

ABSTRAK

NURAINI ERLINDA, NIM. 8166182035. Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kelas VII MTs Negeri 2 Medan

Pelaksanaan pembelajaran akan berhasil jika adanya dukungan dengan melakukan berbagai upaya termasuk perbaikan proses pembelajaran, terutama guru perlu melakukan perbaikan melalui metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Perbedaan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran TGT dan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran ekspositori, (2) Perbedaan hasil belajar IPS siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang memiliki minat belajar rendah, (3) Interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa di kelas VII MTs Negeri 2 Medan.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan dengan jumlah siswa 60 orang. Sampel penelitian ini ditetapkan kelas VII-4 = 30 orang untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* kelas VII-8 = 30 orang untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan *random sampling*. Instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar digunakan tes bentuk pilihan ganda dan angket untuk minat belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Temuan penelitian menunjukkan : (1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan metode *Teams Games Tournaments* dengan metode Ekspositori. Hasil belajar IPS siswa menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan nilai rata-rata 89,20, sedangkan hasil belajar IPS siswa menggunakan metode pembelajaran Ekspositori memperoleh nilai rata-rata 82,30. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa memiliki minat belajar tinggi dengan memiliki minat belajar rendah. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi memperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPS yaitu sebesar 89,52, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah memperoleh nilai rata-rata adalah 83,10. (3) Hasil uji Anava interaksi diperoleh harga $F_{hitung} = 5,577 > F_{tabel} = 4,000$. Dengan demikian terbukti bahwa adanya interaksi metode pembelajaran dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

Kata Kunci : *Teams Games Tournaments*, *Minat Belajar*, dan *Hasil Belajar*

ABSTRACT

NURAINI ERLINDA, NIM. 8166182035. The Influence of Teams Games Tournaments Learning Methods and Interest in Learning Against Social Studies Learning Outcomes of Class VII MTs Negeri 2 Medan

The implementation of learning will succeed if there is support by making various efforts including improving the learning process, especially teachers need to make improvements through the right learning methods so that they can help students improve learning outcomes. The purpose of this study was to find out: (1) Differences in student social studies learning outcomes using the TGT learning method and students' social studies learning outcomes using expository learning methods, (2) Differences in social studies learning outcomes of students who have high learning interests with social studies learning outcomes of students who have interest in learning is low, (3) Interaction between learning methods and learning interests in influencing social studies learning outcomes of students in class VII MTs Negeri 2 Medan.

The population of this study was seventh grade students of MTs Negeri 2 Medan with a total of 60 students. The sample of this study was determined class VII-4 = 30 people to take part in the study using the method of Teams Games Tournaments class VII-8 = 30 people to take part in learning using the expository method. The sampling technique is done by random sampling. Research instruments for measuring learning outcomes were used multiple choice tests and questionnaires for students' learning interests. The data analysis technique used two-way ANAVA at a significance level of $\alpha = 0.05$.

The research findings show: (1) There are differences in social studies learning outcomes of students using the Teams Games Tournaments method with the Expository method. Social studies learning outcomes of students use the Teams Games Tournaments learning method with an average score of 89.20, while the social studies learning outcomes of students using the Expository learning method obtain an average score of 82.30. (2) There are differences in social studies learning outcomes students have a high interest in learning by having low interest in learning. Students who have a high interest in learning obtain an average score of Social Studies learning outcomes which is equal to 89.52, while students who have a low interest in learning obtain an average score of 83.10. (3) Anava interaction test results obtained by the price of $F_{\text{count}} = 5.577 > F_{\text{table}} = 4,000$. Thus it is evident that there is interaction between learning methods and learning interests in influencing students' social studies learning outcomes.

Keywords: *Games Tournaments Teams, Learning Interests, and Learning Outcomes*