

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN IPS DI SDN 31 PASAR AMBACANG KOTA PADANG

Nur Ayani Dian Sari¹, Pebriyenni¹, M. Tamrin¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
E-mail : nurayanidian1996@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPS SDN 31 Pasar Ambacang Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain "posttest-only control design". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 31 Pasar Ambacang Padang pada tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas III.A sebanyak 19 orang siswa dan siswa kelas III.B sebanyak 19 orang siswa. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu dengan cara total *sampling*. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa ranah kognitif yang diperoleh melalui tes akhir dalam bentuk objektif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol (kelas eksperimen nilai rata-rata 78,9 dan kelas kontrol nilai rata-rata 67,9). Secara uji statistik harga $t_{hitung} > t_{(0,05;36)} (2,33 > 2,02)$ dengan taraf ($\alpha = 0,05$) maka hipotesis H_1 diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPS SDN 31 Pasar Ambacang Padang. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan supaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Penelitian Eksperimen, *Teams Games Tournament*, hasil belajar IPS