

ABSTRAK

Richard Smart Lubis, NIM. 3202411025 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar *PPKn* Siswa SMP GKPI PADANG BULAN”. Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP GKPI Padang Bulan. Dua hal utama yang diteliti adalah hasil belajar siswa dan efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *post-test only control design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui [pst-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 88,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang sebesar 60,15. Pengujian hipotesis menghasilkan $t\text{-hitung} = 2.756$ lebih besar dari $t\text{-tabel} = 2.056$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa "Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional" ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa "Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional," diterima. Efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* sebesar 70,22%, termasuk dalam kategori Efektif (61%-80%). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* berpengaruh efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, *Quizizz*, Efektif, Hasil Belajar Siswa