

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
DAN *GROUP INVESTIGATION* (GI) TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI  
SISWA KELAS XI IIS SMA NEGERI 1 BANYUDONO  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



**SKRIPSI**

Oleh:

**MAULINA RAHMATUL AZIZAH**

**K8411046**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2015**

**ABSTRAK**

Maulina Rahmatul Azizah. K8411046. **PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *GROUP INVESTIGATION* TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IIS SMA NEGERI 1 BANYUDONO**. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. September. 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan antara penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode *Group Investigation* (GI) terhadap hasil belajar sosiologi siswa (2) pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* dengan metode *Group Investigation* terhadap hasil belajar sosiologi siswa (3) seberapa besar pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* dengan metode *Group Investigation* terhadap hasil belajar sosiologi siswa. Adapun penelitian dilakukan pada kelas XI IIS di SMA Negeri 1 banyudono.

Penelitian ini termasuk penelitian kausal komparatif dengan bentuk penelitian semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 banyudono tahun pelajaran 2015/2016. Sampel penelitian sebanyak dua kelas diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t independen sampel.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan penggunaan metode *Teams Games Tournament* dan metode *Group Investigation* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 banyudono. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan rata-rata sebesar 81.6250 pada metode *Teams Games Tournament* dan rata-rata sebesar 73.1250 pada metode *Group Investigation*, dengan  $p$  sebesar 0.000 (sangat signifikan). (2) Terdapat pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation*, terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Banyudono. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis  $t = 4.862$ ; dengan  $p = 0.000$  (sangat signifikan). (3) Besar pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Banyudono sebesar 8% sedangkan 92% lainnya disebabkan pengaruh faktor lain.

Kesimpulan penelitian ini adalah ada perbedaan penggunaan metode *Teams Games Tournament* dan metode *Group Investigation* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Banyudono. Nilai rata-rata kelas metode *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas metode *Group Investigation*. Metode belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sosiologi siswa yaitu sebesar 8% sedangkan 92% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : Hasil Belajar Sosiologi, Metode *Teams Games Tournament*, Metode *Group Investigation*.