

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI MTs N1 ROKAN HULU

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI MTs N1 ROKAN HULU

Budiman¹, Welven Aida², Hardianto³

Prodi Pendidikan IPS FKIP, Universitas Pasir Pengaraian^{1, 2 & 3}

Budimanamiang02@gmail.com¹, Welvenaida76@gmail.com², hardiantocally@gmail.com³.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa di MTs Negeri 1 Rokan Hulu disebabkan oleh model pembelajaran konvensional (ceramah). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 126 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.B dan VII.D yang berjumlah 63 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data nilai *Pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dan variansnya homogen. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 38,41 dan kelas kontrol 38,68. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 73,35 dan kelas kontrol 50,46. Hasil penelitian dihitung dengan menggunakan rumus *t-test* dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,209 > 1,670$, yang artinya terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Saran dalam penelitian ini, bagi sekolah Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat digunakan sebagai informasi yang berharga bagi sekolah, karena sekolah dapat melaksanakan model, metode pembelajaran dan strategi pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

The background to this research is that the low social studies learning outcomes of students at MTs Negeri 1 Rokan Hulu are caused by the conventional learning model (lecture). The aim of this research is to determine the influence of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on social studies learning outcomes for class VII students at MTs Negeri 1 Rokan Hulu. The method used in this research is a quasi-experimental method. The population in this study were all class VII students, totaling 126 students. The sample in this research was students in class VII.B and VII.D, totaling 63 students. The results of this study show that the pre-test and post-test value data are normally distributed and the variance is homogeneous. The average pre-test score for the experimental class was 38.41 and the control class 38.68. The average post-test score for the experimental class was 73.35 and the control class was 50.46. The research results were calculated using t-test formula with the results $t_{count} > t_{table} = 7.209 > 1.670$, which means that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on the Social Sciences Learning Outcomes of Class VII Students at MTs Negeri 1 Rokan Hulu. The suggestions in this research are for schools. The

Team Games Tournament type cooperative learning model can be used as valuable information for schools, because schools can implement models, learning methods and effective learning strategies that can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Social Science.*

LATAR BELAKANG

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar yang mana agar nantinya bisa tercapai tujuan pembelajaran. Kegiatan proses belajar mengajar yang bagus adalah yang mampu meningkatkan minat dan ketertarikan belajar siswa sehingga siswa dapat menunjukkan sikap yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga pelajaran berakhir.

Menurut Trianto, 2009:19 (dalam Muhammad Darwis Dasopang, 2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dalam pembelajaran guru kurang mengajak siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa berada pada objek yang pasif. Dalam permasalahan pembelajaran IPS, tampaknya peran guru sebagai tenaga pendidik dapat menjadi kunci utama dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam pelajaran IPS disekolah. Seorang pendidik dituntut untuk mampu berinovasi menciptakan perangkat pembelajaran yang bisa menumbuhkan kemampuan anak dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dikelola sedemikian rupa sehingga proses belajar yang direncanakan dapat dicapai hasil seoptimal mungkin.

Ditinjau dari kegiatan siswa, pembelajaran efektif adalah pembelajaran

yang dapat membuat siswa terdorong dan mampu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada untuk menguasai kompetensi yang dipelajari. Selain itu kualitas pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran yang baik, namun peran peserta didik juga sangat penting dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran terutama partisipasi aktifnya dalam proses belajar di kelas (Rafiuddin, 2021: 47). Menurut (Kusmiadi, 2020: 2) menyatakan bahwa kualitas pendidikan merupakan salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Komponen guru dan peserta didik merupakan dua subjek yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas. Guru merupakan subjek yang merancang strategi sekaligus sutradara yang mengatur jalannya proses pembelajaran di kelas. Peserta didik merupakan subjek yang harus memiliki kemampuan, motivasi dan kesiapan yang memadai untuk belajar.

Berdasarkan observasi pada bulan oktober 2023 di MTs N 1 Rokan Hulu mengenai hasil belajar IPS siswa kelas VII belum optimal, hal ini dapat dilihat dari perbedaan kemampuan atau kapasitas siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga daya tangkap yang diperoleh pun berbeda, di MTs N 1 Rokan Hulu pada kelas VII telah menerapkan kurikulum merdeka namun disaat mengajar dikelas guru masih kurang menggunakan model pembelajaran inovatif yang mampu mengajak siswa untuk turut aktif mengikuti proses pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan kurang mengajak siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa cenderung mendengarkan materi dari guru tetapi tidak mampu mengajukan pertanyaan dan pernyataan dan siswa lebih memilih berbicara dengan temannya sehingga kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh pada hasil penilaian harian, dimana masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar

KKM sekolah. Adapun KKM mata pelajaran IPS di MTs N 1 Rokan Hulu adalah 70.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih model tersebut karena dilihat dari penelitian terdahulu bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Silfi Melindawati, 2021 dan Elisabeth Margareta dkk, 2023). Adanya permainan dan pertandingan akademik dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa (Taniredja, 2011: 72-73). Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) cocok dan mudah di terapkan sesuai dengan karakter siswa kelas VII yang masih senang bermain. Untuk lebih jelasnya penulis membuat tabel nilai penilaian harian siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian (ph) Siswa Kelas VII Di MTs N 1 Rokan Hulu.

| No. | Hasil Belajar | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------|--------------------|--------------|------------|
| 1. | Tuntas (70) | 39 | 31% |
| 2. | Tidak Tuntas (<70) | 87 | 69% |
| Jumlah | | 126 | 100% |

Sumber: (Erni Yunita, S.Pd) Guru IPS MTs Negeri 1 Rokan Hulu Data bulan Oktober 2023.

Dari tabel 1.1 Fenomena yang telah peneliti lihat maka diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menurut Rusman: 2009 (dalam Dian Safitri, 2019: 26) adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki

kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang beda.

TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik. TGT disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Musmiratul Uyun, dkk, 2016: 671).

Berdasarkan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena didalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ada permainan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan dengan ini maka, siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengasah keterampilan dalam diri siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kelas tidak terasa monoton saat pembelajaran. berlangsung. Hal tersebut dapat penulis lihat dari penelitian-penelitian terdahulu. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTs N 1 Rokan Hulu.” Hal tersebut dapat penulis lihat dari penelitian-penelitian terdahulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan umumnya dianalisis dengan menggunakan statistik (Silaen, 2018:18). Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Eksperimen semu

merupakan sebuah penelitian yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi tidak memungkinkan diadakannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada karena subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas). Tujuan dari eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sumardi Suryabrata, 2005:92). Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana verifikasi hasilnya yaitu untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test*. Adapun desain pada pelaksanaan tindakan lapangan adalah sebagai berikut:

| Kelas | Pre-test | Perlakuan | Post-test |
|------------------|----------|-----------|-----------|
| Kelas Eksperimen | T1 | X | T2 |
| Kelas Kontrol | T1 | - | T2 |

Sumber: Lufri, 2006:72

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu yang menunjukkan kevalidan atau kesahan suatu instrument. Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrument dengan menggunakan teknik rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2018:87) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

b. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:221) menyatakan bahwa “Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik”. Instrument yang sudah benar akan dipercaya dan menghasilkan data yang bisa dipercaya

juga, mencari realibilitas instrument dengan menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2}\right)$$

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu peluang yang bisa untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan atau dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. (Arikunto, 2012:87). Rumus tingkat kesukaran soal menurut (Arikunto, 2012:87) sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{JS}$$

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Menurut (Arikunto, 2012:87) untuk menentukan indeks diskriminasi daya pembeda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = \frac{P_A - P_B}{A - B}$$

Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Lilliefors. Langkah-langkah Uji Lilliefors (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum 1x1}{n}$$

Keterangan:

X1 = Data ke i

n = Banyak Data

3. Menghitung simpanan baku

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x_i^2 - (\sum f \cdot x_i)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{S}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z
6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum (L_{maks}) dari langkah, $L_{maks} = L_{hitung}$
9. Menentukan luas tabel Lilliefors L_{maks} ; L_{hitung} dengan derajat bebas (n-1)
10. Kriteria kenormalan: jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Menurut (Sundayana, 2016: 143) berpendapat bahwa uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data mempunyai varian yang homogenitas atau tidak.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

F = Varians kelompok data

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

c. Hipotesis

- d. Bagi data menjadi dua kelompok
- e. Cari masing masing kelompok nilai simpangan bakunya
- f. Tentukan F_{hitung}
- g. Tentukan kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tersebut tidak homogen.

HASIL PENELITIAN

Instrument tes terlebih dahulu diuji cobakan di sekolah lain, data tiap butir soal diuji cobakan sesuai dengan ketentuan kriteria soal yang memenuhi kualitas yang telah ditentukan. Uji coba tes dilakukan di MTs Negeri 3 Rokan Hulu dengan jumlah siswa 30. Uji coba tes dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal dikatakan valid atau tidak valid, sehingga soal tersebut layak diuji pada kelas yang dijadikan objek penelitian. Analisis butir soal yang digunakan dalam pengujian meliputi validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran dan daya beda.

a. Uji Validitas

Hasil analisis perhitungan butir soal (r_{hitung}) menggunakan taraf signifikan 5%. Bila $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,361$ maka soal itu dikatakan valid.

Berdasarkan tabel 4.1 maka persentasi validitas soal dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini:

| Indikator | Validitas | Tidak Validitas |
|--|--|---|
| 1. Aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu. | 1, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 24, 25, 27 | 2, 4, 9, 10, 12, 13, 16, 17, 19, 20, 22, 26, 28, 29, 30 |
| 2. Kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi. | 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 45, 47, 48, 49, 50 | 35, 41, 43, 44, 46 |

Sumber : Pengolah Data Primer 2024

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian jawaban atau sesuai untuk diuji kapan saja instrument tersebut disajikan. Harga yang diperoleh sesuai dengan taraf kepercayaan 5%. Soal dikatakan reliabilitas jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$. Koefisien reliabilitas butir diperoleh $r_{11} = 0,896$ dengan taraf 5% dan N = 30 diperoleh

0,361, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ artinya koefisien reliabilitas soal uji coba memiliki kriteria pengujian yang reliabel.

Tabel 4.1 Analisis Perhitungan Reliabilitas Butir Soal

| Penarikan Kesimpulan | | Kesimpulan |
|----------------------|---------|------------|
| r hitung | r tabel | |
| 0,896 | 0,361 | Reliabel |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 4.2 Persentase Kesukaran Butir Soal

| Nomor | Kriteria | Nomor Soal | Jumlah | Persentase |
|-------|----------|---|--------|------------|
| 1 | Mudah | 45, 47 | 2 | 7% |
| 2 | Sedang | 1, 3, 5, 6, 7, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 24, 25, 27, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 39, 40, 42, 48, 49, 50 | 26 | 86% |
| 3 | Sukar | 8, 37 | 2 | 7% |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

d. Daya Beda Soal

Tabel 4.3 Persentase Daya Beda Butir Soal

| Nomor | Kriteria | Nomor Soal | Jumlah | Persentase |
|-------|-------------|--|--------|------------|
| 1 | Sangat Baik | - | - | - |
| 2 | Baik | 3, 14, 18, 27, 32, 34, 36, 39, 40, 47, 50 | 11 | 37% |
| 3 | Cukup | 1, 5, 6, 8, 11, 21, 23, 25, 31, 33, 42, 45, 49 | 13 | 43% |
| 4 | Buruk | 7, 15, 25, 37, 38, 48 | 6 | 20% |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

TEKNIK ANALISIS DATA

a. Uji Normalitas

kriteria pengujian adalah terima (H_a) = $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan tolak (H_o) = $L_{hitung} > L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. $N = 31$ dengan $L_{tabel} = 0,159$ dan $N = 32$ dengan $L_{tabel} = 0,177$. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors sesuai dengan pendapat sundayana, (2016: 84). Hasil Uji

normalitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTs Negeri 1 Rokan Hulu

| Kelas | L hitung | L tabel | Kriteria |
|------------|----------|---------|----------|
| Eksperimen | 0,129 | 0,159 | Normal |
| Kontrol | 0,125 | 0,177 | Normal |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,129 < 0,159$ dengan kesimpulan data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol $0,125 < 0,177$ hal ini berarti bedistribusi normal.

Tabel 4.5 Uji Normalitas Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTs Negeri 1 Rokan Hulu

| Kelas | L hitung | L tabel | Kriteria |
|------------|----------|---------|----------|
| Eksperimen | 0,075 | 0,159 | Normal |
| Kontrol | 0,106 | 0,177 | Normal |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 4.13 dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,075 < 0,159$ dengan kesimpulan data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol $0,106 < 0,177$ hal ini berarti bedistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitis dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ data uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.6 Uji Homogenitas Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

| Sumber Variasi | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------------------|------------------|---------------|
| Jumlah Nilai | 1191 | 1238 |
| N (Jumlah Siswa) | 31 | 32 |
| \bar{z} (Nilai Rata-rata) | 38,41 | 38,68 |
| S ² (Varian) | 69,05 | 195,70 |
| S (Standar Deviasi) | 8,30 | 13,98 |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 4.14 diatas mengenai uji homogenitas nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{195,70}{69,05} = 1,28$$

Berdasarkan $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang = $N_1 - 1 = 31 - 1 = 30$ dan dk penyebut = $N_1 - 1 = 32 - 1 = 31$ diperoleh F_{tabel} adalah 1,83. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $1,28 < 1,83$ maka dapat disimpulkan data pada nilai awal atau *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau mempunyai varian yang sama.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

| Sumber Variasi | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------------------|------------------|---------------|
| Jumlah Nilai | 2274 | 1615 |
| N (Jumlah Siswa) | 31 | 32 |
| \bar{z} (Nilai Rata-rata) | 73,35 | 50,46 |
| S ² (Varian) | 112,30 | 203,74 |
| S (Standar Deviasi) | 10,59 | 14,27 |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 4.15 diatas mengenai uji homogenitas nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{203,74}{112,30} = 1,81$$

Berdasarkan $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang = $N_1 - 1 = 31 - 1 = 30$ dan dk penyebut = $N_1 - 1 = 32 - 1 = 31$ diperoleh F_{tabel} adalah 1,83. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $1,81 < 1,83$ maka dapat disimpulkan data pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau mempunyai varian yang sama.

c. Uji Hipotesis

Hasil yang diperoleh setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas data dapat diketahui bahwa kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen. Setelah itu

dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan data *pre-test* dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Dengan cara dilihat dari hasil nilai *post-test*nya. Untuk mengetahui terjadi atau tidaknya perbedaan perlakuan maka digunakan rumus t-tes jika:

$H_0 <$: Artinya pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

$H_a >$: Artinya pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ada berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

Hasil Pengujian hipotesis untuk data nilai *post-test* dengan menggunakan uji t sesuai dengan rumus dan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sundryana, (2010: 146) diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,209$ dan $t_{tabel} = 1,670$ dengan nilai $\alpha = 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,209 > 1,670$ H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Berdasarkan hasil uji t-test diperoleh hasil perhitungan yang dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji T

| Kelas | N (Jumlah Siswa) | X (Nilai Rata-rata) | S ² Varians | Derajat Kesukaran | Thitung | Ttabel |
|-----------------|------------------|---------------------|------------------------|-------------------|---------|--------|
| Eksperimen | 31 | 73,35 | 112,30 | 61 | 7,209 | 1,670 |
| Kontrol | 32 | 50,46 | 203,74 | | | |
| Standar Deviasi | 12,60 | | | | | |

Sumber: Pengolah Data Primer 2024

Berdasarkan table 4.16 diatas dapat disimpulkan bahwa ada terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Dengan diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,209$ dan $t_{tabel} = 1,670$ dengan $\alpha = 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,209 > 1,670$ Ho ditolak dan Ha diterima. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada lampiran 31. Jadi, dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan soal tes, dimana soal tersebut di uji cobakan terlebih dahulu ke sekolah lain yaitu di MTs Negeri 3 Rokan Hulu Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Setelah soal tersebut di uji cobakan selanjutnya menentukan validitas soal, dari indikator 1 dengan materi aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu terdapat 15 soal yang dinyatakan valid dan 15 soal tidak valid. Pada indikator 2 dengan judul materi kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi terdapat 15 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid dibuang sedangkan soal yang valid tersebut di *pre-test* dan *post-test* kan kesekolah penelitian yaitu di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

Soal *Pre-test* dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Setelah melakukan *pre-test* kemudian dilakukan perlakuan pada dua kelas tersebut. Kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).

Setelah diberikan perlakuan pada dua kelas tersebut, kemudian dilakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal tes hasil belajar (*post-test*) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 73,35, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Siswa yang tuntas dari kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol diperoleh 50,46 dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 30. Siswa yang tuntas berjumlah 6 siswa dan yang tidak tuntas 26 siswa. Setelah dilakukan *post-test*, kemudian dilakukan uji T dan diperoleh hasilnya $t_{hitung} 7,209 > t_{tabel} 1,670$. Berdasarkan data tersebut bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

Jadi, ada terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Ini berarti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswanya lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional (ceramah). Hal ini sesuai dengan tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktivitas dan inisiatif sebab dalam model *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan

permainan dengan anggota-anggota kelompoknya untuk memperoleh tambahan poin dalam kelompoknya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Sri Armidi (2022), Cindy Nur Lutfitaningrum dan Nyoto Harjono (2023), Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani (2023), Natania Rambu Baba Niri dkk (2023), Silfi Melindawati (2021), Dian Safitri (2020), dan Nur Afwa Milawati (2019) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan saat peneliti mengajar dikelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) yang mana pembelajaran hanya berpusat kepada guru, saat pembelajaran siswa terlihat bosan dan lebih memilih berbicara dengan temannya, peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika tidak paham dengan materi yang peneliti jelaskan. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, dan 5) penghargaan kelompok. Pada saat peneliti menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya, bertanggung jawab sesuai dengan tugasnya, dan seluruh siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang peneliti lakukan siswa terlihat aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Adapun kendala penulis dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu pada saat pembelajaran pertemuan kedua siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT, siswa merasa takut untuk maju karena takut salah menjawab, selain itu

siswa merasa kebingungan ketika diarahkan membentuk kelompok, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan kurang memastikan seluruh siswa melakukan diskusi dalam kelompoknya. Pada pertemuan selanjutnya siswa sudah aktif dan mampu berdiskusi dengan baik dalam kelompoknya karena siswa sudah mengetahui atau sudah paham dengan alur pembelajaran model TGT tersebut. Pada saat pembelajaran siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dengan menggunakan model TGT terdapat permainan dan pertandingan sehingga dapat membuat siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, dan model pembelajaran TGT berpusat pada siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa khususnya bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* maka diperoleh data $t_{hitung} = 7,209$, dan $t_{tabel} = 1,670$ maka terlihat jelas bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa H_0 dapat diterima. Hasil perhitungan tersebut bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu tahun pelajaran 2023/2024. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Elisabeth, M., & Sarah. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. Medan: *Jurnal Pendidikan Enterpreneurship*, 1(3), 24-33.
- Kemendiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kusmiadi. 2020. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi Melalui Penerapan Metode Kontekstual. *Journal of chemical Information and Modeling*, 3(1), 1-9.
- Rafiuddin. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Dan Instalasi Sistem Audio Video Di SMK N 4 Gowa. *Jurnal Paedagogy*: 8(1). 40.
- Silaen, S. 2018. *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bandung: In Media.
- Sundayana, R. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Sumardi, S. 2005. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal 92.
- Syaiful, Bahri, D., & Zain Aswan 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taniredja, T., dkk. 2011. Model-model pembelajaran inovatif – progresif. Jakarta: Kencana.
- Trianto 2011:171. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.