

## PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN BANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Iva Tuti Fasikhah<sup>1)</sup>, Ayis Crusma Fradani<sup>2)</sup>, Fruri Stevani<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial  
[ifafasikha123@gmail.com](mailto:ifafasikha123@gmail.com)

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial  
[avis\\_crusma@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:avis_crusma@ikipgribojonegoro.ac.id)

<sup>3</sup>Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial  
[fruri.stevani@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:fruri.stevani@ikipgribojonegoro.ac.id)

**Abstract:** Based on a review conducted by researchers at the MTs Plus Al-Hadi Padangan school. The population in this study were students of class VIII MTs Plus Al-Hadi Padangan with a sample of 28 students obtained using probability sampling (*cluster random sampling*). This study used a quantitative research approach. The data analysis technique of this study included a prerequisite test consisting of a normality test, a linearity test, and a hypothesis test. The aim of this research is to find out whether there is an effect of the implementation of the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model with the help of picture media on student achievement in social studies subjects on the land rental system of class VIII MTs Plus Al-Hadi Academic Year 2019/2020. The results of this study indicate that there is an influence of the TGT learning model (*Teams Games Tournament*) with the help of picture media on the learning achievements of social studies students on the subject of students in class VIII at MTs Plus Al-Hadi Padangan 2019/2020 academic year. This can be seen from the statistical calculations in chapter IV that the results of the paired samples t test on SPSS16 for windows data indicate that the Sig. (2-tailed) <0.05, i.e. 0,000 <0.05, it is accepted and rejected. This means that there is an influence of the application of the TGT learning model (*Teams Games Tournament*) with the help of media images on social studies subjects as the subject of the VIII MTs Plus land rental system in Bojonegoro Padangan in the Academic Year of 2020/2020.

**Keyword:** TGT (*Teams Games Tournament*), Image Media, Learning Achievement

**Abstrak:** Berdasarkan tinjauan yang dilakukan peneliti di sekolah MTs Plus Al-Hadi Padangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Padangan dengan sampel penelitian 28 siswa yang diperoleh menggunakan teknik *probability sampling (cluster random sampling)*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Teknik analisis data penelitian ini mencakup uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sistem sewa tanah kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS pada pokok bahasan siswa pada mata kelas VIII di MTs Plus Al-Hadi Padangan tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat diketahui dari perhitungan statistik pada bab IV bahwa hasil uji *paired samples t test* pada SPSS16 for windows data menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu 0,000 < 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sistem sewa tanah kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro Tahun Pelajaran 2019/2020.

**Kata Kunci:** TGT (*Teams Games Tournament*), Media Gambar, Prestasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dasar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan juga mempunyai posisi strategis dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Posisi yang strategis tersebut dapat tercapai apabila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Karna Perkembangan jaman yang identik dengan perkembangan teknologi membuat pendidikan semakin memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan teknologi maupun perkembangan dunia. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Model mengajar dan media pengajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Gerlach dan Ely Dalam Sumiharsono dan Hasanah (2017:9). Kemudian yang terakhir model pembelajaran, yaitu suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Dalam hal ini pendidik berperan penting dalam menentukan model yang sesuai untuk peserta didik agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Melihat kenyataan yang ada disekolahan, guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab pada siswa sehingga kurang memberikan kesempatan menemukan sendiri konsep pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa belajar hanya dari guru tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi jenuh, bosan, bahkan mengantuk saat proses pembelajaran, sehingga penerimaan materi yang diberikan guru belum maksimal.

Oleh karena itu, guru harus bisa memilih model pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa bersemangat dalam belajar yang nantinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan diatas adalah media pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar.

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *games dan tournament* yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Rusman dalam Hariyanto (2019:30) Menjelaskan bahwa Model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok masing-masing.

Pemanfaatan Media Gambar yang didesain secara baik juga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Menurut Sudjana dalam Ibda (2019:86) media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas dan juga kuat melalui suatu kombinasi pengumpulan kata-kata dan gambar-gambar. Oleh karena itu, dengan menggunakan model dan media pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan siswa bisa memahami pembelajaran serta siswa juga termotivasi untuk belajar dan dapat berfikir kritis.

Model pembelajaran TGT (*teams Games Tournament*) dengan adanya bantuan gambar sangatlah cocok untuk pembelajaran. sebelum model TGT (*teams Games Tournament*) dilaksanakan dalam pembelajaran guru dapat menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan

gambar yang menyangkut tentang materi pokok pembelajaran tersebut, Dengan adanya media gambar dapat membantu menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran serta menambah semangat siswa dalam pembelajaran. Setelah meningkatkan rasa semangat guru dapat menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran siswa. Media gambar tidak hanya membantu menarik perhatian siswa untuk lebih fokus tetapi dalam pelaksanaan model TGT (*Teams Games Tournament*) media gambar juga sangat membantu karna didalam soal yang guru berikan tidak hanya tulisan tetapi juga ada gambar. Adapun alasan guru memberikan gambar didalam soal adalah agar siswa lebih bisa kritis dalam memikirkan jawabannya.

Dalam hal yang demikian maka prestasi belajar bisa dikatakan sebagai kebutuhan yang memunculkan motivasi diri setiap peserta didik untuk selalu belajar. Karna prestasi belajar merupakan pengukuran kemampuan yang dimiliki seseorang. Menurut Djamarah (2012: 23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Bedasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sistem sewa tanah kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah

ditetapkan. Serta data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2014:14). Penelitian ini dilaksanakan di MTs Plus Al-Hadi Padangan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Padangan. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D MTs Plus Al-Hadi Padangan yang terdiri dari 28 siswa. Pendekatan penelitian kuantitatif dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang digunakan dalam penelitian. Kedua variabel tersebut adalah variabel independen atau variabel bebas (X) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar dan variabel dependen atau variabel terikat (Y) prestasi belajar siswa. Pada pendekatan ini, penulis banyak dituntut menggunakan angka-angka mulai dari pengolahan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya. Oleh karena itu, data yang terkumpul harus diolah secara statistik agar mampu ditafsirkan dengan baik.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling (cluster random sampling)*. Teknik *cluster random sampling* ini memilih sampel bukan didasarkan pada individu, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami sudah terbentuk dan kemungkinan kecil untuk dipisah-pisah atau dipecah-pecah (Sugiyono, 2018:122). Teknik yang diambil dari sampel ini adalah *Cluster Random Sampling*, karena pengambilan sampel ini dilakukan setelah memperhatikan ciri-ciri antara lain: peserta didik mendapat materi berdasarkan kurikulum yang sama, peserta didik diajar oleh guru yang sama, dan pada kelas yang sama. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* dengan jumlah soal pilihan ganda 20 item dengan skor 5 (lima) jika benar dan skor 0 (nol) jika salah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. dengan demikian mensyaratkan terpenuhinya dua uji prasyarat yaitu, uji normalitas dan uji linieritas. Data berasal dari nilai *pretest* dan *posttest* pada pokok bahasan sistem sewa tanah. Penelitian ini menggunakan satu kelas yang diberi perlakuan.

Hasil *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari distribusi normal atau tidak. Sehingga dapat ditentukan statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian yang diajukan. Uji normalitas *pretest* diambil dari nilai UAS IPS pada semester ganjil kelas VIII. Sedangkan Uji normalitas *posttest* kelas VIII diambil dari hasil tes setelah diberi perlakuan (diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar). Uji normalitas dilakukan menggunakan *Chi-Square* (Chi Kuadrat) dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan rangkumannya hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Table 1**  
**Hasil Uji Normalitas**

Test Statistics		
	Pretest	Posttest
Chi-Square	5.786 <sup>a</sup>	5.929 <sup>b</sup>
Df	10	4
Asymp. Sig.	.833	.205

Sumber : hasil output SPSS 16.0

Berdasarkan table 1 diatas menunjukkan bahwa hasil perhitungan dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows* nilai *Chi-Square* (Chi kuadrat) pada *pre test* = 5,786 dengan *Sig.* = 0,833 dan *Chi-Square* (Chi Kuadrat) pada *post test* = 5,929 dengan *Sig.* = 0,205. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *Asymp. Sig.* distribusi data yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre test* dan *post test* sampel penelitian berdistribusi normal.

#### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah pengaruh variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linier atau tidak terhadap variabel terikat. Adapun hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**Table 2**  
**Hasil Uji Linieritas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
posttest * pretest	Between Groups	(Combined)	247.917	10	24.792	.665	.741
		Linearity	13.658	1	13.658	.367	.553
		Deviation from Linearity	234.259	9	26.029	.699	.702
	Within Groups		633.333	17	37.255		
	Total		881.250	27			

Sumber : hasil output SPSS 16.0

Dari hasil output *SPSS 16.0* pada tabel 4.11 dalam kolom Deviation From Linearity pada tabel anova hasil uji linieritas diatas diketahui bahwa nilai  $F_{hitung} = 0,699$  dengan nilai *Sig.* 0,701 dengan tingkat signifikansi/probabilitas 5% atau

0,05. Sedangkan nilai  $F_{tabel} = 4,210$ . Karena nilai Sig.  $0,701 > 0,05$  dan  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $0,699 \geq 4,210$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pre test dan post test memiliki hubungan linier.

### 3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sistem sewa tanah kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Tahun Pelajaran 2019/2020, peneliti menggunakan uji t. Untuk memudahkan dalam penghitungan dan analisisnya, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16.0. Uji t digunakan ketika informasi mengenai nilai varians populasi tidak diketahui. Dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi adalah :

Jika  $\alpha = 0,05 \geq \text{Sig. (2, tailed)}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Jika  $\alpha = 0,05 \leq \text{Sig. (2, tailed)}$  maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Adapun rangkuman hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut :

**Table 3**  
**Hasil Uji Hipotesis**

	Paired Samples Test						T	df	Sig. (2-tailed)
	Paired Differences					95% Confidence Interval of the Difference			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Paired Sample 1 pre test - post test	-8.857	6.187	1.169	-11.256	-6.458	-7.576	27	.000	

Sumber : hasil output SPSS 16.0

Berdasarkan tabel 3 dapat dijeaskan bahwa diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) 0,000 dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

Sehingga  $0,05 > 0,000$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Sesuai dasar pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi maka, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sistem sewa tanah kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Tahun Pelajaran 2019/2020.

## PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh peneliti melalui tiga metode, yaitu metode observasi, metode dokumentasi dan metode tes. Metode Dokumentasi dilakukan dengan melihat dan meminta dokumen pada pihak sekolah yang berkaitan dengan nilai-nilai siswa, jumlah siswa yang digunakan sampel penelitian dan jumlah siswa yang digunakan untuk uji coba instrumen tes.

Metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas VIII mata pelajaran IPS pada pokok bahasan sistem sewa tanah berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi oleh tiga ahli. Tiga ahli tersebut terdiri dari 2 dosen dari prodi pendidikan ekonomi dan 1 guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) MTs Plus Al-Hadi Padangan. Setelah diberi berlakuan peneliti ingin mengetahui tingkat kemampuan siswa sehingga peneliti menggunakan *post test* (tes setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk terlihat secara aktif dalam setiap pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini siswa harus dapat bertanggung jawab atas materi dan juga siswa harus mencari solusi untuk

memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTs Plus Al-Hadi dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, serta melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status.

Adapun menurut Aris Shoimin (2016:203) Mengemukakan bahwa model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Sebelum model TGT (*Teams Games Tournament*) dilaksanakan dalam pembelajaran, guru dapat menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan gambar yang menyangkut tentang materi pokok pembelajaran tersebut. Dengan adanya media gambar dalam pembelajaran dapat membantu menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran serta membantu para siswa mengingat-ingat isi materi dalam pembelajaran.

Sudjana dalam Ibda (2019:89-90) juga mengemukakan bahwa tentang Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif, serta gambar juga membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi naskah yang menyertainya.

Setelah peneliti melakukan penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan bantuan media gambar, peneliti menemukan rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi dan motivasi belajar siswa menjadi bertambah serta siswa juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut membuat prestasi belajar siswa meningkat.

Tukiran Taniredja dalam Hariyanto (2019:31) juga mengemukakan bahwa

dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri siswa juga menjadi lebih tinggi dan motivasi belajar siswa juga bertambah.

Dengan adanya media gambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran serta dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran. Adapun menurut lestatiningsih (2017:70) bahwa media gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa memahami materi pembelajaran, gambar-gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertai.

Untuk mengetahui model pembelajaran tersebut benar benar berpengaruh terhadap prestasi belajar atau tidak peneliti memberikan post test (soal akhir untuk siswa setelah mendapatkan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar) setelah peneliti mendapatkan hasil nilai post test peneliti menghitung data menggunakan Uji t.

Dalam penelitian ini, Uji *t* yang digunakan adalah uji *paired samples t test* karena tujuan penelitian ini hanya untuk mencari pengaruh dari data awal dan data akhir, didapat bahwa hasil uji *paired samples t test* pada *SPSS16 for windows* data menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu 0,000 < 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sistem sewa tanah kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Padangan Bojonegoro Tahun Pelajaran 2019/2020.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Desianii, Sudarma dan Tegeh (2015). Dengan Judul Penelitian: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Menyatakan bahwa hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengikuti model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suaeb, Degeng dan Amirudin (2018). Dengan Judul Penelitian: "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Tebak Gambar juga menunjukkan . hasil penelitian selama dua siklus tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Erfiyana, Rasiman dan Untari (2019). Dengan Judul Penelitian : pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media roda pecahan terhadap hasil belajar materi operasi hitung pecahan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media roda pecahan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti serta yang dilakukan oleh Desianii dkk. (2015), Suaeb dkk. (2018), dan Erfiyana dkk. (2019). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bisa dibuat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa karna dalam penerapannya siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat kontribusi terhadap prestasi belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Plus Al-Hadi Padangan pada pokok bahasan sistem sewa tanah setelah diterapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pretest*) diperoleh lebih besar dari hasil nilai rata-

rata setelah diberi perlakuan (*posttest*). Dari hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar terdapat pengaruh dimana diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* < nilai  $\alpha$  (taraf signifikansi). Sehingga dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gambar mampu memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa sehingga model ini dapat digunakan sebagai acuan guru dalam kegiatan pembelajaran guna untuk menciptakan suasana pembelajaran baru.

## DAFTAR RUJUKAN

- Desiani, R., Sudarma. K., Tegeh, M. (2015). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS*. Jurnal:Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan 3(1).
- Djamarah, S. (2012). *prestasi belajar dan kompetensi guru*. Surabaya:usaha nasional.
- Erfiyana, M., Rasiman., Untari, M. (2019). *Pengaruh Model pembelajaran TGT (Teams Games tournamen) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Materi Operasi Hitung Pecahan*. Journal for lesson and Learning Studies, 2(2).
- Hariyanto, A (2019). *Teams games tournament (TGT) & Jigsaw melalui pendekatan saintifik*. Yogyakarta: Grup penerbitan CV Budi Utama.
- Ibda, H (2019). *Media pembelajaran berbasis wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- Lestantingsih, E. (2017). *Meningkatkan aktivitas dan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa inggris kompetensi menulis teks recount melalui media pembelajaran gambar seri bagi siswa kelas VIII B SMP Murni Surakarta semester 1 tahun*

- pelajaran 2016/2017. *Jurnal pendidikan KONVERGENSI*, 24(3).
- Shoimin, A. (2016). 68 *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 201*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Suaeb, S., Degeng, I., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal pendidikan Teori, Penelitian dan pengembangan*, 1(4).
- Sumihalsono, M., Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

