

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA DI SMK NEGERI 1 NEGERI
MEDAN T.A 2024/2025**

Dewi Rizki Wulandari¹, Gartima Sitanggang²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Fakultas Ekonomi

Email: wulandaridewirizki@gmail.com¹, gartimasitanggang1960@gmail.com²,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa kelas X MPLB pada capaian pembelajaran prosedur komunikasi melalui media elektronik di SMKN 1 Medan T.A 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Medan dengan populasi 136 siswa dan sampel yang terdiri dari 2 kelas sebanyak 67 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket untuk minat belajar sebanyak 20 instrumen dan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran tes dan uji daya pembeda tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Minat Belajar siswa dengan nilai sig (0.000 < 0.05) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan (7.531 > 1.668). (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil Belajar siswa dengan nilai sig (0.000 < 0.05) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan (4.984 > 1.668). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Minat Belajar dan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Komunikasi di Tempat Kerja Di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.

Kata Kunci: TGT (*Team Games Tournament*), Minat Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

This research aims to determine the influence of the TGT (Team Games Tournament) Learning Model on the Learning Interest and Learning Outcomes of Class X MPLB Students on the achievement of communication learning procedures via electronic media at SMKN 1 Medan FY 2024/2025. This research is experimental research carried out at SMK Negeri 1 Medan with a population of 136 students and a sample consisting of 2 classes totaling 67 students. The sampling technique used was purposive sampling. The data collection technique in this research is a questionnaire for interest in learning with 20 instruments and a learning outcomes test in the form of multiple choice with 20 questions which are first tested for validity, reliability, level of test difficulty and test for the differentiating power of the test. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of research through hypothesis testing show that (1) there is a positive and significant influence of the TGT (Team Games Tournament) Learning Model on students' interest in learning with an average difference

in the research questionnaire of 8.3% from the control class. (2) there is a positive and significant influence of the TGT (Team Games Tournament) Learning Model on student learning outcomes with a posttest average difference of 34.56% from the control class. Thus, it can be concluded that there is an influence of the TGT (Team Games Tournament) Learning Model on students' interest in learning and learning outcomes in workplace communication subjects at SMK Negeri 1 Medan FY 2023/2024.

Keywords: TGT (Team Games Tournament) Learning Model, Learning Interest, Learning Results.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” Nurnilla, K. (2022). Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dijelaskan: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Definisi Pendidikan dalam arti luas, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan memperlihatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komunikasi di tempat kerja ditentukan dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Nilai hasil belajar siswa memperlihatkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Lebih jelasnya nilai hasil belajar mata pelajaran Komunikasi di tempat kerja pada kelas XI MPLB disajikan dalam table berikut:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	> KKM		< KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 1	33	75	21	63,6%	12	36,4%
XI MPLB 2	35	75	24	68,57%	11	31,42%
XI MPLB 3	34	75	22	64,70%	12	35,29%
XI MPLB 4	34	75	20	58,82%	14	41,17%

Sumber: Hasil ulangan harian siswa

Berdasarkan data rekapitulasi ketuntasan siswa pada nilai ujian akhir semester Kelas XI SMK Negeri 1 Medan tahun ajaran 2023/2024 memperlihatkan dari 136 siswa, ada sebanyak 49 siswa yang tidak memenuhi nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Komunikasi di Tempat Kerja, diketahui hasil belajar siswa sebagian belum memenuhi kriteria dimana para siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan Ujian ulangan harian siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil tidak tuntasnya hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa penulis telah menyebarkan angket pra-penelitian kepada 139 siswa untuk mencari permasalahan awal mengenai minat belajar siswa. Adapun gambaran minat kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan dapat dilihat dari hasil angket pra-penelitian berikut ini:

**Tabel 1.2 Presentase Tingkat Minat Belajar Siswa XI MPLB SMK Negeri 1 Medan
Tahun Pembelajaran 2023/2024**

No	Pernyataan	Persentase pilihan jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1	Saya merasa senang ketika jam pelajaran Komunikasi di tempat kerja dimulai	20 Orang (14,8%)	20 Orang (14,8%)	61 Orang (45,2%)	24 Orang (17,8%)	10 Orang (7,4%)
2	Saya merasa rugi jika mata pelajaran Komunikasi di tempat kerja kosong	13 Orang (9,6%)	26 Orang (19,3%)	52 Orang (38,5%)	32 Orang (23,7%)	12 Orang (8,9%)
3	Saya berpartisipasi saat pelajaran Komunikasi di tempat kerja dimulai.	17 Orang (12,6%)	30 Orang (22,2%)	53 Orang (39,3%)	30 Orang (22,2%)	5 Orang (3,7%)
4	Saya mencatat penjelasan materi mata pelajaran Komunikasi di tempat kerja yang diberikan oleh guru	15 Orang (11,1%)	32 Orang (23,7%)	55 Orang (40,7%)	30 Orang (22,2%)	3 Orang (2,2%)
5	Saya mencari materi mata pelajaran Komunikasi di tempat kerja	18 Orang (13,3%)	28 Orang (20,7%)	42 Orang (31,1%)	37 Orang (27,4%)	10 Orang (7,4%)

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket pra penelitian tentang minat belajar kepada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan diketahui bahwa

masih banyak siswa yang tidak terlalu merasa senang pada saat pembelajaran dimulai dengan kategori kadang-kadang sebesar 45,2%. Masih rendahnya rasa kerugian siswa pada saat pembelajaran Komunikasi di Tempat Kerja kosong dengan kategori kadang-kadang 38,5%. masih rendahnya berpartisipasi saat pelajaran Komunikasi di Tempat Kerja dimulai dengan kategori kadang-kadang 39,3%. Kurangnya siswa mencatat penjelasan materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan kategori kadang-kadang 40,7%. Dan masih adanya siswa yang tidak mencari materi pelajaran dari berbagai sumber selain buku wajib yang digunakan oleh guru dengan kategori kadang-kadang 31,1%. Rendahnya minat belajar itu diduga karena kurang optimal nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru

B. TINJAUAN PUSTAKA

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Hal tersebut membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang sudah menerapkan langkah atau pendekatan pembelajaran yang justru lebih luas lagi cakupannya.

Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan yang kuat dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau pemahaman baru melalui proses belajar. Menurut (Prihatini, 2017:173) Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.

Penelitian Relevan

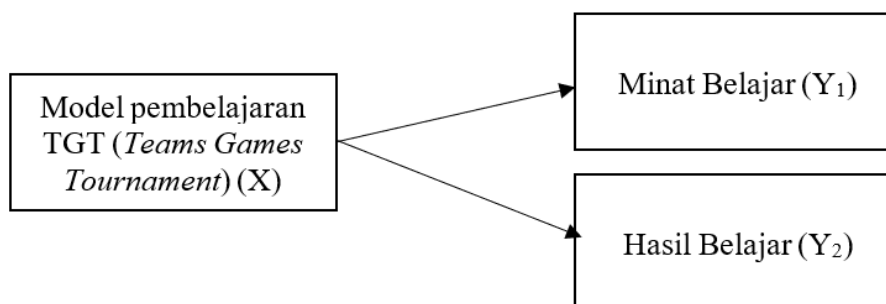
Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan model pembelajaran TGT dan minat belajar terhadap hasil belajar pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda seperti yang dikemukakan oleh:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Prastika (2020)	Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Yadika Bandar Lampung	Membuktikan adanya korelasi yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar matematika.
2	Habibah dan Trisnawati (2022)	Pengaruh Minat Belajar dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa SMKN 10 Surabaya pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Dengan R Square pengaruh minat belajar dan kemandirian belajar secara simultan terhadap hasil belajar sebesar 29,4 %.
3	Mulyani (2020)	“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Di Smk Negeri 5 Padang”	Hasil penelitian menunjukkan Hasil belajar siswa di pelajaran DPTM mengalami peningkatan setelah menggunakan metode pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT). Terlihat perbedaan hasil belajar

			siswa setelah diberikan tes akhir antara kelompok yang berpengaruh sebesar 8 % sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika di terapkan dalam jangka waktu panjang dan lebih efektif lagi.
--	--	--	---

Kerangka Berpikir



Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka diatas, maka penulis dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap minat belajar komunikasi di tempat kerja di SMK Negeri 1 Medan.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar komunikasi di tempat kerja di SMK Negeri 1 Medan.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi eksperimen. Jenis penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) antara satu variabel terhadap variabel lainnya dan mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih. n 2024/2025.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan di Jl Sindoro no.1 Medan kota Medan. Waktu penelitian ini adalah pada tahun ajaran 2024/2025.

Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI MPLB 1	33 siswa
2	XI MPLB 2	35 siswa
3	XI MPLB 3	34 siswa
4	XI MPLB 4	34 siswa
	Total	136swa

2) Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI MPLB 1	33 siswa
2	XI MPLB 3	34 siswa
	Total	67 siswa

Teknik Pengumpulan Data

- Observasi Awal DokumentasiAngket
- Wawanca
- Dokumentasi
- Tes
- Angket

Uji Instrumen Penelitian

- a) Uji Validitas
- b) Uji Reliabilitas
- c) Daya Pembeda Soal
- d) Taraf Kesukaran Soal

Teknik Analisis Data

- a. Uji Normalitas
- b. Uji Homogenitas.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN**Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Medan yang beralamat di jalan Sindoro No. 1 Medan, Pusat Pasar, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini melibatkan 2 kelas dan diberi perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen diajarkan di kelas XI MPLB 1 dengan menggunakan Model Pembelajaran *Tipe Team Games Tournament* sedangkan kelas kontrol diajarkan di kelas X MPLB 3 menggunakan Model Konvensional. Adapun penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh Model Pembelajaran *Tipe Team Games Tournament* terhadap minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen soal kepada kedua variabel minat belajar menggunakan angket sebanyak 20 angket dan hasil belajar menggunakan test sebanyak 25 butir.

Uji Validitas Angket Minat Belajar (Y₁)

Validitas digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrument. Suatu instrumen yang baik mempunyai tingkat validitas yang tinggi. Untuk mencari validitas tes menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan ketentuan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid dan sebaliknya. Dari hasil perhitungan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh hasil validitas tes pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Uji Validitas angket Minat Belajar

No item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
---------	--------------	-------------	------------

1	.668	0,361	Valid
2	.629	0,361	Valid
3	.523	0,361	Valid
4	.702	0,361	Valid
5	.628	0,361	Valid
6	.862	0,361	Valid
7	.480	0,361	Valid
8	.728	0,361	Valid
9	.457	0,361	Valid
10	.710	0,361	Valid
11	.747	0,361	Valid
12	.671	0,361	Valid
13	.701	0,361	Valid
14	.480	0,361	Valid
15	.574	0,361	Valid
16	.446	0,361	Valid
17	.569	0,361	Valid
18	.567	0,361	Valid
19	.446	0,361	Valid
20	.557	0,361	Valid

Uji Reliabilitas angket Minat Belajar (Y₂)**Tabel 4.2 Uji Realibilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.900	20

Uji Validitas Test Hasil Belajar (Y₂)**Tabel 4.3 Uji Validitas test hasil belajar siswa**

No item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	.498	0,349	Valid
2	.617	0,349	Valid
3	.478	0,349	Valid
4	.463	0,349	Valid

5	.530	0,349	Valid
6	.425	0,349	Valid
7	.662	0,349	Valid
8	.478	0,349	Valid
9	0.056	0,349	Tidak Valid
10	.662	0,349	Valid
11	.547	0,349	Valid
12	.437	0,349	Valid
13	.463	0,349	Valid
14	0.092	0,349	Tidak Valid
15	.474	0,349	Valid
16	- 0.033	0,349	Tidak Valid
17	.568	0,349	Valid
18	.558	0,349	Valid
19	.535	0,349	Valid
20	0.150	0,349	Tidak Valid
21	.370	0,349	Valid
22	.650	0,349	Valid
23	.574	0,349	Valid
24	0.108	0,349	Tidak Valid
25	.557	0,349	Valid

Uji Reliabilitas angket

Tabel 4.4 Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	20

Hasil *output* pada tabel 4.2 menunjukkan nilai *Alpha* sebesar 0,875%. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada signifikansi 0,05 dengan jumlah $n = 30$

maka diperoleh yakni 0,361 artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan jumlah $0,875 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data dikatakan *reliabel* dengan interval sangat tinggi yaitu antara 0,800 hingga 1,00.

Uji Tingkat Kesukaran Tes

Tabel 4.5 Uji Tingat Kesukaran

No item	Tingkat kesukaran	Klasifikasi
1	0.70	Mudah
2	0.30	Sukar
3	0.50	Sedang
4	0.60	Sedang
5	0.67	Sedang
7	0.70	Mudah
8	0.57	Sedang
10	0.27	Sukar
11	0.57	Sedang
12	0.77	Mudah
13	0.77	Mudah
15	0.27	Sukar
17	0.80	Mudah
18	0.57	Sedang
19	0.60	Sedang
21	0.23	Sukar
22	0.30	Sukar
23	0.50	Sedang
24	0.80	Mudah
25	0.73	Mudah

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 20 butir pilihan ganda, diperoleh 7 soal yang termasuk kedalam kategori mudah, 8 soal kedalam kategori sedang dan 5 soal kategori sukar.

Uji Daya Pembeda Tes

Uji untuk test hasil belajar selanjutnya adalah daya pembeda tes diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Uji Daya Beda

No item	Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0.40	Cukup
2	0.47	Baik
3	0.53	Baik
4	0.33	Cukup
5	0.47	Baik
7	0.40	Cukup
8	0.60	Baik
9	0.40	Cukup
10	0.60	Baik
11	0.40	Cukup
12	0.33	Cukup
13	0.40	Cukup
14	0.33	Cukup
15	0.47	Baik
16	0.47	Baik
17	0.47	Baik
18	0.27	Cukup
19	0.53	Baik
20	0.33	Cukup
24	0.33	Cukup

Uji Normalitas**Uji Normalitas Minat Belajar**

Tests of Normality				
Model Pembelajaran <i>Tipe Team Games Tournament</i>		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	EKSPERIMEN	0.144	33	0.080
	KONTROL	0.123	34	.200
a. Lilliefors Significance Correction				

UjiNormalitas Hasil B5elajar

Tests of Normality				
Model Pembelajaran <i>Tipe Team Games Tournament</i>		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	EKSPERIMEN	0.149	33	0.061
	KONTROL	0.135	34	0.121
a. Lilliefors Significance Correction				

UjiNormalitas Hasil B5elajar**Uji Homogenitas****Uji Homogenitas Minat Belajar (Y₁)**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.803	1	65	0.184
	Based on Median	1.345	1	65	0.250
	Median with adjusted df	1.345	1	60.536	0.250

	Based on trimmed mean	1.780	1	65	0.187
--	-----------------------	-------	---	----	-------

Uji Homogenitas Hasil Belajar (Y₂)

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.971	1	65	0.165
	Based on Median	1.495	1	65	0.226
	Median with adjusted df	1.495	1	60.536	0.226
	Based on trimmed mean	1.936	1	65	0.169

Uji Hipotesis Hasil Uji Hipotesis *Paired Samples T-Test* minat belajar siswa (Y₁)

Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	7.531	65	0.000	11.45098	1.52060
	Equal variances not assumed	7.559	62.100	0.000	11.45098	1.51495

Hasil Uji Hipotesis *Paired Samples T-Test* hasil belajar siswa (Y₂)

Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	4.984	65	0.000	9.94652	1.99563
	Equal variances not assumed	5.005	61.299	0.000	9.94652	1.98733

Pengaruh Model TGT terhadap Minat Belajar

Penerapan model pembelajaran TGT juga memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 8,3%. TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang tinggi secara tidak langsung turut mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Setelah perlakuan, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen mencapai 83,1, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 73,2. Selisih ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. TGT mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui turnamen, permainan, dan kerja sama tim, sehingga mereka lebih memahami materi secara mendalam.

E. KESIMPULAN**Kesimpulan**

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap minat belajar siswa di SMKN 1 Medan T.A

2024/2025 dengan nilai sig ($0.000 < 0.05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan ($7.531 > 1.668$).

2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Tipe Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Medan T.A 2024/2025 dengan nilai sig ($0.000 < 0.05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan ($4.984 > 1.668$).

Saran

- 1) Penggunaan Model Pembelajaran *Tipe Team Games Tournament* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan bagi para guru atau tenaga pendidik untuk menerapkan model dan media pembelajaran ini saat proses belajar mengajar dilakukan.
- 2) Diantara kedua perlakuan yang sedikit berbeda ini, guru sebaiknya mengimplementasikan model tersebut bersamaan dengan medianya agar mendapatkan minat dan hasil belajar yang lebih signifikan.
- 3) Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menerapkan model yang sama, disarankan untuk membuat penelitian baru dimana mencari media pembelajaran apa saja yang dapat disandingkan dengan model-model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dede, A. S. (2021). *Pengantar Ilmu Komputer*. Erlangga.
- Ester, M. L. (2017). *Teori dan Aplikasi Statistika*. Alfabeta
- Habibah, E. E. U., & Trisnawati, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4668–4680.
- Kiranawati, S. (2007). *Kebijakan Pendidikan di Indonesia*. PT Gramedia.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Bahasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.

- Muflihah, H. (2004). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian. LKiS. Mulyani, S., & Syahri, B. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Di Smk Negeri 5 Padang The Influence Of The Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Model On Learning Outcomes In Basic Learning In Machine Engineering Design In SMK NEGERI 5 PADANG*. 2(4). <http://vomek.ppj.unp.ac.id>
- Nelfi, A. R. (2017). Strategi Pembelajaran Efektif. Remaja Rosdakarya. Ninu, R. S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. PT Gramedia.
- Nur, A. R. (2020). Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan.
- Nurdyansyah, F. (2018). Inovasi Pembelajaran. Universitas Negeri Surabaya Press.
- Nurnilla, K. (2022). Manajemen Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 18(1), 33–47.
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171–179.
- Rohim, M. A. (2011). Metodologi Penelitian Sosial. Pustaka Rakyat.
- Saputro, B. W. (2020). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. Deepublish.
- Silitonga, T. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Universitas Sumatera Utara Press.
- Slavin, R. E. (2008). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sutrisno, T. (2021). Pengantar Pendidikan. Pustaka Pelajar.
- Winarni, E. W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Bumi Aksara.
- Wulandari, N. (2016). Pendekatan Holistik dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*