CIRCULAR (Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi)
Vol. 4, No. 2 Mei 2026, Hal. 106-118
E-ISSN: 2988-1757
DOI: 10.70115/circular.v4i2.883

Pengaruh Metode *Time Games Tournamen (TGT)* Terhadap Peningkatan Dan Hasil Belajar IPS Siswa

Indira Glady Martina[1] Ririn Apriliani[2] Rukmayanti[3] Mariani Azizah Maulida[4]

[1,2,3,4,5.6] Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi, NTB
E-mail: diragladymartina@gmail.com, ,

Received: 25 Februari, 2026 Revised: 18 Maret 2026 Accepted: 9 April, 2026

Abstract

Pembelajaran IPS yang masih banyak menggunakan metode ceramah sering kurang menarik minat siswa sehingga hasil belajar rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 8 di MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi Selong. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan 35 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen (18 siswa) dan kelas kontrol (17 siswa). Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok Nilai t-hitung sebesar 1,003 dan t-tabel sebesar 0,003, dengan tingkat signifikansi sebesar 1,864. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi < 0,05 atau t-hitung > t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga penerapan TGT terbukti meningkatkan hasil belajar IPS serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
Kata Kunci: TGT, Hasil Belajar IPS

Abstract

Social studies learning, which still relies heavily on the lecture method, often lacks student interest, resulting in low learning outcomes. To address this, a more creative approach that actively engages students is needed. This study aims to examine the effect of the Team Games Tournament (TGT) method on the social studies learning outcomes of eighth-grade students at MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi Selong. The study used a quantitative method with a quasi-experimental design, involving 35 students divided into an experimental class (18 students) and a control class (17 students). Data analysis was conducted through normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results showed a significant difference between the two groups. The t-value was 1.003 and the t-table was 0.003, with a significance level of 1.864. Based on the decision-making criteria, if the significance value is <0.05 or the t-value is > t-table, then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the implementation of TGT has been proven to improve social studies learning outcomes and make the learning process more interesting and interactive.
Keywords: *TGT, Social Studies Learning Outcomes*

CIRCULAR (Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi) is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang sangat penting bagi bangsa Indonesia dan harus senantiasa dikembangkan seiring dengan perubahan serta kemajuan zaman. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan ini adalah untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan tidak bisa dilepaskan dari aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Menurut Rahmat et al. (2018), keberhasilan suatu proses pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas, termasuk dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru di sekolah, yang terjadi hampir pada seluruh mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji serangkaian kejadian, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Pembelajaran IPS penting untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial. Memiliki sikap mental positif terhadap segala penyimpangan yang terjadi di masyarakat dan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang terjadi, baik yang terjadi pada diri sendiri maupun yang terjadi di masyarakat. Selain itu mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada siswa, dimana siswa dapat memiliki pengetahuan berinteraksi, agar nantinya bisa berbaur di dalam Masyarakat untuk kehidupan sehari-harinya.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran *Tipe Teams Games Tournament (TGT).* Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Menurut Ulfia dan Irwandani (2019), model TGT termasuk dalam kategori

pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mencegah kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang relatif mudah untuk diterapkan, karena melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan peran atau status. Dalam model ini, siswa juga dapat berperan sebagai tutor sebaya dan terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan melalui unsur permainan.

Penggunaan permainan yang dirancangmn dalam konteks pembelajaran kolaboratif seperti TGT memberikan suasana belajar yang lebih rileks bagi siswa, sekaligus mendorong terbentuknya sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, serta kompetisi yang sehat. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, model TGT juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya bagi mereka yang memiliki hasil belajar rendah dalam mata pelajaran IPS.

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang sering digunakan untuk menilai kualitas pendidikan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA), kemampuan akademik peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. *Schleicher* (2018) mencatat bahwa pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara yang mengikuti asesmen tersebut (Hewi & Shaleh, 2020, hlm. 32). Data ini menunjukkan bahwa "kualitas pendidikan di Indonesia masih berada pada level yang rendah, yang salah satunya tercermin dari capaian hasil belajar peserta didik yang belum memuaskan".

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama program Asistensi Mengajar (PPL) pada tanggal 19 Agustus hingga 15 November 2025 lokasi MTS Al- Majidiyah NWDI Majidi peneliti memperoleh sejumlah temuan terkait pelaksanaan pembelajaran tatap muka . Temuan tersebut mencakup: (1) Guru masih cenderung menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan tanya jawab, (2) Peserta didik belum diberikan ruang yang cukup untuk mengajukan pertanyaan, dan (3) Banyak siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal latihan, terbukti dari tingginya jumlah jawaban yang tidak tepat. Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa

dalam proses pembelajaran, guru masih mendominasi aktivitas di kelas melalui metode ceramah, sementara siswa lebih banyak bersikap pasif dan hanya mendengarkan penjelasan. Hal ini terlihat jelas dalam penyampaian materi IPS, yang lebih berfokus pada penjabaran teori secara satu arah dari guru.

Selain itu, wawancara yang dilakukan dengan guru IPS kelas 8 (*Baiq Rian Aprianan)* menunjukkan bahwa sejumlah besar peserta didik belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM), khususnya dalam mata pelajaran IPS. Di sekolah ini, nilai KBM untuk IPS ditetapkan sebesar 75. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa hanya 58% siswa kelas 8 yang memperoleh nilai memuaskan atau di atas ambang KBM, sementara 11 siswa lainnya belum memenuhi standar tersebut, baik dari segi hasil ulangan maupun partisipasi selama pembelajaran. Guru pun masih jarang menggunakan pendekatan pembelajaran kelompok dan lebih sering mengandalkan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui analisis terhadap kondisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah cenderung kurang menarik bagi peserta didik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *tipe Teams Games Tournament* (TGT), yang diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangkitkan semangat belajar, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian berjudul *".Pengaruh Metode Time Game Tournament(TGT) Terhadap Peningkatan Dan Hasil Belajar Kelas 8 MTS AL- MAJIDIYAH NWDI MAJIDI SELONG."*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka untuk menguji hipotesis serta memperoleh pemahaman ilmiah (Berlianti et al., 2024). Jenis penelitian yang digunakan merupakan quasi experiment atau eksperimen semu dengan rancangan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Dalam rancangan ini, terdapat dua kelompok

yang tidak dipilih secara acak. Kelompok pertama berperan sebagai kontrol, yang mengikuti proses pembelajaran secara konvensional melalui metode ceramah dan diskusi. Sementara itu, kelompok kedua merupakan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu (Asrulla et al., 2023). Peneliti menetapkan kelas 8B sebagai kelompok Eksperimen yang terdiri dari 18 siswa, dengan rincian 7 siswa berkemampuan rendah, 8 siswa berkemampuan sedang, dan 3 siswa berkemampuan tinggi. Adapun kelas 8A yang beranggotakan 17 siswa dijadikan kelompok kontrol , terdiri dari 9 siswa dengan kemampuan rendah, 5 siswa dengan kemampuan sedang, dan 3 siswa dengan kemampuan tinggi. Kedua kelas tersebut diajar oleh guru IPS yang sama dengan pendekatan pembelajaran yang serupa.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur gejala sosial maupun alamiah yang sedang diamati (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan berupa tes, yang dilaksanakan sebelum dan sesudah intervensi atau perlakuan diberikan, yang dikenal sebagai pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi, sedangkan posttest bertujuan mengevaluasi sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi setelah pembelajaran berlangsung (Effendy, 2016)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian pada siswa kelas 8B yang berperan sebagai kelompok eksperimen dan diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), diperoleh hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 1.

Penilaian terhadap pretest dan prost test kelas 8B sebagai kelas ekperimen

NO.	Statistik	Pretest	Posttest
1.	Banyak Data	18	18
2.	Nilai Tertinggi	56	100

3.	**Nilai Terendah**	**24**	**72**
4.	**Mean**	**44**	**87,11**
5.	**Median**	**44**	**88**
6.	**Modus**	**44**	**96**

Sumber: Data IMB SPPS Statistic vers. 25

Pada Tabel 1, jumlah peserta didik di kelas 8B (kelompok eksperimen) sebanyak 18 siswa. Nilai pretest tertinggi yang dicapai adalah 56, sementara skor posttest tertinggi mencapai 100. Adapun nilai terendah pada pretest adalah 24 , dan nilai terendah pada posttest meningkat menjadi 72. sehingga terdapat selisih rata-rata (mean difference) sebesar 43,11 poin. Selain itu, data median menunjukkan kenaikan dari 44 pada pretest menjadi 88 pada posttest, sedangkan nilai modus berubah dari 44 menjadi 96 . Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar IPS setelah penerapan model pembelajaran *TGT (Time Games Tournament)* Sementara itu, hasil yang diperoleh dari kelas 8A sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 2.

Penilaian terhadap pretest dan prost test kelas 8A sebagai kelas Kontrol

NO.	Statistik	Pretest	Posttest
1.	**Banyak Data**	**17**	**17**
2.	**Nilai Tertinggi**	**44**	**100**
3.	**Nilai Terendah**	**20**	**56**
4.	**Mean**	**31,29**	**80,47**
5.	**Median**	**32**	**80**
6.	**Modus**	**40**	**92**

Sumber: Data IMB SPPS Statistic vers. 25

Tabel 2 menyajikan data hasil pretest dan posttest siswa kelas 8A di MTs. Al-Majidiyah NWDI Majidi. Sebanyak 17 siswa menjadi responden pada kedua tahap pengujian ini. Pada tahap pretest, nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 44, sedangkan nilai terendah berada pada angka 20. Nilai rata-rata atau mean pada pretest tercatat sebesar 31,29 dengan median 32dan modus 80 Setelah dilakukan posttest, terlihat adanya peningkatan yang cukup mencolok. Meskipun nilai tertinggi tetap berada di angka 100, nilai terendah mengalami peningkatan dari 20 menjadi 56. Kenaikan ini juga tercermin pada nilai median yang berubah dari 32 menjadi 80, serta nilai modus yang meningkat dari 40 menjadi 92. Secara keseluruhan, perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest, atau yang dikenal sebagai *mean difference*, adalah sebesar 49,18 poin. Perubahan ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal, sebagaimana dapat dilihat pada hasil berikut

Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest kelas B (eksperimen)	.167	18	.200*
Protest Kelas B (Eksperimen)	.154	18	.200*
Pretest Kelas A (Kontrol)	.214	17	.038
Protest Kelas A (Kontrol	.144	17	.200*

Sumber: Data IMB SPPS Statistic vers. 25

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji normalitas untuk kelas Eksperimen pada pretest menunjukkan nilai sebesar 0,167 > 0,05 dan posttest sebesar 0,154 > 0,05. Sementara itu, kelas Kontrol memperoleh nilai pretest sebesar 0,214 > 0,05 dan posttest sebesar 0,144 > 0,05. Nilai-nilai tersebut memenuhi

kriteria keputusan dalam uji normalitas, yaitu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, dan sebaliknya jika kurang dari atau sama dengan 0,05 maka data tidak normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar baik pretest maupun posttest pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Karena data terdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi > 0,05, maka varian data dinyatakan homogen, dan jika ≤ 0,05 maka tidak homogen. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS dengan Uji Levene, diperoleh hasil sebagai berikut

b. Uji Homogenitas

Proses pengujian homogenitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak IBM SPSS Statistics vers 25. Data yang dianalisis dalam uji ini berasal dari hasil pretest dan posttest. Pengujian homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data memiliki kesamaan karakteristik, khususnya dalam hal varians, yang menandakan bahwa sampel tersebut berasal dari populasi yang serupa. Uji ini diterapkan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki keseragaman variansi. Kedua kelompok dianggap homogen apabila nilai signifikansi yang dihasilkan melebihi angka 0,05. Berikut disajikan hasil uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.

Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Prostest* Hasil Belajar IPS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	1.033	1	33	.317
	Based on Median	.796	1	33	.379
	Based on Median and with adjusted df	.796	1	27.041	.380
	Based on trimmed mean	1.032	1	33	.317

Hasil Belajar Ips	Based on Mean	.022	1	33	.883
	Based on Median	.029	1	33	.885
	Based on Median and	0.29	1	29.278	.885
	with adjusted df	0.31	1	33	.861
	Based on trimmed mean				

Sumber: Data IMB SPPS Statistic vers. 25

Merujuk pada data dalam tabel, diperoleh dari data Pretestt yang dilihat *dari (Based on mean)* nilai signifikansi sebesar 0,317 > 0,05. Sedangkan data dari hasil postest nilai signifikansi sebesar 0,883 > 0,05 Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang serupa atau bersifat homogen

C. Uji Hipotesis

Analisis hipotesis dilakukan dengan memanfaatkan uji *independent sample t-test* guna mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar IPS kelas 8 MTs. Al- Majidiyah NWDI Majidi. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (sig.) dan perbandingan antara nilai t-hitung dengan t-tabel. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau t-hitung melebihi t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau t-hitung lebih kecil dari t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil dari pengujian hipotesis tersebut disajikan di bawah ini:

Tabel 4.

Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig(Signifikansi)	T_{hitung}	T_{tabel}
Pretest	1.864	1.003	0.003
Posttest			

Sumber: Data IMB SPPS Statistic vers. 25

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,003 dan t-tabel sebesar 0,003 dengan tingkat signifikansi 1,864 Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika sig. < 0,05 atau t-hitung > t-tabel, maka H_0

ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran Time Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi Selong

d. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Time Games Tournament (TGT) Tehadap Peningkatan Dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas 8 MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi Selong

Dari hasil olah data yang sudah Peneliti lakukan bahwa terdapat signifikansi penerapan metode TGT terhadap perningkatan dan hasil belajar IPS dan didukung oleh Penelitian terdahulu yang relevan dengan hasil penelitian ini mengenai penerapan metode pembelajaran *Time Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan dan hasil belajar IPS siswa kelas 8 MTs Al-Majidiyah NWDI Majidi Selong. Penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat dijadikan sebagai landasan dalam pembahasan ini, salah satunya oleh Dhena et al. (2023), yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan terdapat pengaruh yang signifikan. Selanjutnya, studi dari Andhini dan Zulherman (2022) juga membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar, ditunjukkan melalui hasil perhitungan di mana t-hitung melebihi t-tabel.

Model pembelajaran tipe TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, siswa menjadi lebih aktif karena terlibat langsung dalam berbagai aktivitas kelompok, seperti diskusi, permainan edukatif, hingga turnamen. Keterlibatan ini mendorong mereka untuk bekerja sama secara solid demi mencapai kemenangan dan meraih penghargaan yang disediakan. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Azira & I (2018) yang menunjukkan bahwa siswa dalam model TGT memiliki tingkat partisipasi yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian dari Oktaffi (2020) turut memperkuat pandangan bahwa TGT mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar. Lingkungan belajar yang dibangun melalui pendekatan ini juga dinilai menyenangkan dan menantang, sebagaimana ditegaskan oleh Najwa et al. (2024), yang berkontribusi pada peningkatan capaian akademik siswa.

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis, sehingga proses belajar tidak bersifat pasif. Model ini juga berkontribusi pada peningkatan capaian akademik siswa. Pandangan ini didukung oleh Muhammad dan Ima (2023), yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe TGT mampu menghadirkan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan Model TGT sendiri telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mudah diterima.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, salah satunya adalah hasil yang diperoleh belum dapat dijadikan acuan umum untuk seluruh konteks pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya kemungkinan variabel-variabel yang tidak sepenuhnya terkontrol selama proses penelitian. Selain itu, fokus hanya diarahkan pada variabel tertentu yang dianggap berpengaruh terhadap hasil belajar, sementara faktor lain yang berpotensi relevan belum digali secara menyeluruh. Keterbatasan lainnya terletak pada durasi pelaksanaan model pembelajaran TGT yang relatif singkat, sehingga belum mampu secara optimal mengintegrasikan kemampuan individu siswa dengan kerja sama kelompok



Dokumentasi Kegiatan Metode Penerapan Time Game Tournament (TGT) Terhadap Kelas 8B (Kelas Eksperimen)

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model TGT berhasil menjawab fokus masalah yang diteliti. Sebelum penerapan metode ini, capaian akademik siswa masih tergolong rendah sebagaimana terlihat dari skor pretest. Namun, setelah implementasi model pembelajaran TGT, terjadi peningkatan signifikan pada hasil posttest siswa. Uji hipotesis juga memperkuat temuan ini, dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa model TGT memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 8 MTs. Al- Majidiyah NWDI Majidi Selong

DAFTAR RUJUKAN

Alfi Riskiya Tuljannah, Riski. "Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media question card terhadap kemampuan berpikir kritis pada pelajaran matematika siswa kelas v gugus II situbondo semester ganjil tahun ajaran 2023/2024." *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V GUGUS II SITUBONDO SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2023/2024*.

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, *6*(2), 214-220.

Buhari, Buhari. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3.1 (2023): 57-68.

Fauzi, Akhmad, and Syiraful Masrupah. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2.1 (2024): 10-20.

Istika, A. (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Bamboozle Games Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di SMA Ahmad Yani 2 Baureno. *AJER: Advanced Journal of Education and Religion*, *1*(3), 174-184.

Manalu, S. I. Y., & Margareta, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, *1*(3), 24-33.

MIFTAKHUL, A. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA KAHOOT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS IV SDN 1 BRATASENA MANDIRI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, *8*(3),

Permadi, Resta Novita, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka. "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP." *Journal of Education Research* 4.1 (2023): 197-202.

Ritonga, R. A. (2023). *Penerapan model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulu tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).

Rohmah, D., & Rahman, M. E. (2025). PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR BERBASIS KELOMPOK PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII DI MTSN 3 JEMBER. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, *5*(1), 56-65.

Sugiyono, P. D. (2010). Metode Peneliian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Tria, Febi. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung*. Diss. UNIVERSITAS JAMBI, 2024.