajri, H., & Saputra, A. (2017). Computer-Based Media for Learning Geometry at Mathematics Class of Secondary Schools. *Journal of Educational Sciences*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.31258/jes.1.1.p.79-91>
- MILAWATI, N. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Disik Kelas VII DI SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan*.
- Nova, Y., Sari, S., Pardede, L., M, M., & Wati, M. P. (2023). *Peran Guru Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mencegah Kenakalan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Siempat Nempu*. 3, 11268–11278.
- Reky, L., & Pd, M. I. (2021). *PASCAPANDEMI*. 0719028504.
- Sipakyah. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PPKn DI MTsN 1 MATARAM. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Mi).