

ABSTRAK

Ridwan Dalimunthe, Nim 3142121031, Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMK Swasta Dwiwarna Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMK Swasta Dwiwarna Medan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Instrument yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal dengan 4 pilihan jawaban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata -rata pretest adalah 42,40, standar deviasi diperoleh 9,80 dan varians diperoleh 96,08, nilai posttest pada kelas eksperimen diperoleh rata – rata 82,20, standar deviasi diperoleh 7,37 dan varians diperoleh 54,33. Sedangkan hasil belajar sejarah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol diperoleh rata – rata pretest adalah 37,60, standar deviasi diperoleh 9,90 dan varians diperoleh 98,16, nilai posttest pada kelas kontrol diperoleh rata – rata 77,80, standar deviasi di peroleh 6,93 dan varians diperoleh sebesar 48,08. Adanya perbedaan hasil belajar tersebut juga terbukti melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, dimana $t_{hit} > t_{tab}$ yaitu $2,2 > 2,0$ dengan demikian dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan model konvensional yaitu lebih tinggi hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kata Kunci : Pengaruh, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar Sejarah