

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan merupakan kunci untuk mewujudkan sistem pendidikan yang bermutu. Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.

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. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan perubahan pada diri siswa. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman yang lebih baik. Proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan hasil penguasaan pembelajaran dari pemaparan materi yang diberikan kepada siswa. Dalam hal ini diharapkan pencapaian penguasaan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berhasilnya sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang diperoleh siswa, proses pembelajaran dapat memberikan kesiapan dan kemampuan pendidik dalam membuat model pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa. 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 *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini siswa dibagi dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian diberikan game pertandingan pembelajaran pertanyaan mengenai pembelajaran. Dalam proses permainan, siswa akan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang sudah dilakukan dan juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berkomunikasi dan berkolaborasi dengan tim. Untuk memperkuat pengalaman belajar bagi siswa tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba dan mengalami sendiri.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok digunakan dalam proses belajar karena dapat menumbuhkan semangat dalam diri siswa. Jika siswa semangat dalam belajar, maka hasil belajarnya akan meningkat. Karena dalam proses pembelajaran siswa menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia Pendidikan untuk mengukur hasil belajar. Hasil belajar siswa sering kali dijadikan indikator untuk mengevaluasi efektivitas proses

pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Maka, Semangat yang tinggi dalam belajar dapat membantu siswa untuk fokus, berkomitmen, dan berusaha lebih keras dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala, Adapun penyebab hasil belajar IPS yang rendah adalah pembelajaran yang kurang interaktif dan masih kurang variasinya dalam penggunaan model pembelajaran. Sehingga 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. Ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti dalam melihat kondisi siswa di kelas dimana siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat pasif dan tidak mau untuk memberikan tanggapan. Peneliti juga melihat bahwa selama proses pembelajaran siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam proses pembelajaran apabila menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai, maka siswa akan sulit dalam memahami pembelajaran sehingga berdampak terhadap capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu (72). Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas VII-1 dan VII-3 T.A 2023/2024

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
VII-1	27	72	15	12	55,5	44,4
VII-3	29	72	16	13	55.1	44,8

Dari keseluruhan presentasi kelas VII-1 dan VII-3 bahwa yang tidak tuntas sekitar 44,4% dan 44,8%. Dan dari berdasarkan nilai ketuntasan di kelas tersebut sudah mencapai lebih dari 50%. Akan tetapi, tingkat keberhasilan siswa secara klasikal (keseluruhan) harus mencapai $\leq 75\%$ dari total jumlah siswa telah lulus KKM dengan nilai sekurang-kurangnya 72. Oleh karena itu, maka perlu adanya peningkatan hasil belajar untuk memperbaiki presentase belajar siswa yang tidak tuntas.

Dengan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, maka masalah tersebut cocok untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menaikkan dari ketidaktuntasan tersebut menjadi tuntas maka, diperlukan model pembelajaran. 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. Karena jika guru kurang dalam memvariasikan model pembelajaran, maka siswa cenderung kurang antusias atau pembelajaran IPS itu dianggap sebagai

pembelajaran yang monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya variasi guru dalam penggunaan model pembelajaran di pembelajaran IPS
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang menjadikan pembelajaran kurang menarik dan membosankan
3. Hasil belajar masih belum tercapai secara optimal

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Team*

Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VII Di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang ingin dicapai adalah:

1. Secara Teoritis

Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan digunakan dalam bahan ajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa: memberikan informasi tambahan tentang pencapaian hasil belajarnya sehingga bisa menjadi bahan evaluasi
- b. Bagi sekolah: Sebagai bahan masukan bagi guru dan pengajar dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan menjadi alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi peneliti: Sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang serta mengetahui pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.
- d. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi pembaca khususnya bagi civitas FKIP Ekonomi UHN dan pihak lain yang ingin melaksanakan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Model Pembelajaran TGT

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament

Dalam proses pembelajaran pendidik perlu memiliki model pembelajaran sebagai landasan atau panduan dalam menyusun pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan oleh guru dalam merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran supaya kelas tidak monoton atau membosankan. Model pembelajaran dapat membantu guru untuk memahami proses belajar mengajar, mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Adapun berdasarkan pendapat dari (Nova et al., 2023:3) peran guru sebagai pendidik merupakan peran yang berkaitan dengan tugas memberi bantuan dan dorongan (support), tugas pengawasan dan pembinaan (supervisor). Oleh karena itu tugas guru dapat disebut pendidik dan pembimbing peserta didik. Guru sebagai penanggung jawab dalam mengontrol setiap aktivitas peserta didik.

Berdasarkan pendapat (Kusuma et al., 2020:127) faktor guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran karena guru merupakan alat pendukung pembelajaran yang bertugas mempersiapkan dan mengelola pembelajaran. Selain itu guru sebagai pendidik juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kreatif untuk para siswa dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk mewujudkan kondisi belajar yang diinginkan. Sedangkan menurut

(Elva, 2022:3) guru menjadi salah satu pemutus berhasilnya tujuan pembelajaran oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal guru dituntut untuk dapat memahami karakteristik dari semua peserta didiknya serta mampu memilih model yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut (Anisa, 2020:3) tugas seorang guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa, sehingga siswa termotivasi serta terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih bersemangat. Dengan demikian hasil evaluasi pembelajaran yang dicapai akan semakin mendekati kompetensi yang diharapkan. Menurut (Elisabeth et al., 2021:52) Guru juga diharapkan mampumembangkitkan aktivitas belajar siswa serta mampu membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagai seorang pendidik guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk menganalisis pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga harus pandai dalam mengelola pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga hasil belajar dalam pendidikan dapat tercapai.

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.

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 et al., 2023:5) 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 (Vinanda et al., 2019:276) memilih model pembelajaran yang tepat dan mendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran dan siswa mampu mencapai pengetahuan mengenai konsep-konsep maupun prinsip-prinsip yang mendasarinya, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sedangkan menurut pendapat (Alhadi et al., 2021:121) 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.

Menurut (Riza, Aulia et al., 2022:5) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus melibatkan

perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik 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.

2.1.2 Sintak Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah partisipasi dari seorang siswa yang memainkan *games*, seperti dengan namanya turnamen yang berarti sebuah ajang kompetensi untuk menentukan pemenang. Pada turnamen dalam pembelajaran siswa akan bersaing dalam kelompok dengan berbagai pertandingan yaitu menjawab pertanyaan dari pembelajaran yang telah disampaikan oleh gurunya sebelum melaksanakan pertandingan. Agar model *Team Games Tournament* (TGT) dapat berjalan sesuai tujuan, maka yang perlu diperhatikan adalah komponen-komponen dalam pelaksanaannya, yaitu:

1. Penyajian Kelas: Persentasi di kelas merupakan suatu kegiatan belajar menyampaikan materi baik secara langsung ataupun diskusi yang dibimbing oleh guru. Pada tahap awal ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa. Perbedaan

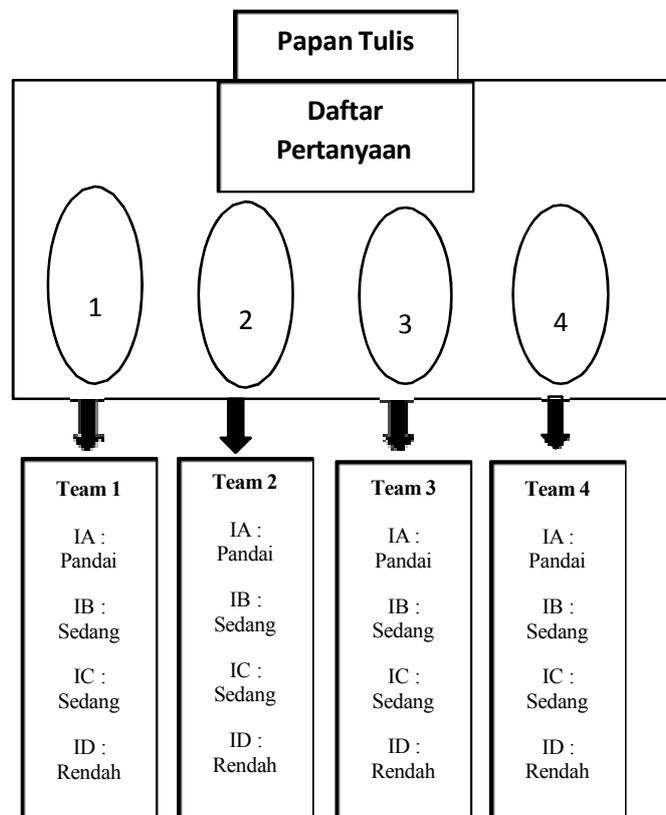
persentasi kelas dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pengajaran biasa yaitu guru berfokus dalam menjelaskan secara rinci mengenai tata cara pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Siswa menyadari pentingnya suatu pemahaman saat persentasi di kelas yang berguna untuk membantu kegiatan dan turnamen. Dengan demikian, siswa berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memahami materi yang dipelajari.

2. Belajar Kelompok: Pada tahap kedua yakni tahap belajar kelompok, Siswa dibentuk dalam kelompok sebanyak 4-5 peserta yang berbentuk heterogen berdasarkan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Tujuannya agar setiap kelompok dapat bekerjasama dan saling membantu setiap anggota untuk menjawab pertanyaan games nantinya.
3. Games: Game terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang guru untuk menguji pengetahuan yang dikuasai siswa dari penyajian presentasi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru. Game tersebut dimainkan didepan papan tulis dimana guru sudah menyiapkan pertanyaan sesuai dengan banyaknya kelompok yang sudah dibagi. Adapun aktivitas siswa pada saat game berlangsung yaitu siswa berbaris sesuai dengan urutan kelompok dipapan tulis dan maju secara bergiliran untuk menjawab soal dipapan tulis dengan batas waktu yang disepakati saat permainan dilaksanakan dikelas.
4. Tournament: tournament biasanya dilakukan pada akhir minggu atau setelah guru selesai mengajar. Tournament adalah sebuah struktur pada saat game

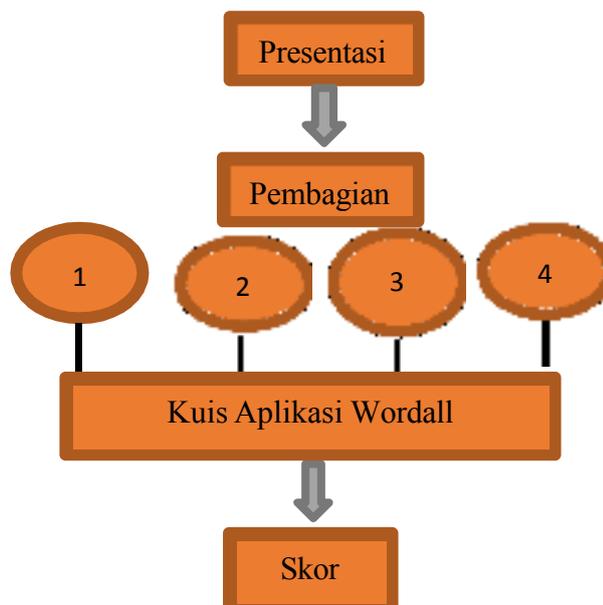
berlangsung. Dalam tournament ini setiap siswa dari masing-masing kelompok ditempatkan sesuai dengan urutan permainan.

5. Penghargaan Kelompok: Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling tinggi. Penghargaan bisa berupa sertifikat, piala dan berupa bentuk hadiah lainnya.

Gambar 2.1 Skenario *Tournament*



Gambar 2.2 Skenario TGT dengan menggunakan *Games Wordwall*



Pada gambar kedua peneliti mengaplikasikan teknologi dengan menggunakan aplikasi wordwall sebagai games pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh siswa yang bermanfaat dalam memberikan umpan balik instan kepada siswa. Mereka dapat melihat hasil dari tindakan mereka secara langsung, baik itu dalam bentuk poin, skor, atau kemajuan dalam permainan. Hal ini membantu siswa untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi pelajaran. Aplikasi game juga dapat memberikan kesempatan untuk belajar secara berulang-ulang tanpa terasa membosankan. Dalam permainan, siswa dapat mencoba lagi dan lagi untuk mencapai tujuan atau memperbaiki skor mereka. Ini membantu memperkuat pembelajaran dan memori jangka panjang.

Adapun kriteria penghargaan kelompok dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 1 Kriteria Penghargaan yang Disarankan

Criteria (Team Average)	Award (Penghargaan)
30-40	<i>Good Team</i>
40-45	<i>Great Team</i>
45-ke atas	<i>Super Team</i>

2.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Team Games Tournament

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa harus terlibat di dalam kegiatan pembelajaran karena ada model pembelajaran yang melibatkan siswa karena ada interaksi antara siswa dan siswa lain dalam bentuk permainan kelompok. Dengan model *Team Games Tournament* (TGT), semangat dalam diri siswa akan meningkat dikelas karena karena proses pembelajaran yang menyenangkan dan

dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga harus dilaksanakan berdasarkan Langkah-langkah yang telah disediakan agar berjalan dengan lancar.

Langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Reky & Pd, 2021:16) 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 dipelajar 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., 2017:3) langkah-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 di atas kriteria yang telah ditentukan

Menurut (Ina et al., 2017:80) langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/bahan, siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya lima/enam siswa) dan guru mengarahkan aturan permainannya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilaksanakan berdasarkan prosedur dimana guru mempresentasikan pembelajaran kemudian membentuk siswa kedalam beberapa kelompok dan setelah dibentuk siswa diarahkan untuk melaksanakan games tournament sesuai dengan aturan kemudian siswa yang mendapatkan point yang lebih banyak akan mendapatkan hadiah.

2.1.4 Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Team Games Tournament

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tentunya juga memiliki keunggulan dan kelemahan. Untuk itu, sebagai tenaga pendidik dituntut untuk dapat menentukan cara yang tepat untuk digunakan dalam mentransformasikan materi kepada siswa. Adapun keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya adalah sebagai berikut.

Menurut (Hidayatus, 2022:14) 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, 2019:20) 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 peserta 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.

2.2 Tinjauan Tentang Hasil Belajar IPS

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar dilakukan agar tercapainya tujuan dari dilakukannya pembelajaran yaitu hasil belajar. 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., 2021:3) hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Tingkat kemampuan ini dilihat dari Tiga Ranah yaitu kognitif sikap dan psikomotorik. Sedangkan Menurut (Sipakyah, 2019:16) 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. Menurut (Nurul, 2019:58) hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

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.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi 2 jenis yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (Internal) dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal). Apabila peserta didik memiliki keinginan dari dalam dirinya maka peserta didik akan berhasil dalam belajar dan mendapatkan hasil yang bagus dan sesuai dengan yang diharapkan. Namun sebaiknya, apabila peserta didik tidak memiliki keinginan dalam dirinya sendiri untuk belajar, maka peserta didik tidak akan mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut (Triana, 2021:9) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

1. Faktor jasmani, yaitu meliputi;
 - a. Faktor Kesehatan: Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya, proses belajar seseorang terganggu apabila kesehatannya terganggu selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang semangat.
 - Cacat tubuh: Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

b. Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:

Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

1. Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
2. Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan

siswa dalam masyarakat, mass media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Menurut (Widia et al., 2017:2177) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal, meliputi:

Faktor-faktor internal, meliputi:

1. Aspek Psikologis terdiri dari:

- a. Intelegensi Sangat Besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.
- b. Perhatian Untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang akan dipelajarinya
- c. Minat Besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar sungguh-sungguh.
- d. Bakat Merupakan kecakapan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan
- e. Motivasi Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai
- f. Kesiapan Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa sudah mempunyai kesiapan untuk belajar, maka hasil belajar baik

Faktor-faktor eksternal, meliputi:

1. Aspek Keluarga Pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan
2. Aspek keluarga terdiri dari: Cara Orang Tua Mendidik Anak Cara orang tua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.
3. Aspek Masyarakat: Bentuk kehidupan masyarakat yang dapat mempengaruhi belajar anak dan Teman Bergaul Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pengawasan dari orang tua serta pendidik harus cukup bijaksana

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah faktor yang berasal dari dalam diri pendidik dan faktor yang berasal dari luar siswa. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan motivasi yang kuat dari orang tua dan orang terdekatnya agar siswa lebih semangat dalam belajar dan dengan adanya motivasi belajar peserta didik maka hasil belajar siswa akan meningkat. Tanpa adanya motivasi, dorongan dan perhatian dari orang tua, maka hasil belajar siswa akan menurun. Jadi apabila faktor-faktor internal dan eksternal tersebut dapat dikontrol dengan baik maka hasil belajar IPS yang diperoleh pendidikan juga akan meningkat.

2.3 Hakikat Pembelajaran IPS

2.3.1 Pembelajaran IPS

Menurut (B. Fitri Rahmawati & Zidni, 2019:1) mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan secara terintegrasi di tingkat SMP. Pembelajaran terintegrasi ini menimbulkan persoalan tersendiri dalam pembelajaran IPS”.

Menurut (Alodia, 2021:6)“Mata Pelajaran IPS untuk tingkat SMP adalah integrasi dan penyederhanaan dari berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam’.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Mata Pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang berintegrasi atau pembauran sampai menjadi satu kesatuan yang bulat dan utu dan pembelajaran ini dapat berpengaruh pada diri siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Menurut Nursid dalam (Edy Surahman, 2017:4) mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam

memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan demikian, diharapkan program pembelajaran IPS ini dapat membekali para siswa untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Menurut (Rahmad, 2016:16) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum”.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan pengaruh pada siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa agar peka terhadap kehidupan masyarakat dan memiliki sifat untuk terampil dalam melihat kondisi sehari-hari dalam masyarakat.

2.3.3 Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS

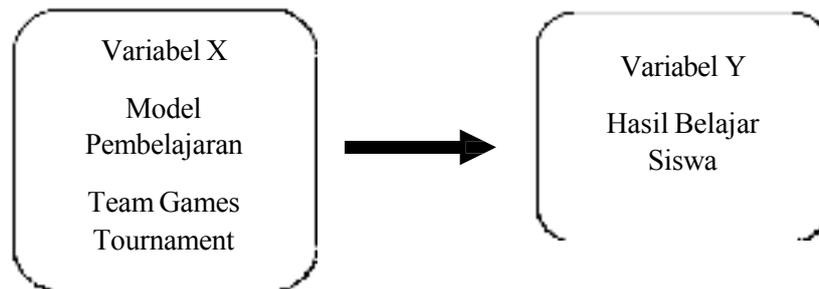
Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa ikut terlibat aktif, baik fisik mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka salah satu cara yang dapat digunakan dengan penggunaan model yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan atau pemilihan suatu model pembelajaran, seseorang pendidik harus memilih model pembelajaran yang tepat, harus sesuai dengan bahan, sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Darmansyah dalam (Spikayah, 2019:16) Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif untuk memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Model *Team Games Tournament* (TGT) kegiatan pembelajarannya tidak lagi berpusat pada guru, yang sebelumnya siswa pasif hanya mendengarkan ataupun mencatat yang disampaikan oleh guru, menjadi proses pembelajaran yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa. Didalam kegiatan pembelajaran siswa akan berperan aktif, siswa memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapatnya, dan kegiatan kerjasama antar siswa akan membuat intraksi belajar didalam kelas menjadi hidup dan siswa pun tidak merasa bosan karena model *Team Games Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan dan bersipat menyenangkan. Apabila dalam proses pembelajaran siswa mengikuti dengan baik materi yang ingin disampaikan guru pun dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa dan mereka paham tentang materi. Maka akan memberikan dampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Dimana yang awalnya hasil belajar siswa belum tercapai dengan maksimal, maka dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memberikan pengaruh pada nilai belajar IPS siswa menjadi lebih baik.

2.4 Kerangka Berfikir

Pemilihan model pembelajaran sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Berdasarkan kajian teori dan para ahli dan penelitian yang telah dilakukan, ternyata model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak yang baik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam mengikuti model pembelajaran. Melalui prosedur yang dilakukan dalam *Team Games Tournament* (TGT), maka akan bekerja aktif dalam belajar karena model ini melibatkan seluruh aktivitas siswa melalui permainan (games), siswa akan bekerja dalam kelompok untuk menjawab soal di papan tournament. Dengan hal ini maka siswa akan menjadi focus dan serius dalam belajar, memahami betul pembelajaran yang disampaikan guru karena akan ada soal (games) dari pembelajaran yang guru sampaikan. Dalam games tournament ini siswa bekerja sama mengumpulkan point yang banyak karena point tertinggi nanti akan diberikan reward. Dengan hal ini maka siswa akan lebih semangat dalam belajar dan tidak cenderung bosan lagi, siswa juga akan lebih mudah memahami dan menguasai pembelajaran sehingga ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kerangka berfikir dalam penelitian ini tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Skema Kerangka Berfikir

Keterangan :

X : Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Y : Hasil belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala

➔ : Pengaruh

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berfikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis yakni:

- a. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Lawe Sigala-gala
- b. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Lawe Sigala-gala.

Maka, Hipotesis pada penelitian ini adalah adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Lawe Sigala-gala.

2.6 Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. (Tari & Suwirta, 2020) “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya” Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat membuktikan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan model konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain, dimana hasil untuk kelas eksperimen berada pada kategori sedang (0,55) dengan rata-rata nilai 82,57 dan untuk kelas kontrolpun berada pada kategori sedang (0,33) dengan rata-rata nilai 75,16. Hal ini membuktikan bahwa dalam penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode pembelajaran konvensional tentu mempunyai perbedaan dalam hasil belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena tingkat pemahaman dari masing-masing peserta didik berbeda, kemudian juga didasari dari proses belajar yang berbeda pula. Pada kelas eksperimen (X MIPA 2) peserta didik harus menguasai materi atau kisi-kisi yang telah dijelaskan dan dalam proses pembelajaran peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, pembagian kelompok dilihat dari nilai UAS tahun sebelumnya, kelompok tersebut 2 diantaranya kelompok nilai terendah (50). Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok, dipilih ketuanya dalam tiap-tiap

kelompok, dimana tugas ketua tersebut adalah untuk perwakilan membawa soal yang telah diacak serta menjawab soal tersebut yang sebelumnya telah dirundingkan dengan teman sekelompoknya.

2. (Khairiah, 2018) “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun T.A.2017/2018”. Adapun hasilnya adalah Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah 83.44 dengan standar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505. Sehingga berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil thitung dan ttabel, maka yang dihasilkan adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan (t_{tabel}) dengan jumlah responden 30 = 0,361. Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa 0.067 < 0.05. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun.
3. (ASTARI, 2018) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 PATTALASSANG

Kab.Gowa". Adapun hasil penelitiannya adalah Pada kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata pretest 46,71 dan nilai rata-rata posttest 76,06. Sedangkan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata pretest 49,56 dan nilai rata-rata posttest 70,38, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan model konvensional pada nilai pretest siswa terbanyak berada pada kategori sedang dan nilai posttest siswa terbanyak berada pada kategori tinggi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Menurut Sugiyono (2023:120) *Quasi Ekspeimen Design* adalah penelitian yang menggunakan kelompok kontrol namun tidak berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan jenis eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2023:122) *Nonequivalent Control Group Design* adalah Kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak dipilih secara random atau acak. Pada kelas yang akan diteliti hanya dua kelas yaitu kelas VII-1 dan VII-3 sebagai subjek penelitian, selanjutnya pada kedua kelas tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal perbedaan nilai antara kedua kelas tersebut.

Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O ₁	X	O ₂
Eksperimen	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan

O₂ = nilai *posttest* pada kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan

O₃ = nilai *pretest* pada kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan

O₄ = nilai *posttest* pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan

- X = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- = pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala alamat Jl. Kutacane-Tigabinaga Lawe Pekhidinan, Kec. Lawe Sigala-Gala, Kabupaten Aceh Tenggara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan Agustus Tahun Ajaran 2023/2024

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2023:130) Wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala yang berjumlah 493 siswa.

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. Sampel dari penelitian ini yakni kelas VII-1 dan kelas VII-3. Kelas VII-1 yang berjumlah 27 siswa sebagai

kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan kelas VII-3 yang diberi perlakuan yakni diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ada dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan Variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya Variabel terikat. Sedangkan Variabel terikat merupakan Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya Variabel bebas. Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Independent (bebas) yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dilambangkan dengan (X).
- b. Variabel Dependent (terikat) yaitu hasil belajar IPS yang dilambangkan dengan (Y).

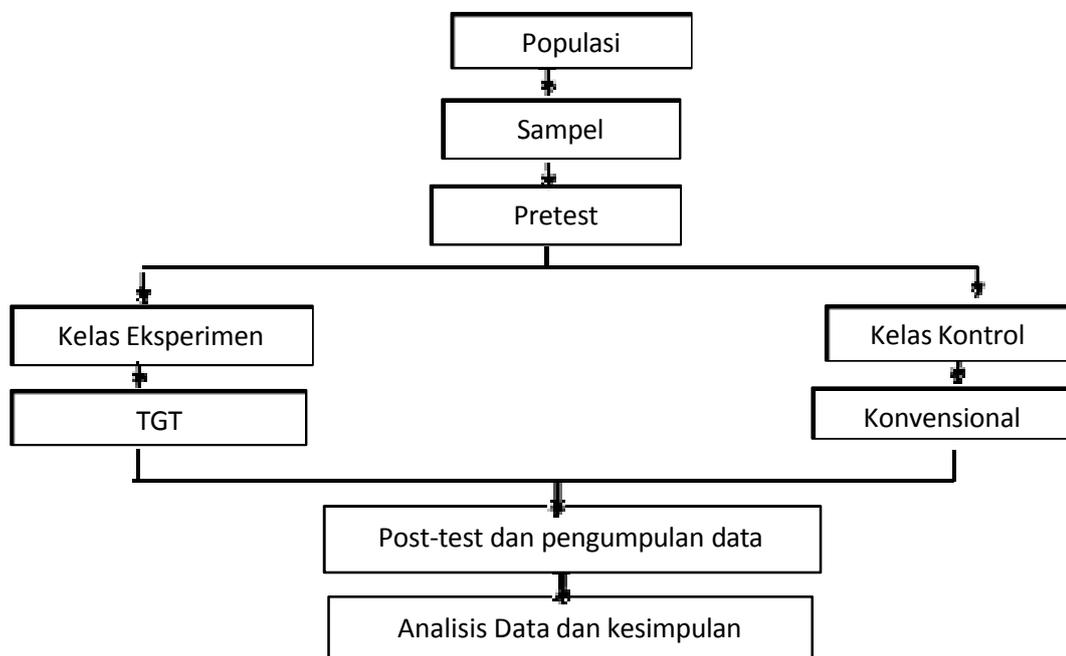
3.4 Prosedur Penelitian

Untuk Adapun Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan: Memberikan informasi kepada pihak sekolah, menyiapkan perangkat pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Soal Tes dan menyusun Instrumen Penelitian dan divalidasi oleh ahli.
2. Tahap Pelaksanaa: Pemberian *Pretest* sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa, pada pembelajaran, kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen

diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol diterapkan pembelajaran seperti biasanya atau tanya jawab dan ceramah dan kedua kelas diberikan tes akhir (*Posttest*)

3. Tahap Pelaporan: Menganalisis data untuk menguji hipotesis dan Membuat kesimpulan hasil penelitian



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, dimana mode pembelajaran dan *Team Games Tournament* (TGT) Sebagai Variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai Variabel terikat (Y). Definisinya sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tourament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournamanet* (TGT) adalah model pembelajaran yang berkelompok dengan membentuk anggota setiap

kelompok antara 4 sampai 5 kelompok secara heterogen yang mengandung unsur permainan melalui tahapan pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu tahap penyajian kelas kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan games pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*teams recognize*)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses yang telah dilakukan selama proses belajar yang dapat dilihat dalam bentuk raport yang diterima setiap semester. Hasil belajar memperlihatkan suatu peralihan sikap yang terjadi pada diri seseorang siswa yang menetap, berguna positif dan disadari.

Penelitian adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis, terarah dan mempunyai suatu tujuan karena kedudukan variabel merupakan hal yang sangat penting, dimana variabel penelitian tersebut mengandung berbagai aspek yang diteliti. Berdasarkan judul penelitian di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi variabel penelitian ini menjadi dua, yaitu:

- a. Variabel bebas (X) yaitu variabel yang menjadi penyebab atau yang mempengaruhi timbulnya perubahan pada variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
- b. Variabel terikat (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan guna memperoleh data yang sesuai dengan variabel dengan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Menurut Sugiyono (2023:223) mengemukakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang terusun dari berbagai proses biologis dan psikologis diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan titik peneliti akan menggunakan lembar observasi”.

Dalam penelitian ini melakukan pengamatan (observasi) untuk mengambil data awal pada saat penelitian di SMP Negei 1 Lawe Sigala-gala. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi yang dilakukan dalam penelitian yang bertujuan untuk memastikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

a) Lembar Observasi Siswa

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Penilaian Siswa

No	Indikator	Descriptor	Skor
1	Penyajian Kelas	Antusias siswa dalam menerima materi	
		Diskusi kelas yang berkenaan dengan materi	
2	Kelompok atau Tim	Membentuk kelompok secara heterogeny	
		Diskusi pendalaman materi dalam kelompok	
3	Game	Penguasaan materi yang diajukan dalam game	
		Ketegasan jawaban yang diberikan setiap siswa	
4	Turnamen	Kecerdasan siswa dalam menjawab pertanyaan	
		Keberanian dalam mengikuti turnamen	

		Keterampilan menyusun strategi dalam permainan	
		Kecepatan memberikan jawaban alternatif	
		Ketepatan memberikan jawaban alternatif	
		Jumlah	
		Rata-rata	

Rumus untuk menentukan nilai presentasi aktivitas proses belajar siswa

$$\text{Adalah: } \text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah total skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Dengan:

1=kurang baik

2=cukup baik

3=baik

4=sangat baik

Angka	Kategori
0-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat buruk

b) Lembar Observasi Guru

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui apakah pemanfaatan model pembelajaran terlaksana. Dalam proses pembelajaran, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Lembar observasi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menilai

keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan model pembelajaran Konvensional atau ceramah adalah Ibu Hamidah, S.Pd.

Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Guru Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

No	Hal Yang Diamati	Observer
		Jumaidi, S.Pd
1	Penguasaan Materi	
2	Sistematika Penyajian	
3	Penguasaan Media	
4	Performance	
5	Pemberian Materi	
Jumlah		
Rata-rata		

Aspek Penilaian

4= Sangat Baik

3= Baik

3= Cukup

1= Kurang Baik

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan panduan yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengajaran.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk angka (kuantitatif), berupa nilai hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa pada pelajaran IPS. Tes dilakukan di awal pembelajaran sebelum siswa mendapatkan materi (*pretest*) dan diakhir pembelajaran setelah siswa mendapatkan materi (*posttest*). Dengan capaian

C2= Memahami (Understand)

C3= Menerapkan (Apply)

C4= Menganalisis (Analyze)

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumentasi dengan bukti yang akurat dari pencatatan untuk memberikan sumber informasi khusus dari tulisan, wasiat, buku yang umumnya berisi:

- a. Profil dari penyelenggara
- b. Jadwal yang telah terencana
- c. Data penyelenggara
- d. Foto kegiatan

3.7 Uji Coba Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur data apakah data tersebut valid atau tidak dengan menggunakan butir soal yang telah dibuat oleh peneliti. Uji validitas yang digunakan yaitu dengan uji validator, yang dimana dalam uji ini yang menguji adalah ahli. Adapun penguji dalam mengukur kevalidan data dalam butir soal peneliti terdapat tiga orang yaitu:

1. Ibu Surya Darma Pardede, S. Pd., M.Pd
2. Bapak Dr. Sanggam Pardede, S. Pd., M.Pd
3. Bapak Jumaidi, S. Pd (Guru Bidang Studi IPS)

Tabel 3.6 Validasi Instrumen

No	Instrument	Validator			Rata-rata	Keterangan
		I	II	III		
1.	Observasi aktivitas belajar siswa	3,38	4	4	3,79	Valid
2.	Observasi aktivitas belajar guru	3,55	3,5	4,00	3,68	Valid
3.	RPP Pertemuan I	3,36	3,73	4,00	3,69	Valid
4.	RPP Pertemuan II	3,36	3,73	3,9	3,66	Valid
5.	RPP Peretemuan III	3,36	3,7	3,9	3,66	Valid
6.	Pretest	3,7	3,7	4,00	3,8	Valid
7.	Postest	3,7	3,7	4	3,8	Valid

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menunjukkan sebuah data dikelompokkan serta dibuat dalam tabel frekuensi. Kemudian diberi tafsiran sesuai apa adanya. Untuk mendeskripsikan penelitian data penelitian yang diperoleh, maka terlebih dahulu dihitung mean, median, standar deviasi, tabel distribusi frekuensi dan diagram batang.

1. *Mean, Median, Modus* dan Standar Deviasi

Mean (M) merupakan rata-rata hitung dari suatu data. Mean dihitung dari jumlah nilai seluruh nilai data dibagi banyaknya data. Median (Me) merupakan nilai tengah data. Modus (Mo) merupakan nilai-nilai dari data paling sering muncul atau nilai data dengan frekuensi terbesar. Standar Deviasi (SD) Merupakan rata-rata jarak penyimpangan titik-titik data yang diukur dari nilai rata-rata data.

2. Tabel Distribusi Frekuensi

a. Menentukan Panjang interval digunakan rumus *sturges* yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

Keterangan:

K = Jumlah kelas interval

n = Jumlah data observasi

Log= Logaritma

b. Menghitung Rentang Data

Untuk menghitung rentang data digunakan rumus berikut:

$$\text{Rentang} = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}$$

c. Menentukan Panjang Kelas

Menentukan Panjang kelas digunakan rumus berikut:

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas}}$$

Penyajian data akan lebih mudah dipahami jika dinyatakan dalam persen (%). Penyajian data yang merubah frekuensi menjadi persen dinamakan Tabel Distribusi Frekuensi Rekatif.

3. Diagram Batang

Diagram batang dibuat berdasarkan data frekuensi yang lebih ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi.

3.8.2 Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2023:239), uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. uji normalitas digunakan untuk memastikan data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Lilefors* berbantuan Microsoft Excel. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus : $Z = \frac{x - \text{mean}}{SD}$ dimana mean adalah nilai rata-rata dan SD adalah simpangan baku
2. Untuk setiap baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung dengan peluang $F(Z_i) = \text{NORMDIST}(z)$
3. Selanjutnya $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi itu dinyatakan dengan $S(Z_i)$. Untuk $S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{N}$
4. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya
5. Ambil harga mutlak terbesar (L_o) untuk menerima atau menolak hipotesis, bandingkanlah L_o dengan L_{tabel} dengan taraf signifikan 5%
6. Dengan kriteria
 - Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal
 - Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal

3.8.3 Uji Homoginitas

Uji homoginitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-vvariiasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homoginitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Variabel Y bersifat homogen atau tidak. Untuk mengukur homoginitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\sigma \text{ terbesar}}{\sigma \text{ terkecil}}$$

Kriteria Pengujian

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen

3.8.4 Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan pada penelitian ini. Uji hipotesis dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, pengujian dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- a. Uji Kesamaan Rata-rata *Pretest* (Uji dua pihak)

Uji dua pihak (*two tail*) digunakan untuk melihat bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak berbeda secara signifikan, uji dua pihak (*two tail*) digunakan jika persamaan populasi dalam hipotesis dinyatakan sama dengan (=) atau tidak sama dengan (\neq). Hipotesis yang diuji berbentuk.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dimana:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen tidak sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

Keterangan:

μ_1 = skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

μ_2 = skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Jika data penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana S^2 adalah varians gabungan yang dihitung rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = distribusi t

\bar{x}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

s_1 = standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = standar deviasi kelas kontrol

Maka kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $-t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)} < t < t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)}$

$t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)}$ dengan $t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)}$, dengan $t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)}$ didapat dari distribusi t dengan peluang $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$. Dan dalam hal lainnya, H_0 ditolak.

b. Uji kesamaan Rata-rata *Posttest* (Uji Pihak Kanan)

Uji-t satu pihak digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan akhir pada kedua kelas sampel. Uji satu sisi (one tail) digunakan jika parameter populasi dalam hipotesis dinyatakan lebih besar ($>$) atau lebih kecil ($<$).

Hipotesis yang diuji berbentuk.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Dimana:

μ_1 = skor rata-rata hasil belajar eksperimen

μ_2 = skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = distribusi t

\bar{x}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

S_1 = standar deviasi kelas eksperimen

S_2 = standar deviasi kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah ditolak H_0 jikat $> t_{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Dan dalam hal lainnya, H_0 ditolak.

Dimana:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi .. di kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$ Ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi.. IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*