

## Pengaruh Model TGT (*Teams Game Tournament*) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru

Andini Salina<sup>1</sup> Ahmal<sup>2</sup> Yanuar Al-Fiqri<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [andini.salina4824@student.unri.ac.id](mailto:andini.salina4824@student.unri.ac.id),  
[ahmal@lecturer.unri.ac.id](mailto:ahmal@lecturer.unri.ac.id),  
[yanuar.al@lecturer.unri.ac.id](mailto:yanuar.al@lecturer.unri.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini di Latar belakang oleh nilai minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah masih kurang, lalu pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kejenuhan dan metode pembelajaran yang digunakan sudah seringkali digunakan yaitu metode ceramah, sehingga kurang mendukung keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket kepada responden kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru yang berjumlah 47 siswa serta teknik pengumpulan data angket/kuisisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Normalitas, Homogenitas dan Uji t dengan menggunakan Variabel *Teams Game Tournament* (X) dan Variabel Minat Belajar (Y). Berdasarkan hasil analisis statistik Normalitas, Homogenitas dan Uji t, diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh model TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar pada pembelajaran sejarah dikelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Dilihat dari rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*, minat siswa memiliki rata-rata 80,7. Adapun kelas Kontrol memiliki skor rata-rata minat belajar siswa 78,3.

**Kata Kunci:** *Teams Game Tournament*, Minat Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan baik agar kelak dapat berguna bagi kehidupan yang akan datang. Pendidikan sangatlah diperlukan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Sebagian masyarakat saat ini menyadari betapa pentingnya pendidikan dalam membentuk karakter dan menata masa depan murid. Peningkatan mutu pendidikan sangat bergantung pada kehadiran guru yang bermutu. Oleh karena itu, sudah seharusnya para guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga para murid merasa senang dan tertarik ketika proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh guru dan murid yang didesain secara sistematis untuk mencapai pembelajaran yang telah ditentukan. Interaksi yang dilakukan guru dan murid akan menghasilkan suatu pengetahuan baru yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran agar peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi siswa saat mempelajari mata pelajaran sejarah dikelas XI. Sebagian siswa minat belajar sejarahnya masih kurang, lalu pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa

mengalami kejenuhan dan model pembelajaran yang diterapkan sudah seringkali digunakan, sehingga kurang mendukung keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Belum maksimalnya minat belajar siswa dalam belajar tersebut terlihat dari hasil belajar yang didapatkan dari pembelajaran sejarah.

Berdasarkan Hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Babussalam Pekanbaru. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah dikelas XI adalah penggunaan model pembelajaran harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Metode ceramah cenderung membosankan karena hanya guru yang berperan aktif selama proses belajar mengajar, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan dan jenuh dalam belajar. Akibatnya pembelajaran tidak efektif dan penyampaian informasi dari guru kepada murid tidak tersampaikan dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang baru yaitu model *Teams Game Tournament*. Model ini lebih memungkinkan siswa menjadi lebih aktif sehingga diharapkan minat belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran.

Menurut Sa'dah (2017) model pembelajaran TGT mampu menarik perhatian peserta didik karena dalam tipe ini menggunakan kombinasi belajar, bermain dan bersaing sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) juga merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang cocok untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Karena dalam penerapan metode ini siswa tidak hanya dituntut untuk berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung tetapi bagaimana mereka belajar berkerja sama dengan kelompok dan beradaptasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode TGT (*Teams Game Tournament*) Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru". Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang diteliti adalah: 1) Bagaimana penerapan model TGT (*Teams Game Tournament*) pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru? 2) Apakah ada pengaruh model TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru? 3) Seberapa besar pengaruh model TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah dikelas XI SMA Babussalam Pekanbaru?

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian Quasy Eksperimen. Quasy Eksperimen yaitu penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Jadi penelitian Quasy Eksperimen merupakan penelitian yang mempunyai kelompok-kelompok kontrol, tetapi kelompok kontrol tersebut tidak digunakan sepenuhnya dalam pelaksanaan penelitian tersebut. Penelitian Quasy Eksperimen mengambil subyek pada manusia yaitu siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas untuk diteliti, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Sehingga didapat sampel yaitu kelas XI 1 dan XI 2 yang masing-masing kelas berjumlah 23 dan 24 siswa. Jadi sampel yang penulis ambil berjumlah 47 siswa. Kemudian dari dua kelas tersebut akan dikategorikan dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana kelas XI 2 sebagai kelas eksperimen dan XI 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa metode pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu: angket dan dokumentasi.

Intrumen penelitian ini adalah menggunakan kuisioner dan catatan dokumentasi. Kualitas intrumen sebagai alat pengambil data harus teruji kelayakannya. Maka dari itu, sebelum digunakan intrumen harus melewati uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui penerapan model TGT (*Teams Game Tournament*) pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru, Untuk mengetahui pengaruh TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru, Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Penggunaan model TGT (*Teams Game Tournament*) mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan faktor tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah berpengaruh model TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah dikelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini memperoleh data dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas XI yang terdiri dari 24 pernyataan (setelah uji validasi). Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Setelah data dari angket terkumpul, data tersebut diolah dengan cara memberi skor pada masing-masing responden agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data hasil penelitian tersebut.

### Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk melihat sampel ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini digunakan uji lilifors, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan Excel. Kriteria pengambilan data dikatakan berdistribusi normal apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Rangkuman hasil uji coba normalitas kedua kelas dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Ringkasan Uji Normalitas

No	Kelompok Kelas	Lhitung	Ltabel	Keterangan Uji
1	Eksperimen	0,128	0,190	H <sub>0</sub> diterima
2	Kontrol	0,073	0,190	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa semua data menunjukkan angka signifikansi lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk menguji apakah dari hasil kemampuan siswa homogen atau tidak, uji ini dilakukan sebagai prasyarat yang kedua dalam menentukan ujihipotesis yang akan digunakan, dan uji homogenitas juga digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan memiliki karakter yang sama atau tidak. Varian sampel pertama (data hasil tes kelas eksperimen) diperoleh sebesar 8,8677 dan varian sampel kedua (data hasil tes kelas kontrol) diperoleh sebesar 8,6126. Berdasarkan varian-varian tersebut

dapat diperoleh Fhitung sebesar 1,029. Sedangkan Ftabel sebesar 2,037. Berdasarkan hasil tes tersebut terlihat bahwa F hitung < F tabel, hal ini berarti tidak tolak H0, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua sampel homogenitas artinya memiliki varian yang sama.

## Uji Hipotesis

Tabel 2. Uji T

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	80,79166667	78,39130435
Variance	8,867753623	8,612648221
Observations	24	23
Pooled Variance	8,743035427	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	45	
t Stat	2,782058714	
P(T<=t) one-tail	0,003932325	
t Critical one-tail	1,679427393	
P(T<=t) two-tail	0,00786465	
t Critical two-tail	2,014103389	

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dalam pembelajaran *Teams Game Tournament* di dalam pembelajaran untuk mengetahui minat belajar Sejarah. Peneliti menggunakan uji t dalam uji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata pada kelas eksperimen, dengan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H0: Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap minat belajar kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru

Ha : Adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap minat belajar kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru

Berdasarkan perhitungan pengujian persyaratan analisis data yang telah dilakukan didapat  $t_{hitung} = 2,782$ ,  $t_{tabel} = 2,014$ . Berdasarkan perhitungan di atas terlihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Dengan demikian H0 ditolak dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara minat belajar siswa menggunakan model *Teams Game Tournament* dengan minat belajar siswa yang tidak menggunakan model *Teams Game Tournament* siswa kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru.

## Pembahasan

### Bagaimana Penerapan Model *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru

Dalam penelitian ini ada 4 kali pertemuan dalam masing-masing kelas. Di kelas Eksperimen menerapkan model TGT (*Teams Game Tournament*) dan di kelas control menerapkan metode diskusi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dikelas eksperimen dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* ternyata pembelajaran di kelas dapat dikondisikan menjadi lebih aktif dan mampu menjelaskan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran di kelas sudah dikatakan tidak lagi berpusat pada guru dan mulai mampu dikondisikan agar berpusat pada siswa. Siswa mulai aktif menuangkan ide-ide guna penguasaan materi untuk disampaikan nanti dengan mengaplikasikan model *Teams Game Tournament*.

### **Apakah Berpengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap minat belajar Sejarah kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan 2 variabel sebagai objek penelitian yaitu variabel bebas (model *Teams Game Tournament*) dan variabel terikat (minat belajar siswa). Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Diskusi. Kemudian kedua sampel tersebut masing-masing diberikan dengan membagikan 24 item angket valid untuk mengukur hasil minat belajar. Hasil Uji T menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 2,782$  dan  $t_{tabel} = 2,014$ . Ini berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sehingga  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dengan minat belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode Diskusi. Artinya ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap minat belajar Sejarah SMA Babussalam Pekanbaru. Setelah diketahui ada pengaruh antara model *Teams Game Tournament* dengan minat belajar, peneliti menegaskan bahwa dalam pembelajaran berlangsung antara kelas yang menggunakan model *Teams Game Tournament* dengan Metode Diskusi ada perbedaan secara nyata yaitu apabila dalam model *Teams Game Tournament* meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa ditekankan untuk berfikir sendiri tanpa saling mengandalkan satu sama lain seperti yang terjadi jika siswa berkelompok sehingga siswa lebih cepat mengerti materi yang disajikan.

### **Seberapa Besar Pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru**

Berdasarkan hasil penghitungan dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,7 dengan jumlah responden 24 siswa. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki rata-rata 78,3 dengan jumlah responden 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat siswa pada mata pelajaran Sejarah menggunakan model *Teams Game Tournament* lebih tinggi dari pada rata-rata minat dengan menggunakan metode diskusi. Hal ini sesuai dengan perhitungan program Excel yang menggunakan analisis uji t untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda. Kesimpulannya model Pembelajaran *Teams Game Tournament* ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah di SMA Babussalam Pekanbaru, yaitu dilihat dari jumlah rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Game Tournament* lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model *Teams Game Tournament* berpengaruh terhadap minat pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* di kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, pembelajaran di kelas sudah dikatakan tidak lagi berpusat pada gurudan mulai mampu dikondisikan agar berpusat pada siswa. Siswa mulai aktif menuangkan ide-ide guna penguasaan materi yang dipelajari. Terdapat pengaruh model *Teams Game Tournament* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Hasil perhitungan data yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 2,782 > t_{tabel} = 2,014$  pada taraf signifikansi 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sangat berpengaruh model *Teams Game Tournament* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil angket

minat belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* lebih tinggi yaitu 80,7 dari pada dengan menggunakan metode Diskusi dengan rata-rata 78,3.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul, Sani Dimiyati dan Mudjiono .2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni .2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Anwar, Muhammad .2015. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Aqib, Zaenal .2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Yrama Widya
- Arikunto, S .2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi .2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asri Budi Ningsih C .2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: LKIS
- Asri Budiningsih C .2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : LKIS
- Dimiyati dan Mudjiono .2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamzah B Uno .2013. *Teori Motivasi & Pengukurannya : Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Kata Pena
- Isjoni .2007. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Ridwan .2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusman .2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : Rajawali Press
- Sayono, J .(2015). *Pembelajaran sejarah disekolah: Dari pragmatis ke idealis*. Jurnal Sejarah dan Budaya, 7(1), 9-17
- Seprina, R, Yuliana dan Apdelmi .2022. *Pengembangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA*. Jurnal Nirwasita. Vol 3 (2)
- Sholicha, M, Indrawati, Pangesthi, L dan Bahar A .2021. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Jurnal JTB. Vol10 (2)
- Slavin, Robert E .2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudajana, Nana .2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Ulfia, T dan Irwandani .2019. *Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament (TGT) : Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, Vol 3 (1)
- Widhiastuti, R .2014. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, Vol IX (1)