

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) DENGAN MEDIA *MICROSOFT POWERPOINT* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Supiani

NIM.18130149

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK) UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2022

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) DENGAN MEDIA *MICROSOFT POWERPOINT* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG**

*Untuk menyusun Skripsi pada program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang*

SKRIPSI



Oleh:

Supiani

Nim.18130149

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK) UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
DENGAN MEDIA *MICROSOFT POWERPOINT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII MTS SUNAN KALIJOGO KOTA
MALANG

SKRIPSI

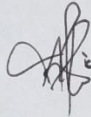
Oleh :

SUPIANI

NIM. 18130149

Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

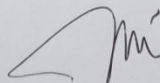


Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfina Yuli Efianti, MA

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN
MEDIA *MICROSOFT POWERPOINT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Supiani (18130149)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 November 2022

dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

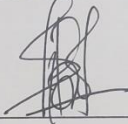
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Sharfina Nur Amalina, M.Pd

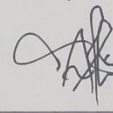
NIP. 199403192019032026

: 

Sekretaris Sidang

Azharotunnafi, M.Pd

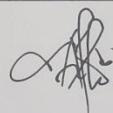
NIP. 199106182019032017

: 

Pembimbing

Azharotunnafi, M.Pd

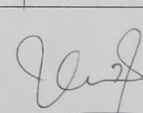
NIP. 199106182019032017

: 

Penguji Utama

Dr. Umi Julaihah, SE., M.Si

NIP. 197907282006042002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Supiani
Lamp. : 4 (Enam) Eksemplar

Malang, 10 November 2022

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Supiani
NIM : 18130149
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi: Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)*
Dengan Media *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Supiani

NIM : 18130149

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Supiani

NIM. 18130149

HALAMAN MOTTO

“Angin berhembus bukan untuk menggoyangkan pohon, melainkan untuk menguji kekuatan akarnya”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puja dan puji hanya milik Allah SWT, Tuhan semesta alam yang senantiasa mencurahkan nikmat dan karunianya kepada saya, dengan ini saya persembahkan karya tulis skripsi ini

Untuk:

Orang tua tercinta, Abah Yusni dan Mama Rusidah yang tidak pernah bosan untuk mendoakan, mendidik, dan mencurahkan rasa kasih sayang sehingga anakmu ini bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Tanpa pengorbanan dan doa Abah dan Mama mustahil saya dapat melewati perjuangan terjal dalam menuntut ilmu.

Kakak ku Yamani dan Mardiah yang senantiasa memberikan semangat serta nasehat kepadaku, serta keponakanku Khalifa Ramadhani dan Muhammad Rafi yang selalu berhasil menjadi penghiburku dikala lelah dan letih.

Para guru dan dosen yang tidak pernah lelah dalam mendidik saya, bapak dan ibu semua bagaikan orang tua kedua bagi saya, orang tua yang mengajarkan saya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan kepada saya, semoga ilmu yang saya peroleh selama berkuliah ini bermanfaat di dunia dan di akhirat, aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan hidayah beserta inayahNya sehingga memudahkan penulis dalam menunaikan kewajiban dalam memenuhi tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang”.

Sholawat dan salam senantiasa tercurah dan terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang menuntun manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan cahaya Ilahi.

Dalam kesempatan yang baik ini, penulis ingin menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H.M Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfina Yulianti F, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Azharotunnafi, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang selalu mencurahkan ilmunya selama perkuliahan.
6. Bapak Farid Wajdi Sjaifullah, selaku Kepala Madrasah, bapak Yuliadi, selaku guru IPS kelas VIII, dan siswa siswi VIII A dan VIII B MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.
7. Kawan-kawan jurusan IPS angkatan 2018 yang selalu berjuang bersama dalam keadaan suka maupun duka menjalani proses perkuliahan.

Kepada semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi, penulis juga mengharapkan masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak dan semoga skripsi ini dapat berkontribusi dalam memajukan dunia pendidikan.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Malang, 10 November 2022

Penulis



Supiani

NIM. 18130149

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulis transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	„	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Rancangan penelitian.....	31
Tabel 3.2 Jumlah sampel	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa	34
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket Keaktifan Belajar	35
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Keaktifan Belajar	38
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Keaktifan Belajar.....	39
Tabel 4.1 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.4 Deskripsi Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	48
Tabel 4.5 Uji t <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> kelas eksperimen.....	48
Tabel 4.6 Uji t <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> kelas kontrol	49
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	50
Tabel 4.8 Uji t <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	29
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian.....	62
Lampiran II Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	63
Lampiran III Bukti Konsultasi dan Bimbingan	64
Lampiran IV Angket Metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan media <i>Powerpoint</i>	67
Lampiran V Rekapitulasi Uji Validitas Angket Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media <i>Powerpoint</i>	69
Lampiran VI Tabulasi Data Angket Metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan media <i>Powerpoint</i>	70
Lampiran VII Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
Lampiran VIII Media Pembelajaran.....	74
Lampiran IX Photo di Kelas Eksperimen.....	81
Lampiran X Photo di Kelas Kontrol.....	82
Lampiran XII Biodata Mahasiswa.....	83

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRAK INGGRIS.....	xviii
ABSTRAK ARAB.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
G. Originalitas Penelitian	8
H. Definisi Operasional.....	12
I. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	15
2. Keaktifan Belajar.....	23
3. Mata Pelajaran IPS	27

B. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Lokasi Penelitian.....	30
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
C. Variabel Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	32
E. Data dan Sumber Data	33
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	37
1. Uji Validitas	37
2. Uji Reliabilitas.....	39
I. Uji Prasyarat Analisis.....	40
1. Uji Normalitas	37
2. Uji Homogenitas.....	38
J. Uji Hipotesis (Uji T)	40
K. Prosedur Penelitian.....	42
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	43
A. Paparan Data	43
1. Identitas Madrasah	43
2. Sejarah MTs Sunan Kalijogo	43
3. Visi, Misi, Tujuan.....	44
B. Hasil Penelitian	45
1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	45
2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	46
3. Hasil Uji Normalitas	47
4. Analisis Deskriptif Keaktifan Belajar	47
5. Uji t <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	48
6. Uji t <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	49
7. Hasil Uji Homogenitas	50
8. <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	50
BAB V PEMBAHASAN.....	52

A. Pengaruh Metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media <i>Powerpoint</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa.....	52
BAB VI PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

ABSTRAK

Supiani, 2022. *Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Azharotunnafi, M.Pd.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar Siswa, Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)*, *Microsoft Powerpoint*.

Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara fisik, mental, intelektual, emosional dalam pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan keaktifan belajar siswa, salah satunya metode pembelajaran *teams games tournament (TGT)*, yaitu pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok kemudian setiap kelompok mengikuti pertandingan yang berisi soal-soal pengetahuan serta diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang. Selain metode pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa, salah satunya *Media Microsoft Powerpoint* yaitu software yang berguna untuk mempresentasikan suatu informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, video.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan antara metode pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dengan media *microsoft power point* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, berdasarkan jumlah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil angket pre-test dan post-test keaktifan belajar siswa. Uji hipotesis independent sample T-test digunakan dalam analisis data beserta uji yang dipersyaratkan berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan hasil Uji-T didapatkan hasil $t_{hitung} 2.083 > t_{tabel} 2.004$ dan nilai probabilitas nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.042 < 0.05$. (2) keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata 70,71, lebih tinggi dari keaktifan belajar siswa kelas kontrol dengan rata-rata 65,18, artinya terdapat pengaruh signifikan antara metode pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

ABSTRACT

Supiani, 2022. *The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Method with Microsoft Powerpoint Media on Student Activity in Social Studies Subject Class VIII MTs Sunan Kalijogo Malang City*. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Supervisor: Azharotunnafi, M.Pd.

Keywords: Student Learning Activity, *Teams Games Tournament (Tgt) Learning Method, Microsoft Powerpoint*.

Student learning activity is the involvement of students physically, mentally, intellectually, emotionally in learning to support the achievement of learning objectives. Interactive learning methods will increase student learning activity, one of which is the *Team Games Tournament (TGT)* learning method, namely learning by means of students studying in groups then each group taking part in a match containing knowledge questions and ending with awarding the winning group. In addition to learning methods, the selection of the right learning media will support increasing student learning activity, one of which *Microsoft Powerpoint Media*, which is software that is useful for presenting information in the form of text, images, sound, video.

The aims of this study were to: (1) find out whether there was a significant effect between the *Teams Games Tournament (TGT) Microsoft Powerpoint* on student learning activities in Social Sciences subject for class VIII MTs Sunan Kalijogo Malang City.

This research method uses quantitative research, while the research used is quasi-experimental (quasi-experimental) with pre-test and post-test. The research subjects were VIII grade MTs of Sunan Kalijogo Malang City, according to the number of students, the experimental class and the control class consisted of 28 students each. The data collection technique used is the results of the pre- and post-testing of the student's learning activities. An independent sample T-test was used in the data analysis along with required tests in the form of normality and homogeneity test.

The results showed that: (1) based on the results of the T-test, the $t_{\text{count}} 2.083 > t_{\text{table}} 2004$ and the probability value of sig. (2-tailed) of $0.042 < 0.05$. (2) the learning activity of the experimental class students with an average of 70.71, higher than the learning activities of the control class students with an average of 65.18, which means that there is a significant influence between the *Teams Games Tournament (TGT) Microsoft Powerpoint* on student learning activities in Social Sciences subjects for class VIII MTs Sunan Kalijogo Malang City.

المخلص

صفيناني، 2022. تأثير طريقة التعلم لدورة ألعاب الفرق (Tgt) مع مايكروسوفت باوربوينت ميديا على نشاط الطالب في فئة موضوع الدراسات الاجتماعية من الصف الثامن مدرسة العالية الاهلية سنان كالي جاكا مدينة م لانج. أطروحة ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ، مالانج. مشرف الرسالة: اظاهرة نفع المَاجِسْتِير

الكلمات المفتاحية: نشاط تعلم الطالب ، طريقة تعلم دورة ألعاب الفرق (تي كي تي) ، مايكروسوفت باوربوينت.

نشاط تعلم الطلاب هو إشراك الطلاب جسديًا وعقليًا وفكريًا وعاطفيًا في التعلم لدعم تحقيق أهداف التعلم. ستعمل أساليب التعلم التفاعلي على زيادة نشاط تعلم الطلاب ، وإحدى هذه بطولَة الألعاب الجماعية (TGT) ، وهي التعلم عن طريق الطلاب الذين يدرسون في مجموعات ، ثم تشارك كل مجموعة في مباراة تحتوي على أسئلة معرفية وتنتهي بمكافأة المجموعة الفائزة. . بالإضافة إلى أساليب التعلم ، سيدعم اختيار وسائط التعلم الصحيحة زيادة نشاط تعلم الطلاب ، ومن بينها مايكروسوفت باوربوينت ، وهو برنامج مفيد لعرض المعلومات في شكل نصوص وصور وصوت وفيديو.

كانت أهداف هذه الدراسة هي: (1) معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير بين . تأثير طريقة التعلم لدورة ألعاب الفرق (TGT)) مع مايكروسوفت باوربوينت على أنشطة تعلم الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية للفصل الثامن مدرسة العالية الاهلية سنان كالي جاكا مدينة م لانج.

تستخدم طريقة البحث هذه البحث الكمي في حين أن نوع البحث المستخدم هو شبه تجريبي (شبه تجريبي) مع اختبار قبلي وبعد. كانت موضوعات البحث من طلاب الصف الثامن مدرسة العالية الاهلية سنان ، لعدد طلاب الفصل التجريبي والفئة الضابطة يتكون كل منهما من 28 طالبًا. أسلوب جمع البيانات المستخدم هو نتائج القبلي والبعدي الاختبار على أنشطة تعلم الطلاب. استخدم تحليل البيانات اختبار T للعينة المستقلة مع اختبارات المتطلبات المسبقة في شكل اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس.

أظهرت النتائج أن: (1) النشاط التعليمي لطلبة الصف التجريبي بمتوسط 70.71 ، أعلى من الأنشطة التعليمية لطلاب الفئة الضابطة بمتوسط 65.18 (2) بناءً على نتائج اختبار T، t-العد <2.083 جدول 2 ز004 وقيمة احتمالية 0.042 (2-tailed) sig. >0.05 ، مما يعني أن هناك تأثيرًا كبيرًا بين . تأثير طريقة التعلم لدورة ألعاب الفرق (TGT) مع مايكروسوفت باوربوينت على أنشطة تعلم الطلاب في مواد العلوم الاجتماعية للفصل الثامن مدرسة العالية الاهلية سنان كالي جاكا مدينة م لانج.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kebutuhan hidup manusia. Pendidikan membuka akses bagi manusia untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri serta meraih status sosial yang tinggi. Pendidikan ialah usaha yang dilakukan dengan terencana dan sadar dalam menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan diri dan supaya mempunyai kekuatan spiritual, pengendalian diri, emosional, kepribadian, kecerdasan, budi pekerti yang baik dan keahlian yang akan bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat serta negara.¹ Diantara komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran ialah guru.

Guru merupakan orang yang menyelenggarakan pembelajaran serta memberi pengetahuan kepada peserta didik. Profesi guru secara profesional merupakan sesuatu; profesi yang memerlukan keterampilan teknis serta sikap kepribadian tertentu dimana semua itu diraih lewat proses belajar mengajar serta latihan.² Seorang guru bertanggung jawab terhadap proses penyelenggaraan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran di kelas hendaknya berlangsung secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk kreatif, termasuk pada pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS diajarkan pada tingkat SMP/MTs sederajat, IPS merupakan hasil integrasi dari beberapa macam cabang ilmu sosial. Seperti sosiologi, ekonomi, geografi sejarah, hukum, politik dan budaya. Pada tingkat SMP/MTs IPS diajarkan menggunakan pendekatan terpadu dimana hakikat

¹ Nur Zazin, *Gerakan Menata Mutu Pendidikan Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2011), hlm, 43

² Roestiyah NK, *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan* (Jakarta: Bina Aksara Cet. Ke IV, 2004), hlm 175.

dari pembelajaran terpadu adalah memadukan berbagai disiplin mata pelajaran dengan mengambil titik temu pada tema yang sama.

Tujuan dari mata pelajaran IPS, yaitu: (1) supaya peserta didik mampu mengenal konsep-konsep terkait kehidupan masyarakat dan lingkungan, (2) mempunyai kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat, lokal, nasional, dan dunia.³ Namun selama ini pembelajaran IPS acap mengalami hambatan-hambatan dan asumsi keliru menjadi penyebab tujuan pembelajaran IPS tidak tercapai.

Pembelajaran IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran hafalan belaka yang disampaikan guru dengan metode ceramah dan bercerita akibatnya pembelajaran cenderung membosankan dan hanya berpusat pada guru dan pada akhirnya siswa mudah jenuh dan bosan.⁴ Padahal tidak demikian jika guru kreatif dan terampil dalam menggunakan metode untuk menyampaikan materi. Pembelajaran IPS akan menarik dan tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa apabila guru kreatif dan terampil dalam menerapkan metode pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus terampil dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa berupa kegiatan nyata dan praktis guna mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Dengan kata lain, metode pembelajaran merupakan implementasi dari strategi pembelajaran yang masih bersifat konseptual. Dengan metode pembelajaran yang tepat rencana pembelajaran yang sudah dibuat akan sempurna, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Sehingga berbanding lurus dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

³ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 201

⁴ Muhammad R.B , Ristono W.S, Dindin A.A.L, "Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya", *Jurnal Pedadidaktika Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 5, No. 2 (2018) 47), hlm 49

⁵ Mulyono, Ismail S.W. *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, (Yogyakarta :Penerbit Gawe Buku, 2018), hlm 11.

Masalah pembelajaran di kelas tidak dapat dipisahkan dari faktor mendasar seperti pendidik, siswa, metode, sarana prasarana dan lingkungan. Penyebab permasalahan dalam pembelajaran dapat dibagi atas dua faktor yaitu, (1) faktor internal seperti, minat, motivasi, kemampuan dan, (2) faktor eksternal seperti, lingkungan sosial, sekolah, guru, termasuk di dalamnya metode pembelajaran yang diterapkan.⁶ Berdasarkan hasil pengamatan di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, didapatkan gambaran bahwa ketika kegiatan belajar mengajar guru sering kali menemukan siswa yang tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran IPS. Hal itu dapat terlihat dari banyaknya siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya hubungan interaktif antara guru dan siswa, selain itu, pada saat proses pembelajaran banyak ditemukan siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi. Temuan masalah tersebut menuntut adanya solusi, terlebih saat ini MTs Sunan Kalijogo Kota Malang masih berakreditasi B sehingga perbaikan pada proses pembelajaran juga menjadi upaya dalam meningkatkan kualitas sekolah.

Penyebab paling utama dari rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah karena guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Metode ceramah yang diterapkan guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan pembelajaran menjadi monoton sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dalam pembelajaran, metode yang digunakan hendaknya lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar karena menurut Slameto, penerimaan siswa terhadap pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif maka, akan memberikan kesan terhadap siswa dan tidak akan mudah dilupakan begitu saja tetapi, dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda.⁷

Siswa dikatakan aktif tidak hanya dengan menghadiri kelas, mencatat dan melakukan latihan di akhir kelas. Lebih dari itu, siswa aktif adalah ketika terlibat dalam proses pembelajaran berupa sikap, pemikiran, perhatian dan

⁶ Ulfa Dani Rosada, "Diagnosis Of Learning Difficultes And Guidance Learning Service To Slow Learner Student", *Journal of Guidance and Counseling*, Vol.6 Number 1, Page 61-69, June 2016, hlm 64.

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm 36.

kegiatan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan manfaat dari kegiatan tersebut. Siswa aktif terlihat dari partisipasinya dalam mengajukan pendapat, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas yang diberikan, serta membangun interaksi aktif dengan guru maupun dengan sesama siswa. Menurut Surtikanti dan Santoso, pembelajaran berkualitas adalah ketika siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Partisipasi siswa yang dimaksud berupa aktivitas mendengarkan, bertanggung jawab terhadap tugas, mendorong partisipasi, menghargai pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan.⁸ Mengingat pentingnya keaktifan belajar siswa maka, menjadi tanggung jawab seorang guru sebagai pengajar untuk melakukan segala usaha kreatif untuk menciptakan kondisi belajar yang banyak merangsang keaktifan siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa adalah dengan menerapkan model kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang siswa secara kolaboratif.⁹ Menurut Slavin (dalam Nurdyansyah dan Eni F) pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, memungkinkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana belajar yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme.¹⁰

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beragam metode, diantaranya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah satu diantara metode pembelajaran kooperatif yang mudah dalam penerapannya, melibatkan semua siswa dengan tidak membedakan status, dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta memuat unsur permainan. Aktivitas belajar dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), dirancang agar siswa dapat belajar dengan rileks, dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerjasama, terjadi persaingan yang sehat dan memunculkan keterlibatan siswa dalam

⁸ Surtikanti dan Santoso, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta), hlm 70.

⁹ Nurdyansyah, Eni F.F, *Inovasi Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center), hlm 53.

¹⁰ *Ibid*, hlm 52.

pembelajaran. Selain itu, siswa dilatih agar berani menyampaikan pendapat, menghargai pendapat siswa lain, mampu bekerja dalam kelompok, dan bersaing secara sehat.

Pembelajaran kooperatif yang menekankan pada belajar bersama dalam kelompok merupakan wujud dari naluri manusia untuk bersosial, kelompok biasanya terbentuk karena kesamaan identitas maupun tujuan yang ingin dicapai termasuk dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dimana siswa membentuk kelompok dan belajar bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut tertera dalam surat al-Hujurat (49): 13, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya:

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal (QS. Al Hujurat (49):13)”.¹¹

Kelompok yang baik adalah kelompok yang anggotanya saling mendukung dan membantu dalam pelaksanaan kegiatan tertentu, termasuk belajar metode *Teams Games Tournament* (TGT), firman Allah SWT dalam surat al-Maidah (5): 2, yang berbunyi :

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

... “Dan tolong- menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

¹¹ *Al-Qur'an Al-Karim*. (Semarang : PT. Karya Toha Putra, 2014), hlm 340

Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (QS.al Maidah (5):2)”.¹²

Berlandaskan penjelasan ayat dalam Al-Qur’an tersebut di atas, menunjukkan betapa ajaran Islam sangat menganjurkan umatnya untuk tolong menolong dalam perkara kebaikan termasuk dalam kegiatan belajar dan mempelajari ilmu.

Proses belajar mengajar akan lebih menarik jika disajikan dengan penggunaan media. Diantara beragam media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* agar lebih menarik adalah *microsoft office powerpoint*. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu presentasi. Media *PowerPoint* juga mengakomodasi semua gaya belajar siswa. Program ini cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.¹³ Terdapat beberapa tahapan dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang harus dilalui siswa. Pertama, guru menjelaskan materi, kemudian siswa belajar bersama dalam kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mengikuti turnamen dan kelompok dengan perolehan poin terbanyak mendapatkan penghargaan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin meneliti lebih mendalam dengan mengangkat judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.”

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalahnya yaitu: “Apakah terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang”.

¹² *Ibid*, hlm 82.

¹³ Miftakhul Muthoharoh, “Media PowerPoint dalam Pembelajaran”, *Jurnal: Tasyri’*, Vol 26, Nomor 1, April 2019, hlm 25.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh signifikan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Siswa, metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) diharapkan memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.
2. Bagi Guru, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.
3. Bagi Sekolah, melalui penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas proses penyelenggaraan pembelajaran di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.
4. Bagi Penelitian lain, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan lagi dengan bantuan media pembelajaran yang lain dan pada materi pelajaran yang lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Ho penelitian ini yaitu:

Tidak terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Hipotesis Ha penelitian ini yaitu:

Terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.
- 2) Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS.
- 3) Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

G. Orisinalitas Penelitian

Dalam proses penyusunan skripsi, peneliti melakukan analisis pada beberapa penelitian dengan tema serupa. Hal ini untuk mengetahui dimana letak persamaan dan juga perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan studi terdahulu, penelitian tersebut antara lain:

1. **“Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Powerpoint* Materi Segitiga dan Segiempat Kelas VII MTs Ma’arif Nu Karanganyar”**
 Penelitian ini oleh Isnawati tahun 2017. Kesimpulan penelitian ini adalah metode TGT berbantuan *powerpoint* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan adanya pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
2. **“Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS 2”** Penelitian oleh Rizkia Nur Hidayah pada tahun 2021. Kesimpulan penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan *teams games tournament* terhadap peningkatan pemahaman siswa materi geografi kelas X IPS 2. Hasil pengolahan uji-t pada posttest diperoleh t_{hitung} 4.975 dan t_{tabel} 2.003 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai pada kelas eksperimen rata-rata 64.14, sedangkan kelas kontrol rata-rata 42.48. Sehingga dapat disimpulkan *teams games tournament* efektif meningkatkan pembelajaran siswa.

3. **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Biologi Di Mts Darul Ulum Palangka Raya”**. Penelitian ini oleh Sarinah, Nuriman Wijaya, dan Atin Supriatin pada tahun 2015. Kesimpulan penelitian ini sesudah dilakukan analisis pretest dan posttest adalah terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen. Hal tersebut berdasarkan tabel anova dengan $\alpha = 0.05 < \text{Sig. atau } 0,000 < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima.
4. **“Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”** Penelitian ini dilakukan oleh Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita Sulistya Dewi tahun 2017. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa berpengaruh positif terhadap materi sekresi. Di kelas eksperimen, tingkat kelulusannya adalah 76,66%, sedangkan di kelas kontrol adalah 5,5%. Pembelajaran ditunjukkan dengan rata-rata kelas eksperimen 80,57 dan kelas kontrol 56,55.
5. **“Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 8 Pekanbaru”**. Penelitian ini oleh Dherwina Sakti Anggraini 2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan antara teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 8 Pekanbaru dilihat dari hasil analisis data menggunakan korelasi *product moment*.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	” Isnawati 2017, Efektivitas Model Pembelajaran Tgt Berbantuan <i>Powerpoint</i> Materi Segitiga Dan Segiempat Kelas VII MTs	a) Menggunakan metode <i>teams games tournament</i> b) Menggunakan <i>PowerPoint</i> c) Penelitian kuantitatif	a) Lokasi penelitian b) Tingkatan kelas atau pendidikan c) Efektivitas d) Mata pelajaran yang diteliti	Penelitian ini berfokus pada pengaruh metode pembelajaran <i>teams games tournament</i> (tgt) terhadap

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Maarif Nu Karanganyar”			keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang
2	“Rizkia Nur Hidayah pada tahun 2021, Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS 2”	a) Menggunakan metode <i>teams games tournament</i>	a) Penelitian Rizkia Nur hidayah peningkatan pemahaman siswa sedangkan peneliti fokus pada keaktifan belajar siswa b) Mata pelajaran yang diteliti c) Lokasi penelitian	
3	“Sarinah, Nuriman Wijaya, dan Atin Supriatin pada tahun 2015, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dengan Media Tts Terhadap Hasil Belajar Biologi Di Mts Darul	a) Menggunakan metode <i>teams games tournament</i> b) Penelitian Kuantitatif	a) Penelitian Sarinah, Nuriman Wijaya, dan Atin Supriatin fokus pada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dengan Media Tts sedangkan peneliti fokus pada pengaruh metode TGT terhadap keaktifan belajar	

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Ulum Palangka Raya”		siswa. b) Lokasi penelitian c) Mata pelajaran yang diteliti	
4	“Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita Sulistya Dewi 2017, Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”	a) Menggunakan metode teams games tournament b) Penelitian kuantitatif	a) Penelitian Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita Sulistya Dewi fokus pada Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa sedangkan peneliti fokus pada pengaruh metode TGT terhadap keaktifan belajar siswa. b) Lokasi penelitian c) Mata pelajaran	
5	“Dherwina Sakti Anggraini 2019, Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 8 Pekanbaru”.	a) Keaktifan belajar b) Penelitian kuantitatif	a) Penelitian Dherwina Sakti Anggraini fokus pada pengaruh metode (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa sedangkan peneliti fokus pada pengaruh metode (TGT) dengan media PPT terhadap keaktifan belajar siswa b) Lokasi penelitian	

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menyempurnakan penelitian terdahulu khususnya penelitian dari Dherwina Sakti Anggraini tahun 2019 dimana peneliti menemukan beberapa kekurangan yang bisa diperbaiki dan dikembangkan seperti, penelitian sebelumnya tidak menggunakan media pembelajaran padahal penggunaan media dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan membantu memperjelas pesan pembelajaran. Selain itu, Dherwina Sakti Anggraini tidak menjelaskan teori apa yang digunakan dalam menyusun angket keaktifan belajar siswa, kekurangan lainnya yang ditemukan adalah Dherwina Sakti Anggraini tidak menjelaskan bagaimana proses uji validitas instrumen penelitian.

H. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah metode pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: penjelasan materi oleh guru, lalu siswa melakukan kerja kelompok dengan tujuan mendalami materi yang telah dijelaskan sekaligus mempersiapkan setiap anggota kelompok untuk mengikuti pertandingan, permainan berisi soal-soal akademik yang berkaitan dengan materi pelajaran, pertandingan adalah struktur di dalam permainan pada tahap ini siswa mewakili anggota kelompoknya untuk bersaing dengan anggota kelompok lain dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru, tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memenangkan pertandingan.

2. *Microsoft PowerPoint*

Powerpoint merupakan *software* yang digunakan untuk mempresentasikan suatu informasi untuk memudahkan orang dalam memahami informasi yang disampaikan. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament*, *Powerpoint* digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi dan menyajikan soal pertandingan kelompok.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa adalah partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang berupa sikap, pikiran, tindakan untuk mendukung keberhasilan siswa

dalam mencapai tujuan pembelajaran dan agar siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran tersebut. Terdapat 7 (tujuh) aspek keaktifan belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini meliputi : *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, emotional activities.*

4. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat SMP/MTs yang merupakan pengintegrasian dari berbagai macam cabang dari ilmu sosial. Seperti sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik dan juga budaya. Dalam penelitian ini materi yang diajarkan adalah keruangan dan konektivitas antarruang dan waktu

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian didasarkan pada sistematika yang jelas dan terstruktur agar menjadi pedoman dalam berpikir sistematis. Berikut sistematika pembahasannya:

a) **BAB I: Pendahuluan**

Penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kelebihan penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional.

b) **BAB II: Landasan Teori**

Bab ini berisi Teori-teori yang didalamnya membahas pengertian metode *teams games tournament (TGT)*, *powerpoint*, dan keaktifan belajar yang akan dikaji dengan mendalam serta berisi kerangka berpikir.

c) **BAB III: Metode Penelitian**

Bab ini membahas tentang objek penelitian, metode dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian hipotesis, pengujian hipotesis, metode penelitian.

d) **BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian**

Bab ini berisi pemaparan data dari hasil penelitian setelah selesai dilakukan yang mencakup profil madrasah dan data penelitian.

e) BAB V: Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan tentang objek penelitian yang diteliti, jawaban terhadap permasalahan dan penafsiran dari temuan penelitian sesuai dengan realitas.

f) BAB VI: Penutup

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Terdiri dari poin-poin pokok dari pembahasan dan saran yang bisa menjadi bahan masukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1) Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Powerpoint*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, metode *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat turnamen, kuis-kuis akademik, dimana siswa-siswa berlomba selaku wakil kelompok mereka dengan wakil kelompok lain.¹⁴ Lebih dalam lagi, Van Wyk, mengemukakan bahwa kelompok dalam *teams games tournament* terdiri dari empat sampai lima siswa yang bersaing dengan siswa kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya, dimana kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak keluar menjadi pemenang.¹⁵ Pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama selaras dengan hadis Nabi SAW yang berbunyi:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً
مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا ، نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ

Artinya : “*Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu , Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang melapangkan satu kesusahan dunia dari seorang Mukmin, maka Allâh melapangkan darinya satu kesusahan di hari kiamat”.*¹⁶

Berdasarkan hadis di atas dapat dipahami bahwa ajaran agama Islam sangat menganjurkan tolong menolong kepada sesama bahkan

¹⁴ Slavin, Robert.E. *Cooperative Learning*. (Bandung: Penerbit Nusa), hlm 163.

¹⁵ Micheal M, Van Wyk, “The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students”, *Journal of Social Sciences* Vol. 26 (3) 2011, hlm 185-186.

¹⁶ Al-Bukhari, *Al-Jami' Ash-Shahih Hasba Tarqim Fath Al-Bary*. (Kairo : Dar Asy-Sya'b, 2012), hlm 2

Allah SWT akan melapangkan urusan seorang mukmin apabila ia mau melapangkan kesusahan saudara mukminnya. Demikian pula dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* aktivitas belajar dengan membentuk kelompok dan belajar bersama-sama merupakan wujud dari siswa saling tolong menolong kepada siswa lain dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah metode pembelajaran yang didalamnya terkandung unsur permainan dan pengetahuan dimana para siswa dibentuk kedalam beberapa kelompok belajar dan berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin tertinggi. Adapun permainan dapat disusun dalam bentuk kuis yang berisi soal-soal seputar materi pelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Mengurangi ketergantungan siswa kepada guru sebagai sumber pengetahuan, dapat menumbuhkan kepercayaan terhadap kemampuan siswa sendiri, melatih menemukan dan mengolah informasi, dan belajar bersama bekerja sama dengan siswa lainnya.
- 2) Melatih kemampuan mengemukakan gagasan dan ide secara lisan dan bertukar gagasan dan ide dengan siswa yang lain.
- 3) Melatih sikap untuk menghargai setiap orang, menyadari keterbatasan dan sanggup menerima perbedaan.
- 4) Melatih sikap bertanggung jawab siswa ketika belajar.
- 5) Meningkatkan prestasi belajar, keterampilan sosial dan pengelolaan waktu serta sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Melatih kemampuan berargumen siswa, pemahaman siswa terhadap materi, serta menerima umpan balik.

- 7) Meningkatkan motivasi dalam belajar dan merangsang daya berpikir siswa, yang sangat bermanfaat untuk jangka panjang.¹⁷

Kekurangan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Memerlukan waktu lebih lama dalam memahami filosofi belajar tim, sehingga ada kemungkinan siswa cerdas merasa terhambat oleh siswa berprestasi rendah.
- 2) Bukan sesuatu yang mudah untuk mengolaborasi kemampuan individu siswa dengan kemampuan kerjasama tim.
- 3) Penilaian berdasarkan dari hasil kerja tim, harus disadari oleh guru bahwa prestasi dan hasil yang diharapkan berasal dari setiap individu.
- 4) Kondisi belajar bersama antar siswa dapat menimbulkan pemahaman yang salah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan.¹⁸

c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Rusman), pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima lima tahap, yaitu tahap penjelasan materi, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Adapun 5 langkah tahapan dalam TGT yaitu:

1) Penjelasan materi

Tahap pertama pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru yang disampaikan melalui ceramah. Pada tahap penjelasan materi, siswa diharapkan fokus menyimak dan memahami materi serta mencatat poin-poin penting yang disampaikan karena akan membantu kerja siswa saat belajar kelompok dan saat pertandingan.

2) Belajar dalam Kelompok

Tahap kedua guru akan membentuk siswa ke dalam kelompok yang berisi empat sampai lima siswa secara acak. Kelompok berfungsi

¹⁷ Linda Fikasari, Sri Utami, Sugiyono, *Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN SDN 34 Pontianak*. (FKIP UNTAN: Program Studi Pendidikan Dasar), hlm, 3.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 4

untuk lebih mendalami materi dengan cara berdiskusi, tanya jawab dengan sesama teman maupun bertanya kepada guru jika ada kesulitan serta untuk mempersiapkan anggota kelompok sebaik mungkin untuk menghadapi pertandingan.

3) Permainan

Permainan berisi soal-soal terkait materi pelajaran yang relevan, dirancang guna menguji pengetahuan yang sudah diperoleh siswa pada tahap penjelasan materi dan belajar kelompok.

4) Pertandingan

Pertandingan dilangsungkan setelah penjelasan materi dan belajar kelompok. Pertandingan yang dilaksanakan pada pembelajaran TGT bisa dimodifikasi sesuai dengan kreatifitas guru seperti penggunaan media tertentu.

5) Penghargaan kelompok

Setelah pertandingan selesai guru menuliskan perolehan poin tiap kelompok di papan tulis, penghargaan diberikan kepada kelompok dengan rata-rata perolehan poin tertinggi. Penghargaan dimaksudkan untuk memotivasi siswa supaya lebih giat dalam belajar.¹⁹

Langkah-langkah TGT menurut Slavin di atas sejalan dengan pendapat Taniredja yang membagi langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ke dalam lima tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menjelaskan materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan pokok materi. Kegiatan ini biasanya dilakukan menggunakan metode ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada tahap ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa pada saat belajar kelompok dan kompetisi atau turnamen.

¹⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT Raja Grafindo persada, 2018), hlm, 224.

2) Kelompok

Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara acak. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang siswa. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi yang telah dijelaskan oleh guru dengan cara mengadakan diskusi, tanya jawab dan sebagainya bersama anggota kelompoknya dan lebih khusus mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja lebih optimal pada saat kompetisi atau turnamen.

3) Permainan

Game atau permainan berisi pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Pertanyaan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Kompetisi/Turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa games yang dipertandingkan. Dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan belajar kelompok. Turnamen diawali dengan dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu guru mulai membacakan pertanyaan turnamen kemudian, setiap kelompok berlomba menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor masing-masing kelompok nantinya akan diakumulasikan di akhir pertemuan dan akan menentukan kelompok pemenang.

5) Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama.²⁰

d. Pengertian *Microsoft PowerPoint*

Microsoft Office PowerPoint adalah program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Powerpoint adalah perangkat lunak yang dirancang

²⁰ Taniredja. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 67-68

untuk menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik dan mudah diterapkan dan digunakan. Menurut Jelita, *Microsoft Office PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam membuat presentasi yang efektif, profesional, dan juga juga mudah.²¹ Program Powerpoint juga cukup murah karena tidak memerlukan bahan baku apapun selain alat penyimpan data. Powerpoint adalah program berbasis multimedia yang memungkinkan Anda untuk menyajikan fungsi menggunakan teks, audio dan teks visual secara bersamaan.²² Presentasi *PowerPoint* adalah cara menyajikan atau menjelaskan informasi yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa slide sehingga audiens dapat lebih memahami penjelasan informasi, baik itu teks, gambar atau grafik, atau audio, melalui visualisasi slide, gambar, dan lainnya.²³

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa media *powerpoint* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan sebuah informasi yang disajikan secara menarik dalam bentuk teks, audio, visual, video untuk memudahkan orang dalam memahami informasi yang disampaikan.

e. *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa sering dihadapkan pada materi abstrak dan diluar pengalaman sehari-hari, sehingga materi ini sulit disampaikan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Oleh karena itu, visualisasi dalam bentuk gambar model dua dimensi atau tiga dimensi bisa menjadi cara alternatif untuk mengkonkritkan sesuatu yang masih abstrak.

Pada era kemajuan teknologi saat ini, visualisasi dimungkinkan dalam banyak hal, termasuk program komputer. Salah satu aplikasi presentasi yang paling populer adalah *Microsoft Office PowerPoint*. Penggunaan *PowerPoint* berbantuan *LCD* memudahkan untuk

²¹ Popo Mustafa kamil, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Powerpoint dan Media Torso", *Jurnal Bioedusiana* 3 (2) 2018, hlm 65.

²² Taniredja, T. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabet, 2012), hlm 26.

²³ Miftakhul Muthoharoh, 'Media PowerPoint dalam Pembelajaran', *Jurnal: Tasyri'*, Vol 26, Nomor 1, April 2019, hlm 23.

mengakomodasi audiens yang besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu presentasi. Media PowerPoint mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sekaligus²⁴. Akan tetapi, media *powerpoint* juga memiliki beberapa kekurangan seperti, tidak semua materi dapat disajikan menggunakan *powerpoint*, dibutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan ide-ide atau pesan pada *slide powerpoint*, sehingga audiens mudah mencerna informasi yang disampaikan, persiapan yang memakan waktu relatif lama terutama bila menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks.²⁵

Siswa sebagai kelompok sasaran ketika menggunakan media *Powerpoint* memerlukan perhatian khusus dari guru. Sehingga media yang digunakan dapat berperan maksimal dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru juga harus memperhatikan karakter media dan karakter siswa. Guru harus mampu menyajikan materi dengan program *Powerpoint* yang menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Dengan begitu, peran media *powerpoint* akan berjalan dengan baik.

f. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint*

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan, baik untuk model pembelajaran TGT maupun dalam penggunaan media *powerpoint*. Jika digabungkan akan menghasilkan langkah-langkah pembelajaran TGT melalui media *powerpoint* dalam pembelajaran IPS, sebagai berikut:

a. Penjelasan materi

Pada tahap penjelasan materi, guru menjelaskan materi dengan media *powerpoint*. Siswa memperhatikan, menyimak serta mencatat poin-poin penting materi pelajaran yang disampaikan guru.

²⁴ Miftakhul Muthoharoh, *op.cit.*, hlm 25.

²⁵ Popo Mustafa Kamil, *op cit.*, hlm 66.

b. Belajar dalam kelompok

Pada tahap belajar kelompok, siswa dibentuk menjadi 6 kelompok secara acak masing masing terdiri dari 4-5 siswa kemudian, siswa dengan bimbingan guru mendalami materi pelajaran dengan cara mengadakan berdiskusi, bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya, tanya jawab dengan sesama maupun bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan.

c. Permainan

Pada tahap permainan, guru menjelaskan aturan permainan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyediakan 3 babak permainan yaitu : babak soal tebak gambar, babak soal pilihan ganda, babak soal uraian.
- 2) Pada babak soal tebak gambar, guru menyediakan 5 soal tebak gambar pada *slide powerpoint*, setiap soal bernilai 10 poin.
- 3) Pada babak soal pilihan ganda, guru menyediakan 5 soal pilihan ganda pada *slide powerpoint*, setiap soal bernilai 10 poin.
- 4) Pada babak soal uraian, 5 soal uraian pada *slide powerpoint*, setiap soal bernilai 20 poin.
- 5) Kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan.

d. Pertandingan

Pertandingan diawali dengan guru menampilkan *slide powerpoint* berisi soal yang terdiri dari 3 babak dimulai dari soal tebak gambar, lalu soal pilihan ganda, dan terakhir soal uraian. Kemudian, setelah guru selesai membacakan soal, setiap kelompok saling berebut menjawab soal tersebut, kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan Setiap kelompok diberi waktu maksimal 30 detik untuk mendiskusikan jawaban jika tidak bisa menjawab maka soal dilempar pada kelompok lain. Perolehan poin setiap kelompok pada setiap babak kemudian diakumulasikan, kelompok dengan poin terbanyak keluar sebagai pemenang.

e. Penghargaan kelompok

Pada tahap penghargaan kelompok, guru bersama siswa melakukan penghitungan perolehan poin setiap kelompok. Setelah penghitungan selesai, guru mengumumkan hasil perolehan poin dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang pertandingan.²⁶

2) Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Whipple (dalam Hamalik), keaktifan belajar siswa adalah proses belajar mengajar yang menekankan pada aktivitas siswa dalam bentuk fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk mencapai hasil belajar yang merupakan perpaduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama siswa berada dalam ruang kelas.²⁷ Sedangkan menurut Tazminar, keaktifan belajar siswa adalah suatu keterlibatan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan minimalnya, menjadi siswa yang kreatif, mengembangkan potensi diri, pemahaman konsep serta mengembangkan interaksi sosial siswa dalam belajar.²⁸ Keaktifan belajar dapat diwujudkan melalui penggunaan model pembelajaran seperti pemberian tugas baik individu maupun kelompok, membentuk kelompok, mengadakan diskusi, dan melakukan kegiatan tanya jawab.

Proses pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, siswa ditempatkan dalam posisi sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, guru harus mengarahkan pembelajaran agar berpusat pada siswa dan mengaktifkan siswa. Aktif yang dimaksud adalah guru harus menciptakan suatu kondisi dimana siswa mengemukakan pendapat, bertanya, menggali informasi, memecahkan masalah. Peran aktif siswa

²⁶ Nurul Fauziyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Melalui Media Powerpoint Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4(4) 2020, hlm 6.

²⁷ Oemar Hamalik. *Proses Belajar dan Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm, 21.

²⁸ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2015, Vol 2 (1), hlm, 45-57.

dalam pembelajaran bertujuan supaya siswa mampu mengkonstruksi pengalaman belajar yang sudah diperoleh dalam bentuk perubahan atau perkembangan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui keaktifan dalam pembelajaran, siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri secara optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa yang dimaksud keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan siswa baik dari segi sikap, pikiran, aktivitas pada proses pembelajaran untuk mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan agar siswa memperoleh manfaat dari proses pembelajaran tersebut.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Martinis faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar diantaranya: pemberian dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan instruksional, memberikan stimulus, memberikan petunjuk cara mempelajari materi, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, pemberian umpan balik, melakukan tes diakhir pembelajaran, menyimpulkan materi di akhir sesi.²⁹ Sedangkan menurut Muhibbin Syah (dalam Zaeni dkk) faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, terbagi dua aspek yaitu :
 - a. Aspek fisiologis, kondisi fisik dan kebugaran, yang mempengaruhi semangat dan intensitas siswa di kelas.
 - b. Aspek kecenderungan psikologis, meliputi: tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, motivasi.
- 2) Faktor eksternal, terbagi tiga aspek yaitu:
 - a. Lingkungan sosial, guru, teman sekelas, orang tua.
 - b. Lingkungan non sosial, tempat tinggal dan letaknya, kondisi sekolah, alat-alat dan perlengkapan belajar, kondisi cuaca dan waktu ketika belajar.

²⁹ Martinis, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm, 84

c. Pendekatan belajar, segala cara yang digunakan untuk menunjang efektifitas dan efisiensi pembelajaran.³⁰

Keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung menjadi indikator yang menunjukkan adanya kemauan atau motivasi untuk belajar. Ada beberapa ciri-ciri perilaku yang menunjukkan keaktifan siswa, seperti : aktif bertanya kepada guru maupun siswa lain, kemauan mengerjakan tugas, mampu menjawab pertanyaan, dan lain sebagainya.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan interaksi siswa dengan guru maupun sesama siswa. Kondisi ini akan menimbulkan suasana belajar yang segar dan kondusif. Masing-masing siswa dapat mengerahkan kemampuannya dengan maksimal. Aktivitas yang muncul dari siswa akan membentuk pengetahuan dan keterampilan yang akan bermuara pada peningkatan prestasi.

c. Indikator Keaktifan Siswa

Menurut Paul B. Diedrich (dalam S. Nasution) ada tujuh hal yang menjadi indikator siswa mempunyai keaktifan belajar siswa, yaitu:

- 1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, presentasi, eksperimen
- 2) *Oral activities*, seperti presentasi, perumusan, tanya jawab, saran, mengemukakan pendapat, berdebat, melakukan wawancara, diskusi
- 3) *Listening activities*, mendengarkan penjelasan, mendengarkan percakapan, mendengarkan percakapan dan pidato.
- 4) *Writing activities*, mencatat, menulis cerita, menulis esai, menulis laporan, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, menggambar, menggambar grafik, menggambar peta, menggambar diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi model, bermain, berkebun, beternak.

³⁰ Zaeni, J.A, Hidayah, Fitria. F. *Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Game tournaments (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di SMA N 15 Semarang*. Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang, ISBN : 978-662-61599-6-0. hlm, 417.

- 7) *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan
- 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, bersemangat, merasa bosan, gembira, antusias, berani, tenang, gugup.³¹

Adapun Usman mengkategorikan jenis-jenis aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Aktivitas visual, seperti membaca, menulis, bereksperimen dan melakukan demonstrasi.
- 2) Aktivitas lisan, seperti bercerita, membaca puisi, diskusi, tanya jawab, dan bernyanyi.
- 3) Aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan materi, ceramah, pengarahan.
- 4) Aktivitas gerak, seperti senam, atletik, menari, melukis.
- 5) Aktivitas menulis, seperti mengarang, membuat makalah, dan membuat surat.³²

Berdasarkan pendapat ahli di atas penulis mengambil pendapat dari Paul B. Diedrich sebagai rujukan dalam pembuatan instrumen angket keaktifan belajar siswa dengan mengeliminasi 1 indikator yaitu *drawing activities* karena pada pembelajaran yang akan dilaksanakan tidak terdapat aktivitas tersebut.

Klasifikasi kegiatan di atas menunjukkan bahwa kegiatan sekolah sangat kompleks dan bervariasi. Tanpa pembelajaran aktif, pembelajaran menjadi kurang bermakna. Dengan keaktifan akan sendirinya membuat pengetahuan siswa terbentuk. Kemudian, menurut pendapat Didi Suryadi, partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran akan memungkinkan mereka memperoleh pengalaman mendalam dari materi yang dipelajarinya dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman anak terhadap materi.³³

³¹ S, Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 91.

³² Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 22.

³³ Didi Suryadi, *Pendidikan Matematika*, (Bandung: UPI, 2011), hlm 11.

3) Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengintegrasian dari berbagai macam cabang dari ilmu sosial seperti sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik dan juga budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil perumusan dari realitas sosial dan fenomena sosial yang kemudian mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai disiplin ilmu sosial.³⁴

Mata Pelajaran IPS mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Di tingkat SMP/MTs IPS diajarkan dengan menggunakan pendekatan terpadu. Pendekatan terpadu dalam IPS sering disebut pendekatan interdisipliner. Hakikat dari pembelajaran terpadu adalah memadukan berbagai disiplin mata pelajaran dengan mengambil titik temu pada tema yang sama.

Melalui pembelajaran dengan pendekatan terpadu diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung. Peserta didik menjadi terlatih untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari secara menyeluruh (holistik), bermakna, otentik, dan aktif. Sehingga pembelajaran dapat memberikan kesan yang mendalam tentang hal yang dipelajari.³⁵

b. Ruang Lingkup Pembahasan IPS

Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Sosiologi, Geografi, Sejarah, Ekonomi. Adapun Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Keruangan dan konektivitas antarruang dan waktu
- 2) Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman
- 3) Hindu-Budha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan mulai munculnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi

³⁴ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT. Bumi Askara, 2010), hlm 171

³⁵ Trianto, Op. Cit., 196

- 4) Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, politik dalam masyarakat
- 5) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya ekonomi.³⁶

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah menjadikan peserta didik warganegara yang sanggup mengambil keputusan secara demokratis, rasional serta bisa diterima seluruh lapisan masyarakat. Adapun tujuan pembelajaran IPS pada tingkatan SMP/ MTs secara rinci adalah:

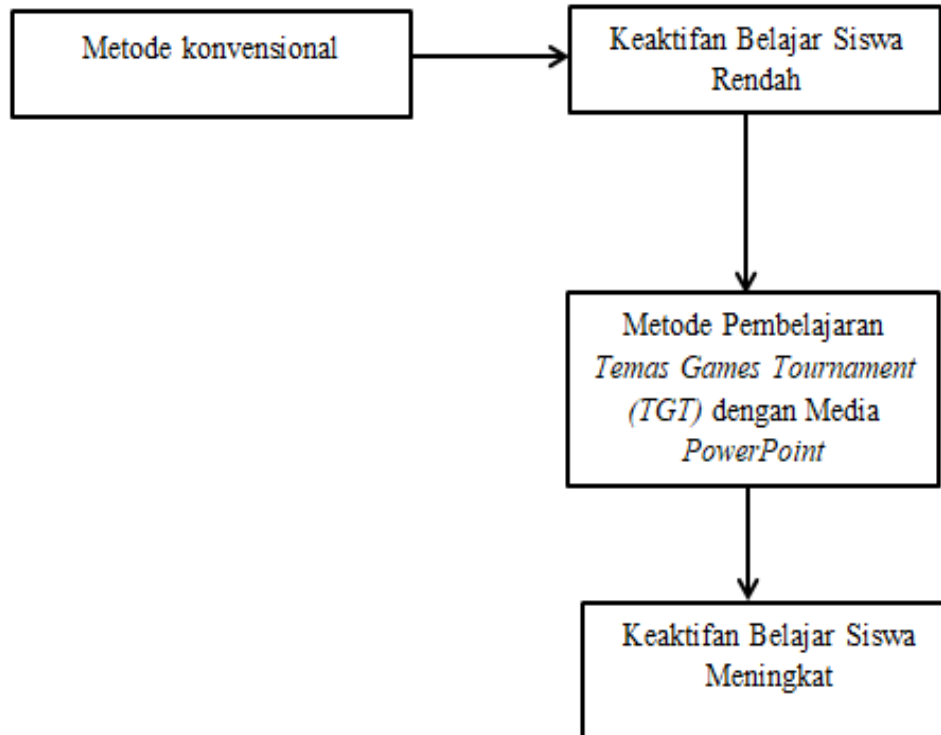
- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk baik tingkat, lokal, nasional, dan dunia.³⁷

B. Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir penelitian “Pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *PowerPoint* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang” yang tertera pada Gambar 2.1.

³⁶ Kurikulum 2013 SMP/MTs, *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: 2013), hlm 3.

³⁷ Sapriya, *op.cit.*, hlm 201



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di salah satu lembaga pendidikan swasta di kota Malang tepatnya Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Jl. Raya Candi 03, Karangbesuki, Sukun, Kota Malang. Pada saat observasi pra-penelitian diketahui bahwa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang sudah menerapkan pembelajaran tatap muka (PTM secara penuh. Ketika observasi didapatkan fakta bahwa secara umum pembelajaran menggunakan metode ceramah dan terlihat minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat ketika proses wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, beliau menuturkan bahwa saat pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan terkadang diselingi dengan tanya jawab. Metode ceramah membuat guru lebih mendominasi di kelas sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dampaknya adalah, siswa menjadi pasif karena pembelajaran menjadi satu arah selain itu, sering ditemukan siswa yang asyik mengobrol dengan temannya dan ada siswa yang tertidur pada saat proses pembelajaran.

Berangkat dari temuan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Karena sekolah tersebut sudah menerapkan pembelajaran tatap muka (PTM secara penuh sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian yang akan dilakukan di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang telah disetujui kepala sekolah dan sudah peneliti konfirmasi dengan guru mata pelajaran IPS.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian dimana hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penampilan hasil, dan penafsiran data. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*), dimana

Dalam metode *quasi experiment*, peneliti akan berusaha untuk membuktikan apakah suatu perlakuan (*treatment*) mempengaruhi hasil akhir penelitian. Pengaruh dapat dinilai dengan cara menerapkan treatment tertentu kepada kelompok (kelompok treatment/kelompok eksperimen) dan tidak menerapkan treatment kepada kelompok lain (kelompok kontrol), dari sini kemudian dapat ditentukan bagaimana kedua kelompok tersebut menentukan hasil akhir.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Desain jenis ini memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur penempatan acak, karena dalam penelitian di sekolah, utamanya apabila ingin menerapkan model, strategi atau metode pengajaran, partisipan sudah terbentuk secara alami, misal: kelas sudah ditentukan oleh pihak sekolah, oleh sebab itu penentuan partisipan tidak dilakukan secara acak atau (*non-random assignment*).³⁸

Kegiatan *pre-test dan post-test* dilakukan pada kedua kelompok. Tetapi hanya kelompok eksperimen (A) yang menerima perlakuan. Bentuk rancangan dari metode ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Rancangan penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post-test
Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O3	-	O4

Keterangan :

O₁ : *Pretest* (angket) kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* (angket) kelas eksperimen

O₃ : *Pretest* (angket) kelas kontrol

O₄ : *Posttest* (angket) kelas kontrol

X : Treatment (perlakuan) pada kelas eksperimen

- : Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

³⁸ Muhammad, G.I. *Kuasi-Eksperimen*. (Lombok Tengah: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020), hlm,6.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel bebas (X) : Metode *Teams Games Tournament* dengan media *powerpoint*
- 2) Variabel terikat (Y) : Keaktifan belajar siswa

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan pada penelitian ini bersifat terbatas dimana sumber data yang akan digunakan memiliki kejelasan jumlah yang bisa dilakukan perhitungan. Dalam hal ini, populasi yang digunakan adalah seluruh kelas di kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

2. Sampel

Penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Setyosari menjelaskan bahwa *Purposive Sampling* dapat digunakan apabila peneliti mempunyai alasan-alasan tertentu berkaitan dengan sampel yang akan diambil.³⁹ Setelah melakukan diskusi dengan guru kelas VIII guru menyarankan penelitian dilakukan di kelas VIII A dan VIII B, karena pada kedua kelas tersebut diajar oleh guru IPS yang sama dan guru sama-sama menggunakan metode ceramah pada kedua kelas tersebut. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang terdiri dari 2 kelas yang pertama, kelas VIII A terdiri dari 28 siswa yang bertindak selaku kelas eksperimen, dan VIII B terdiri dari 28 siswa yang bertindak selaku kelas kontrol.

Tabel 3.2 Jumlah sampel

No	Kelompok	Jumlah siswa
1	Kelas eksperimen	28 anak
2	Kelas kontrol	28 anak
Total Siswa		56 anak

³⁹ Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta :Kencana, 2013), hlm 57.

E. Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Pada penelitian ini, data primer didapatkan dengan menyebarkan angket kepada siswa yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa di kelas VIII A dan VIII B, hasil pengisian angket tersebut digunakan sebagai data primer.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan maka, instrumen yang digunakan adalah lembar angket terkait keaktifan belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, lembaran angket berisi pernyataan yang harus diisi oleh siswa sesuai keadaan yang sebenarnya. Lembar angket dibuat merujuk pada 7 indikator keaktifan belajar siswa yang dikemukakan Paul B. Diedrich yaitu *oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities emotional activities*.

Pendapat Paul B. Diedrich diambil sebagai rujukan pembuatan angket karena indikator keaktifan belajar yang dikemukakan Paul B. Diedrich banyak dijadikan rujukan dalam penelitian terkait keaktifan belajar siswa diantaranya penelitian Nur Utami Latifah tahun 2017, penelitian Anna Yusfin Ayurati tahun 2012, dan Nugroho Wibowo tahun 2021. Pernyataan angket dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu pernyataan positif dan pertanyaan negatif dan diukur menggunakan skala likert.

Pada penelitian ini, angket diberikan sebelum dan setelah 2 kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil angket dari kedua kelas digunakan sebagai data pembandingan analisis untuk mengetahui pengaruh metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPS. Berikut adalah kisi-kisi angket keaktifan belajar siswa.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	No	Indikator keaktifan	Sub Indikator	Nomor Item
Keaktifan Belajar Siswa	1	Visual Activities	Siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru	1(+), 2(+),
			Siswa membaca materi yang dipelajari	3(+) 4(-)
	2	Oral Activities	Siswa menyatakan pendapat	5(+) 6(+)
			Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami/kurang jelas	7(+) 8(+)
	3	Listening Activities	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	9(+) 10(+)
			Siswa mendengarkan pendapat teman saat sedang berdiskusi	11(+) 12(+)
	4	Writing Activities	Siswa mencatat materi yang penting	13(+) 14(+) 15(-)
	5	Motor Activities	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan turnamen	16(+) 17(+) 18 (-)
	6	Mental Activities	Siswa merespon pertanyaan atau instruksi dari guru	19(+) 20(+) 21(+)
	7	Emotional Activities	Siswa merasa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran	22(+) 23(+)
			Siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran	24(+)

Dalam melakukan pengukuran keaktifan belajar, peneliti menggunakan pengukuran dengan skala likert. Adapun interval skala likert pada penelitian ini menggunakan pedoman skor atau nilai sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket Keaktifan Belajar

No	Item	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Selalu (SL)	4	1
2	Sering (SR)	3	2
3	Jarang (J)	2	3
4	Tidak Pernah (TP)	1	4

Penggunaan skala likert 4 poin untuk menghindari jawaban *Undeciden* yang mempunyai arti ganda yaitu, apakah responden belum dapat memutuskan jawaban atau responden bersikap netral karena dapat menimbulkan (*central tendency effect*). Jika disediakan kategori jawaban itu maka akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijarah dari para responden.⁴⁰

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul digunakan untuk menguji hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Untuk menguji hipotesis penelitian ini, perlu dilakukan praktik mengajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *PowerPoint* dan juga untuk mendapatkan data keaktifan belajar IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data mengenai keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS diperoleh melalui angket. Penjelasan tentang teknik pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Penelitian ini menggunakan instrumen angket untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *PowerPoint* terhadap keaktifan belajar siswa. Adapun beberapa alasan dalam penggunaan instrumen angket dalam penelitian ini *Pertama*, penggunaan instrumen angket mengacu pada

⁴⁰ Hadi, Sutrisno. *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. (Yogyakarta: FP UGM, 1991) hlm, 3.

Permendikbud No.104 Tahun 2014, dijelaskan ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai sikap peserta didik diantaranya adalah melalui penilaian diri (*self assessment*).⁴¹ Adapun format penilaian diri dapat berupa lembar kuesioner atau angket penilaian diri yang berisi pernyataan yang harus dijawab dengan jujur. *Kedua*, Penggunaan instrumen angket adalah karena berdasarkan wawancara dengan guru IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo, beliau menuturkan bahwa sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian terkait keaktifan belajar siswa menggunakan lembar observasi akan tetapi instrumen tersebut belum pernah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, oleh sebab itu kelayakan lembar observasi itu harus dipertanyakan. Selain tidak terpenuhinya kriteria validitas dan reliabilitas, penggunaan instrumen berupa lembar observasi juga memiliki beberapa kelemahan, menurut Hasanah kelemahan utama penggunaan lembar observasi berkaitan dengan masalah subjektivitas penilai dan terlalu bergantung pada artikulasi perorangan.⁴²

Penggunaan instrumen yang belum teruji dan belum adanya pengembangan dapat memunculkan unsur subjektivitas yang dapat merusak kualitas dari sebuah penelitian. Mulyasa (dalam Yurnalis) mengatakan bahwa kesalahan yang acapkali dilakukan guru ialah menggunakan jalan pintas dalam pembelajaran, termasuk ketika melakukan evaluasi⁴³. Untuk menangani masalah tersebut maka, dapat dilakukan dengan cara mengembangkan instrumen penilaian keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk menghasilkan instrumen penilaian yang berkualitas, peneliti berusaha mengembangkan instrumen dalam bentuk lembar kuesioner.

Menurut Mania angket adalah seperangkat pernyataan yang harus diisi oleh responden selaku subjek penelitian dengan kelebihan yang praktis dalam penggunaan dan dapat menghindari adanya pengaruh

⁴¹ Permendikbud No.104 Tahun 2014, *Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*, hlm 13.

⁴² Hasanah, H, "Teknik-teknik Observasi: Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial," *Jurnal at-Taqaddum*, Vol 8 (1), 2020, hlm, 21–46.

⁴³ Yurnalis, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di Sekolah Binaan Kecamatan Cerenti", *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Universitas Riau*, 2018, Vol 2(4), hlm, 505–515

subjektivitas dari guru sebagai penilai. Instrumen penilaian dikatakan baik dan berkualitas apabila telah melewati serangkaian uji, mulai uji validitas dan juga uji reliabilitas serta dirancang sesuai dengan aspek-aspek yang akan diukur sehingga layak digunakan dalam melakukan penilaian.⁴⁴

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas maka, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen dalam penelitian ini, guna mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah sejauh mana sebuah tes dapat mengukur apa yang ingin diukur. Instrumen yang valid berarti alat pengukuran yang digunakan dalam pengumpulan data itu valid. Valid artinya instrumen tersebut layak digunakan untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur. Adapun untuk menguji validitas angket maka, peneliti melakukan penyebaran angket kepada responden uji coba dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Disini peneliti melakukan kegiatan uji coba angket pada siswa kelas VIII di MTs Surya Buana.

Dalam menguji validitas dari instrumen angket yang sudah dibuat, rumus yang digunakan adalah korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS.25.0. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji validitas *product moment* dengan cara melakukan komparasi nilai r hitung dengan r tabel *product moment* di angka signifikansi 5%. Kemudian melihat nilai Signifikansi atau *Sig. (2 tailed)*.⁴⁵

- a. Jika r hitung $>$ dari r tabel = valid
- b. Jika r hitung $<$ dari r tabel = tidak valid
- c. Jika nilai signifikansi $<$ 0.05 = valid
- d. Jika nilai signifikansi $>$ 0.05 = tidak valid

⁴⁴ Mania, "Teknik Non Tes: Telaah atas Fungsi Wawancara dan Kuesioner dalam Evaluasi Pendidikan", *Jurnal: Lentera Pendidikan*, Vol 11(1), 2008, hlm, 45–54.

⁴⁵ Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hlm 122.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Keaktifan Belajar

No	Rtabel	Rhitung	Sig 2 tailed	Valid/Tidak Valid
1	0.361	0.403	0.027	Valid
2	0.361	0.390	0.033	Valid
3	0.361	0.376	0.041	Valid
4	0.361	0.417	0.022	Valid
5	0.361	0.430	0.018	Valid
6	0.361	0.409	0.025	Valid
7	0.361	0.275	0.142	Tidak Valid
8	0.361	0.411	0.024	Valid
9	0.361	0.544	0.002	Valid
10	0.361	0.411	0.024	Valid
11	0.361	0.430	0.018	Valid
12	0.361	0.231	0.219	Tidak Valid
13	0.361	0.582	0.001	Valid
14	0.361	0.584	0.001	Valid
15	0.361	0.422	0.020	Valid
16	0.361	0.496	0.005	Valid
17	0.361	0.584	0.001	Valid
18	0.361	0.401	0.028	Valid
19	0.361	0.597	0.000	Valid
20	0.361	0.488	0.006	Valid
21	0.361	0.430	0.018	Valid
22	0.361	0.582	0.001	Valid
23	0.361	0.524	0.003	Valid
24	0.361	0.343	0.063	Tidak Valid
25	0.361	0.582	0.001	Valid
26	0.361	0.584	0.001	Valid
27	0.361	0.291	0.119	Tidak Valid
28	0.361	0.527	0.003	Valid

Tabel hasil uji validitas di atas menunjukkan dari 28 item pernyataan pada angket, terdapat 24 item pernyataan valid dan 4 item tidak valid. Akan tetapi 24 item pernyataan valid sudah mewakili 7 indikator keaktifan belajar siswa sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian, adapun sisa 4 buah item pernyataan tidak valid akan digugurkan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas kuesioner merupakan ukuran tingkat konsistensi atau konsistensi item yang diujikan. Suatu soal dikatakan stabil atau konsisten jika soal tersebut memberikan skor yang relatif sama meskipun telah diujicobakan beberapa kali. Selanjutnya butir pernyataan yang sudah valid kemudian diuji reliabilitasnya. Rumus yang digunakan dalam menguji reliabilitas angket adalah *cronbach alpha* dengan bantuan SPSS.25.0. Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas *cronbach alpha* adalah : Perhitungan uji reliabilitas *cronbach alpha* diterima, apabila nilai *cronbach alpha* lebih dari 0.60.⁴⁶

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Keaktifan Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.731	29

Berdasarkan tabel hasil uji di atas dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's Alpha* untuk hasil uji reliabilitas adalah $0.731 \geq 0.60$ sehingga item pernyataan angket sudah reliabel.

I. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas data adalah untuk melihat apakah sampel data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan melakukan uji normalitas maka dapat ditentukan data yang terkumpul telah terdistribusi normal atau belum. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (K-S) untuk manual dan program *SPSS 25.00* dengan *Kolmogorov Smirnov*, dengan kriteria pengujian:

- 1) Nilai signifikansi $\geq 0,05$ data berdistribusi normal

⁴⁶ Wiratna S.V. *SPSS untuk Penelitian*. (Yogyakarta : Pustaka baru Press, 2014), hlm. 193

2) Nilai signifikansi $\leq 0,05$ data berdistribusi tidak normal.⁴⁷

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan data yang dimiliki berasal dari populasi yang sama atau tidak. Apabila data homogen, artinya pemilihan teknik *sampling* sudah tepat. Untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini, jenis uji yang digunakan adalah *Levene test*, dengan kriteria pengujian:

- 1) Nilai signifikansi $> 0,05$ data homogen
- 2) Nilai signifikansi $< 0,05$ tidak homogen.⁴⁸

J. Uji Hipotesis (Uji T)

1) Uji *Paired Sample T-test*

Uji *Paired Sample T-test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan dalam hal ini yaitu perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis meliputi:

a. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

H_a : Ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

b. Menentukan dasar pengambilan keputusan

- 1) Berdasarkan signifikansi

Apabila nilai *sig. (2 tailed)* ≤ 0.05 , H_a diterima dan H_0 ditolak

⁴⁷ Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7 No.1, Maret 2020, hlm 55.

⁴⁸ Joko Widiyanto. *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, (Surakarta : Badan Penerbit FKIP UMS ,2010), hlm 51.

Apabila nilai *sig. (2 tailed)* ≥ 0.05 , H_a ditolak dan H_0 diterima

2) Berdasarkan t_{hitung}

Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, H_a diterima dan H_0 ditolak

apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, H_a ditolak dan H_0 diterima.⁴⁹

2) Uji *Independent Sample T-test*

Pada akhir perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen, siswa diberikan tes (*Post-Test*). Data yang telah didapatkan dari pengukuran selanjutnya diuji kembali guna mengetahui apakah hasil yang keluar sesuai atau tidak dengan hipotesis yang diharapkan. Dalam menjawab hipotesis penelitian jenis uji yang digunakan adalah *Independent Sample t-test* yaitu uji parametrik yang bertujuan mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan dalam hal ini yaitu perbedaan rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas kontrol berbantuan program SPSS 25.00.⁵⁰

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis meliputi:

a. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

H_a : Ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

b. Menentukan dasar pengambilan keputusan

1) Berdasarkan signifikansi

Apabila nilai *sig. (2 tailed)* ≤ 0.05 , H_a diterima dan H_0 ditolak

Apabila nilai *sig. (2 tailed)* ≥ 0.05 , H_a ditolak dan H_0 diterima

2) Berdasarkan t_{hitung}

Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, H_a diterima dan H_0 ditolak

⁴⁹ Jonathan Sarwono. *Rumus-rumus Populer dalam SPSS untuk Riset Skripsi*. (Yogyakarta : Andi Offset, 2015), hlm 152.

⁵⁰ Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. (Bandung : Alfabeta,2007), hlm, 121.

Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, H_a ditolak dan H_0 diterima.⁵¹

K. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengajukan izin penelitian kepada sekolah tempat penelitian yaitu, MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.
 - b. Berkonsultasi bersama dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial dalam rangka untuk melakukan observasi guna mengetahui jalannya kegiatan pembelajaran dan kondisi dari tempat atau objek penelitian.
 - c. Melakukan uji validitas dan reliabilitas angket
 - d. Membuat perangkat pembelajaran diantaranya RPP, buku paket dan media pembelajaran.
 - e. Menyiapkan alat dokumentasi yaitu alat tulis dan kamera
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *teams game tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* di kelas A yang menjadi kelas eksperimen. Sedangkan di kelas B yang menjadi kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional.
 - b. Peneliti melakukan pengumpulan data keaktifan belajar siswa dengan instrumen angket. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis.
3. Tahap Mengelola dan Analisis Data
 - a. Melakukan uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas data
 - b. Melakukan uji hipotesis berupa *Independent Sample t-test*
 - c. Menyimpulkan hasil penelitian
4. Menulis hasil penelitian ke dalam sebuah laporan
Tahap penulisan laporan adalah tahapan terakhir dan paling penting dari rangkaian penelitian.

⁵¹ Jonathan Sarwono, *loc. cit.*

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo
Alamat	: Jl. Raya Candi 03 D No.442 Karangbesuki
Kecamatan	: Sukun
Kota	: Malang
SK Pendirian	: Drs. Farid Wajdi Sjaifullah, M.Pd
Jenjang Akreditasi	: B
Status Tanah	: Milik Yayasan
Surat Kepemilikan Tanah	: Wakaf
Luas Tanah	: 1.050,85 m ²

2. Sejarah MTs Sunan Kalijogo

MTs Sunan Kalijogo merupakan madrasah di bawah binaan Yayasan Sunan Kalijaga. Pada mulanya yayasan hanya mendirikan Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 1992. Alasan berdirinya Madrasah ini di tengah-tengah masyarakat Karangbesuki adalah karena gerakan Kristen yang menyebar di masyarakat, sehingga para tokoh masyarakat tinggal di wilayah Karangbesuki khususnya Nahdliyin, berinisiatif untuk mendirikan Madrasah ini.

Setelah Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo berdiri, kemudian disusul berdirinya Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo karena kendala yang dialami masyarakat yaitu jauhnya jarak sekolah atau madrasah tingkat menengah. MTs Sunan Kalijogo beralamat di Jl. Candi 3D No. 442 Karang Besuki Malang. Tanah yang digunakan untuk pembangunan MTs Sunan Kalijogo adalah tanah wakaf dari warga sekitaran madrasah dan tanah wakaf dari H. Qoirudin yang juga pemilik Pondok Pesantren Anwarul Huda.

Tenaga Pengajar MTs Sunan Kalijogo pada mulanya adalah para mahasiswa-mahasiswi STAI Malang yang berdomisili di wilayah Jl. Candi Badut, tenaga pengajar generasi awal ini saat ini banyak yang menjadi dosen di

kampus besar. Salah satunya mantan kepala madrasah yaitu Bapak Imam Muslimin. Pada saat ini jabatan Kepala Madrasah MTs Sunan Kalijogo dijabat oleh Drs. Farid Wajdi Saifullah, M. Pd.

Berdasarkan sejarah tersebut dapat disimpulkan bahwa MTs Sunan Kalijogo adalah sebuah lembaga pendidikan yang didirikan dengan tujuan agar syariat Islam dapat tersebar dan dilestarikan secara luas di kalangan masyarakat Karangbesuki. Selain itu, agar masyarakat Karangbesuki dapat mengenyam pendidikan, karena MTs Sunan Kalijogo merupakan lembaga pendidikan yang dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat khususnya umat Islam.

3. Visi, Misi, Tujuan

VISI

“MENJADIKAN MADRASAH, UNGGULAN, IDAMAN DAN KENANGAN”.

Indikatornya adalah :

- 1) Unggul dalam perolehan nilai rata-rata UJIAN NASIONAL;
- 2) Unggul dalam berbagai macam lomba akademik maupun non akademik;
- 3) Menciptakan madrasah yang bernuansa Islami;
- 4) Menciptakan suasana ramah sekolah;
- 5) Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan masyarakat;
- 6) Mempunyai dedikasi dan kedisiplinan yang tinggi

MISI

“Menyelenggarakan pendidikan yang islami dan berkualitas dengan melaksanakan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan dan Islami (PAIKEMI) dan pembinaan akhlakul karimah serta penguasaan ilmu pengetahuan”.

Indikatornya adalah :

- 1) Meningkatkan penghayatan dan pengamalan nilai-nilai moral, agama dan budaya dalam kehidupan sehari-hari;

- 2) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, Inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan islami (PAIKEMI);
- 3) Mengembangkan pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa, olahraga, seni, budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa;
- 4) Memiliki daya saing dalam memasuki pendidikan dasar lebih lanjut (SMP/MTs) yang favorit;
- 5) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungannya;
- 6) Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

TUJUAN

- 1) Menghasilkan lulusan yang bertaqwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, berbudi luhur dan pantang menyerah.
- 2) Membangun SDM unggul sebagai sarana bersaing dengan lembaga baik tingkat regional maupun nasional.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama (Selasa, 09 Agustus 2022) di kelas eksperimen sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu dilakukan *pretest*, siswa diberi waktu 10 menit untuk mengisi angket sesuai keadaan mereka masing-masing. Angket terdiri dari 24 item pernyataan yang didalamnya memuat tujuh indikator keaktifan belajar. Setelah siswa selesai mengisi angket, guru memberikan perlakuan pembelajaran IPS dengan media *Powerpoint* di kelas VIII A sebagai kelas eksperimen. Pada pertemuan kedua (Kamis, 11 Agustus 2022) dilakukan *posttest* dalam bentuk angket pada akhir sesi pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Powerpoint*.

Tabel 4.1 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Selasa, 09/08/22	5-6	1. <i>Pretest</i> 2. Mengenal negara-negara ASEAN (Indonesia, Brunei Darussalam, Filipina, Kamboja, Laos)
2	Kamis, 11/08/22	1-2	1. Mengenal negara-negara ASEAN (Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, Vietnam) 2. <i>Posttest</i>

2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Pada pertemuan pertama (Rabu, 10 Agustus 2022) di kelas kontrol sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu guru melakukan *pretest*, siswa diberi waktu 10 menit untuk mengisi angket sesuai keadaan mereka masing-masing. Angket terdiri dari 24 item pernyataan yang didalamnya memuat 7 indikator keaktifan belajar. Setelah siswa selesai mengisi angket, guru melakukan pembelajaran kelas kontrol yaitu kelas VIII B dengan metode konvensional. Pada pertemuan kedua (Kamis, 11 Agustus 2022) dilakukan *posttest* dalam bentuk angket pada akhir sesi pembelajaran dengan metode konvensional. Siswa mengisi angket sesuai dengan keadaan mereka masing-masing.

Tabel 4.2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Rabu, 10/08/22	1-2	1. <i>Pretest</i> 2. Mengenal negara-negara ASEAN (Indonesia, Brunei Darussalam, Filipina, Kamboja, Laos)
2	Kamis,	7-8	1. Mengenal negara-

	11/08/22		negara ASEAN (Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, Vietnam) 2. <i>Posttest</i>
--	----------	--	---

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data hasil kuesioner keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pretest* dan *posttest* pada tingkat signifikansi 0,05 dengan menggunakan program *SPSS 25.00*.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>
		Sig.	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen (TGT) dgn PPT	.200*	.132
	Posttest Eksperimen (TGT) dgn PPT	.200*	.052
	Pretest Kontrol (Konvensional)	.200*	.174
	Posttest Kontrol (Konvensional)	.135	.349

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal.

4. Analisis Deskriptif Keaktifan Belajar

Hasil keaktifan belajar siswa kelas eksperimen diperoleh dari kelas VIII A dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint*. Sedangkan hasil keaktifan belajar siswa kelas kontrol diperoleh dari kelas VIII B dengan menggunakan metode konvensional.

Tabel 4.4 Deskripsi Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah siswa	28	28	28	28
Nilai tertinggi	84	86	86	83
Nilai terendah	39	42	44	47
Rata-rata	66.29	70.71	64.43	65.18

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil bahwa rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 66,29 sedangkan rata-rata untuk *posttest* adalah 70,71. Adapun rata-rata untuk *pretest* kelas kontrol adalah 64,43 sedangkan rata-rata untuk *posttest* adalah 65,18. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil *posttest* kelas eksperimen setelah menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* daripada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

5. Uji t *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Uji t *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan skor. Penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai sig.2 tailed $< 0,05$. Berikut adalah hasil uji t *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4.5 Uji t *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	66,29	2.082	2.051	0.047
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	70,71			

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai rata-rata *pretest* adalah 66,29 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 70,71 pada kelas eksperimen sehingga ada peningkatan sebesar 4,42. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah $0.047 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 2.082 >$ dari $t_{tabel} 2.051$,

maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan yang artinya ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

6. Uji t *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Uji t *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan skor. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai sig.2 tailed $< 0,05$. Berikut adalah hasil uji t pretest dan *posttest* kelas kontrol.

Tabel 4.6 Uji t *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest</i> kelas kontrol	64,43	751	2.051	0.459
<i>Posttest</i> kelas kontrol	65,18			

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai rata-rata *pretest* adalah 64,43 dan nilai rata-rata *posttest* 65,18 sehingga ada peningkatan sebesar 0,75. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) pretest dan *posttest* kelas kontrol adalah $0.459 > 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 751 <$ dari $t_{tabel} 2.051$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata yang keaktifan belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan tetapi, tidak ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran konvensional terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

7. Hasil Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan *Uji Levene* dengan tingkat signifikansi 0,05 dengan menggunakan bantuan program *SPSS. 25.00*. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas

		Sig.
Hasil Angket Keaktifan	Based on Mean	.514

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) *Based on Mean* adalah $0.514 > 0.05$, sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan bahwasanya varians data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah homogen.

8. Uji t *Post-test* Kelas Eksperimen dan *Post-test* Kelas Kontrol

Uji-t hipotesis dilakukan dengan tujuan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang bersifat signifikan antara kelas yang siswanya menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media powerpoint dan kelas yang siswanya menggunakan metode konvensional. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample t-test* berbantuan program *SPSS 25.00* untuk windows. Adapun hipotesis penelitian.

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

H_a : Ada pengaruh signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan

belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Sample T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Anket	Equal variances assumed	.431	.514	2.083	54	.042	5.536	2.658	.207	10.864
	Equal variances not assumed			2.083	53.936	.042	5.536	2.658	.207	10.864

Hasil Uji-t terhadap keaktifan belajar siswa diketahui bahwa t_{hitung} $2.083 > t_{tabel}$ 2.004 dan nilai probabilitas nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.042 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Selain itu, nilai dari *Mean Paired Differences* adalah $5,536$, nilai ini merupakan selisih antara rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol $70,71-65,18 = 5,536$ dan selisih perbedaan tersebut antara 0.207 sampai dengan 10.864 .

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Hakikat dari proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa lewat proses interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan komponen elemen dasar yang penting demi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan ialah kegiatan yang terdiri dari aktivitas fisik dan mental, seperti berbuat dan berpikir yang menjadi suatu rangkaian tak terpisahkan.⁵² Belajar yang berhasil harus dapat memadukan antara aktivitas fisik dan psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan aktivitas psikis siswa adalah ketika daya jiwanya bekerja sebanyak mungkin atau banyak berperan dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan serta perolehan hasil belajar mereka sendiri.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengacu pada tujuh indikator yang dikemukakan Paul Diedrich. Adapun data perbandingan keaktifan belajar siswa antara yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional ditinjau dari tujuh indikator diperoleh dari hasil jawaban angket pretest dan posttest yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berasal dari

⁵² S, Nasution, *Loc. cit*

populasi yang sama atau tidak, data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* maka didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu masing-masing 0,200 untuk *pretest* kelas eksperimen dan 0,200 untuk *posttest* kelas eksperimen serta 0,200 untuk *pretest* kelas kontrol dan 0,135 untuk *posttest* kelas kontrol. Selanjutnya setelah dilakukan uji *t Paired Sample T-test* terhadap data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi $0.047 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 2.082 >$ dari $t_{tabel} 2.051$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan ada pengaruh signifikan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diajar menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint*. Kemudian hasil uji *t Paired Sample T-test* terhadap data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi adalah $0.459 > 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 0.751 <$ dari $t_{tabel} 2.051$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan keaktifan belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah diajar menggunakan metode konvensional. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol sebagai syarat pengujian hipotesis dengan uji *t Independent Sample T-test*.

Hasil uji homogenitas data nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional mempunyai varian yang homogen dengan nilai signifikansi 0,514. Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, selanjutnya dilakukan Uji-T (*Independent Sample t-test*) untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan.

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan permasalahan yang diajukan, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 diterima dan

H_a ditolak sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Setelah dilakukan Uji-T maka, diperoleh nilai signifikansi 0,042 yang berarti kurang dari nilai signifikansi 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil Uji-T menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil Uji-T diperkuat dengan perolehan rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 70,71 dan rata-rata kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional adalah 65,18. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan terhadap keaktifan belajar.

Perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti memiliki keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diterapkan pada kelas eksperimen merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.⁵³

Keaktifan belajar siswa yang terbangun selama proses pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat dari setiap tahapan pada pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* seperti : (1) penjelasan materi, pada tahap penjelasan materi siswa memperhatikan, mendengarkan dan mencatat dengan seksama penjelasan materi oleh guru. Materi pelajaran yang dikemas secara menarik dengan bantuan *slide powerpoint* juga menjadi faktor

⁵³ Trianto, *op.cit*, hlm, 83

yang membuat siswa tidak mudah bosan. Aktivitas memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi adalah bentuk keaktifan siswa secara *visual activities*, *listening activities* dan *writing activities*. (2) bekerja dalam kelompok, pada tahap bekerja dalam kelompok guru membagi siswa kedalam 6 kelompok belajar dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Kelompok berfungsi sebagai tempat siswa mendalami materi yang sudah dijelaskan guru melalui diskusi, bertukar pendapat, bertanya jika ada materi yang belum dipahami baik bertanya kepada sesama siswa maupun kepada guru dimana semua itu dilakukan agar semua anggota kelompok sama-sama memahami materi yang sudah dijelaskan dan untuk mempersiapkan anggota kelompok menghadapi pertandingan kelompok. Aktivitas berdiskusi, bertukar pendapat, tanya jawab, adalah bentuk keaktifan siswa secara *motor activities*, *oral activities* dan *listening activities*. (3) permainan, pada tahap ini guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa diantaranya teknis dalam menjawab soal, jenis soal yang akan muncul ketika pertandingan dan sistem penilaian dalam menentukan pemenang turnamen. Aktivitas yang muncul pada tahap ini adalah *listening activities*. (4) pertandingan, pertandingan adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung, pertandingan terdiri dari 3 babak dimulai dari tebak gambar, pilihan ganda, dan uraian. Saat pertandingan guru menggunakan *slide powerpoint* untuk menampilkan soal. Setelah soal selesai dibacakan, kelompok yang lebih dahulu mengangkat tangan berhak menjawab soal. Setiap kelompok diberi waktu maksimal 30 detik untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya jika tidak bisa menjawab maka soal dilempar pada kelompok lain, begitu seterusnya hingga pertandingan selesai. Aktivitas menjawab soal, berdiskusi untuk membantu kelompok dalam menjawab soal adalah bentuk keaktifan siswa secara *mental activities* dan *motor activities*, selain itu, antusiasme yang tinggi dari setiap kelompok dalam mengikuti pertandingan juga merupakan bentuk positif dari *emotional activities*. (5) penghargaan kelompok, tahap ini lebih banyak dilakukan guru yaitu, guru menjumlahkan perolehan poin setiap kelompok dan kelompok yang memperoleh poin terbanyak keluar sebagai pemenang dan akan diberi penghargaan oleh guru.

Peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sejalan dengan teori dari Suarjana yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat melatih siswa untuk bersosialisasi, belajar bekerjasama, melatih keberanian mengungkapkan ide dan gagasan dan proses belajar mengajar akan berlangsung dengan keaktifan dari siswa.⁵⁴ Selain itu media pembelajaran berperan penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran aktif menurut Hamdani, media pembelajaran yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, mengungkapkan ide dan gagasan, bertanya, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.⁵⁵

Salah satu media yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah *powerpoint*. Hal ini karena media *powerpoint* memiliki keunggulan dalam pesan informasi visual yang mudah dipahami siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi terkait materi pelajaran dan pada akhirnya akan memunculkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

⁵⁴ Suarjana, Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK). *Jurnal Universitas Sebelas Maret* 2011. Vol. 13 No 1, 2011, hlm 10

⁵⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia ,2000), hlm 60.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Instrumen yang digunakan dalam mengukur keaktifan belajar siswa berupa angket yang disusun berdasarkan 7 (tujuh) indikator keaktifan belajar menurut Paul Diedrich.

Hasil uji *Paired Sample T-test* terhadap data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi $0.047 < 0.05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan ada pengaruh signifikan penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar pada kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah perlakuan. Kemudian hasil uji *Paired Sample T-test* terhadap data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi $0.459 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran konvensional terhadap keaktifan belajar pada kelas kontrol antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, berdasarkan hasil Uji-T *Independent Sample T-test* didapatkan nilai signifikansi $0,42 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Hal ini diperkuat dengan rata-rata hasil *posttest* angket keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 70,71 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yaitu 65,18.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru yang ingin menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Powerpoint*, hendaknya terlebih dahulu memastikan bahwa siswa telah memahami konsep metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Powerpoint* dengan baik, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Dalam penelitian ini penulis menyadari bahwa tidak sedikit kekurangan dan kelemahan oleh sebab itu, penulis menyarankan kepada penelitian selanjutnya yang mengangkat tema serupa agar menyesuaikan jumlah waktu pembelajaran dengan pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran seperti presentasi kelas, belajar kelompok, turnamen dan penghargaan kelompok agar pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan maksimal. Selain itu, hendaknya menjaga kondusifitas kelas agar tidak terjadi kegaduhan yang akan mengganggu kelas lain.

Daftar Pustaka

- Al-Qur'an Al-Karim. 2014. Semarang : PT. Karya Toha Putra.
- Al-Bukhari. 2012. *Al-Jami' Ash-Shahih Hasba Tarqim Fath Al-Bary*. Kairo: Dar Asy-Sya'b
- Fauziyah, N. 2020 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Melalui Media Powerpoint Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4(4). hlm 850-860. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fikasari, L. Utami, S. Sugiyono, *Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN SDN 34 Pontianak*. FKIP UNTAN: Program Studi Pendidikan Dasar.
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasanah, H. 2020. Teknik-teknik Observasi: Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial. *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. 8(1). hlm 21-46. DOI: 10.21580/at.v8i1.1163
- Isnawan, M.G. 2020. *Kuasi-Eksperimen*. Lombok Tengah: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Kamil, P.M. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. *Jurnal: Bioedusiana*, Vol.3(2).64-68. DOI: <https://doi.org/10.34289/277901>
- Mania. 2008. Teknik Non Tes: Telaah atas Fungsi Wawancara dan Kuesioner dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal: Lentera Pendidikan*, Vol 11(1), hlm 45–54. DOI: <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a4>
- Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Press Group.
- Micheal M, Van Wyk. The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal Soc Sci*. hlm 185-186. Doi: <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Muhammad R.B , Ristono W.S, Dindin A.A.L, 2018. Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 2(47). hlm 47-48. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index> (Diakses 10 Oktober 2022)

- Mulyono, Ismail S.W. 2018. *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, Yogyakarta :Penerbit Gawe Buku.
- Muthoharoh, M. 2019. Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Jurnal: Tasyri'*: Vol 26(1). hlm 21-32. DOI: <https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Nasution, S. 2010. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdyansyah, Eni F.F. 2016. *Inovasi Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Permendikbud No.104 Tahun 2014, *Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Rusman, 2018.*Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.Jakarta : PT Raja Grafindo persada.
- Sarwono, J. 2015. *Rumus-rumus Populer dalam SPSS untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta :Andi Offset.
- Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta :Kencana
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, Robert.E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa.
- Suarjana. 2000. Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)*. Vol. 13 No 1. <https://www.scribd.com/document/31253549/Team-Game-Tournament>. (diakses 10 Oktober 2022)
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Sujarweni,S. 2014. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka baru Press.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Surtikanti, Santoso. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suryadi, D.2011.*Pendidikan Matematika*.Bandung: UPI.
- Taniredja, T. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabet.
- Tazminar. 2015. Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2(1).hlm 45–57. DOI: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

- Trianto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Askara
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol.7(1).hlm 50-62 DOI: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyuningsih, S. 2022. Penerapan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Tema 8 SDN Prantaan Kabupaten Blora. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol.7 (1).hlm 59-67. Doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5048>
- Widiyanto, J. 2010. *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, Surakarta :Badan Penerbit FKIP UMS
- Yurnalis. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di Sekolah Binaan Kecamatan Cerenti. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Universitas Riau*. Vol 2(4).hlm 505–515. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v2i4.5691>
- Zaeni, J.A, Hidayah, Fitria. F. *Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games tournaments (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di SMA N 15 Semarang*. Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang, ISBN : 978-662-61599-6-0.

Lampiran-Lampiran

a. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1731/Un.03.1/TL.00.1/08/2022 08 Agustus 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. kepala MTs Sunan Kalijogo
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Supiani
NIM : 18130149
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Powerpoint terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang**
Lama Penelitian : **Agustus 2022** sampai dengan **Oktober 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dekan Bidang Akademi

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

b. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN TAMAN PENDIDIKAN ISLAM "SUNAN KALIJOGO"
MADRASAH TSANAWIYAH
MTs SUNAN KALIJOGO
 STATUS : TERAKREDITASI B

Kantor : Jl. Candi 3D No. 442 Karangbesuki - Sukun - Malang 65146 Telp. (0341) 564357

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 122 /MTs SUKA/A/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Drs. FARID WADJDI SJAIFULLAH, M.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah Sunan Kalijogo
 Alamat : Jl. Sumbersari Gang IV No. 62 E Kota Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Supiani
 Nim : 18130149
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Diizinkan untuk melaksanakan penelitian di MTs Sunan Kalijogo pada bulan Juli sampai dengan September 2022

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 10 Oktober 2022
 Kepala MTs Sunan Kalijogo,


 Drs. Farid Wajdi Sjaifullah, M.Pd
 NIP. 196809071996031001

c. Bukti Konsultasi dan Bimbingan











UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana No.50 Telepon (0341) 552398
 Website : www.fitk.uin-malang.ac.id. Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Supiani
 NIM : 18130149
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
 Dengan Media *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Belajar
 Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTS Sunan Kalijogo Kota
 Malang
 Dosen Pembimbing : Azharotunnafi, M.Pd

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	13 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> Revisi judul skripsi 	
2	24 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> Konsultasi terkait instrumen penelitian mulai dari jenis instrumen, indikator yang digunakan, serta uji validitas instrumen 	

3	31 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan revisi instrumen angket 	
4	29 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan revisi instrumen angket Memperkuat teori tentang keaktifan belajar 	
5	29 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> Mengeliminsi beberapa butir pernyataan yang tidak sesuai ACC instrumen angket 	
6	31 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> Konsultasi terkait uji prasyarat dan uji hipotesis penelitian Perbaikan pada sistematika penulisan di bagian pembahasan 	
7	05 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> Revisi terkait integrasi ayat dengan penelitian Menambahkan teori terkait variabel penelitian Revisi pada pembahasan, jelaskan mengapa metode pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa didukung dengan teori ahli Berikan saran dan jelaskan keterbatasan penelitian 	
8	26 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> Perkuat teori tentang penggunaan instrumen angket dalam mengukur keaktifan belajar 	

9	26 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none">• Cantumkan teori yang kuat penggunaan angket untuk mengukur keaktifan belajar siswa• Jelaskan secara rinci langkah-langkah TGT dengan media PPT• Pembahasan harus mengaitkan aktifitas TGT dengan indikator keaktifan	
10		<ul style="list-style-type: none">• ACC Skripsi	

Malang, 10 November 2022

Mengetahui.

Kajur PIPS,



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

d. Angket Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media Powerpoint

**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
MEDIA POWERPOINT**

Nama :

Kelas :

Keterangan : SL : Selalu SR : Sering J : Jarang TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1	Saya memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru				
2	Saya mengamati gambar pada powerpoint untuk membantu memahami materi yang diajarkan				
3	Saya membaca materi sebelum pelajaran dimulai				
4	Saya hanya mengandalkan penjelasan guru dan tidak membaca buku				
5	Saya menyampaikan pendapat ketika diberi kesempatan oleh guru				
6	Saya mengemukakan gagasan pada saat diskusi kelompok				
7	Saya berusaha menyelesaikan kesulitan memahami materi dengan cara bertanya kepada teman yang sudah paham				
8	Saya berusaha menyelesaikan kesulitan memahami materi yang tidak dapat diselesaikan oleh kelompok dengan cara bertanya kepada guru				
9	Saya menyimak langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan guru				
10	Saya mendengarkan dengan seksama penjelasan materi dari guru				
11	Saya mendengarkan pendapat teman saat sedang				

	diskusi				
12	Saya memberikan kesempatan teman yang mempunyai pandangan berbeda untuk mengemukakan pendapat				
13	Saya mencatat materi-materi penting yang disampaikan oleh guru				
14	Saya mencatat hasil diskusi kelompok ketika diskusi berlangsung				
15	Saya hanya mencatat materi pelajaran jika disuruh oleh guru				
16	Saya terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok				
17	Saya saling bertukar pendapat dalam menjawab pertanyaan turnamen				
18	Saya membuat kegaduhan di kelas saat pembelajaran berlangsung				
19	Saya menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh guru				
20	Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh guru				
21	Saya membantu mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru				
22	Saya mewakili kelompok dalam turnamen dengan perasaan antusias				
23	Saya senang terlibat aktif dalam diskusi				
24	Saya belajar lebih giat agar dapat membantu kelompok memenangkan turnamen				

e. Rekapitulasi Uji Validitas Angket Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media Powerpoint

		Correlations																																							
		H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20	H21	H22	H23	H24	H25	H26	H27	H28	Mtotal											
H1	Pearson Correlation	1	.446 ^{**}	.279	-.056	.154	.213	-.069	.139	.472 ^{**}	.420 ^{**}	.177	-.126	.139	.000	.393 ^{**}	-.126	.000	.354	-.094	.464 ^{**}	.177	.139	-.098	.295	.139	.000	.213	-.128	.403 ^{**}											
	Sig (2-tailed)		.014	.136	.770	.416	.258	.716	.465	.008	.021	.350	.505	.465	1.000	.037	.505	1.000	.055	.659	.010	.350	.465	.607	.113	.465	1.000	.258	.501	.027											
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
H2	Pearson Correlation	.446 ^{**}	1	.255	.068	-.017	.202	.247	-.216	.432 ^{**}	.243	.512 ^{**}	-.176	.247	-.129	.171	.176	-.129	.315	-.037	.277	.512 ^{**}	.247	-.093	.146	.247	-.129	.388 ^{**}	-.256	.390 ^{**}											
	Sig (2-tailed)			.174	.720	.928	.284	.188	.251	.017	.195	.004	.352	.188	.498	.367	.352	.498	.090	.844	.138	.004	.188	.626	.442	.188	.498	.038	.172	.033											
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
H3	Pearson Correlation	.279	.255	1	.068	-.017	.380 ^{**}	.478 ^{**}	.247	-.042	.103	.315	.388 ^{**}	.247	.032	.028	-.035	.032	.709 ^{**}	-.037	.136	.315	.247	-.093	.065	.247	.032	.202	-.114	.376 ^{**}											
	Sig (2-tailed)				.720	.928	.038	.007	.188	.825	.588	.090	.034	.188	.886	.881	.853	.886	.000	.844	.473	.090	.188	.626	.980	.188	.886	.284	.549	.041											
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
H4	Pearson Correlation	-.056	.068	.068	1	.327	.024	.478 ^{**}	.015	.116	.243	.118	.388 ^{**}	.015	.193	.171	.176	.193	.118	.103	.277	.118	.015	.234	.433 ^{**}	.015	.193	.024	.171	.417 ^{**}											
	Sig (2-tailed)					.770	.720	.720	.078	.901	.007	.935	.542	.195	.534	.034	.935	.307	.367	.352	.307	.534	.588	.138	.534	.935	.212	.018	.935	.307	.901	.367	.022								
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30									
H5	Pearson Correlation	.154	-.017	-.017	.327	1	-.066	.171	.171	.262	.822 ^{**}	-.145	.098	.171	.059	.709 ^{**}	.293	.059	-.145	-.026	.664 ^{**}	-.145	.171	-.045	.506 ^{**}	.171	.059	-.066	.053	.430 ^{**}											
	Sig (2-tailed)						.730	.366	.366	.161	.000	.443	.608	.366	.755	.000	.116	.755	.443	.892	.000	.443	.366	.812	.004	.366	.755	.730	.783	.018											
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30									
H6	Pearson Correlation	.213	.202	.380 ^{**}	.024	-.066	1	.207	.429 ^{**}	.191	.036	.264	.135	.207	-.123	.135	.123	.641 ^{**}	.170	.072	.264	.207	.167	-.072	.207	.123	.148	.109	.409 ^{**}												
	Sig (2-tailed)							.258	.284	.038	.901	.730		.272	.018	.311	.851	.159	.477	.272	.517	.886	.477	.517	.000	.369	.706	.159	.272	.378	.706	.272	.517	.436	.567	.035					
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30				
H7	Pearson Correlation	-.069	.247	.478 ^{**}	.478 ^{**}	.171	.207	1	-.154	-.170	.198	.049	.877 ^{**}	.135	-.120	.071	.098	-.120	.539 ^{**}	-.151	.222	.049	.135	.195	.095	.129	.135	-.120	-.015	-.106	.275										
	Sig (2-tailed)								.716	.188	.007	.007	.007	.417	.368	.295	.797	.000	.478	.527	.710	.645	.527	.002	.425	.238	.797	.478	.618	.498	.478	.527	.938	.576	.142						
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30				
H8	Pearson Correlation	.139	-.216	.247	.015	.171	.429 ^{**}	-.154	1	.223	.198	.049	-.115	.135	.280	.248	.351	.280	.849	.372	.222	.649	.135	.109	.129	.135	.280	.015	.425	.411 ^{**}											
	Sig (2-tailed)									.465	.251	.188	.935	.366	.018	.417		.237	.295	.767	.354	.478	.134	.187	.057	.134	.797	.043	.238	.797	.478	.568	.498	.478	.134	.938	.019	.024			
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30			
H9	Pearson Correlation	.472 ^{**}	.432 ^{**}	-.042	.116	.262	.191	-.170	.223	1	.293	.367 ^{**}	-.239	.223	.191	.290	.299	.191	.033	.293	.351	.367 ^{**}	.223	.120	.247	.223	.191	.342	.169	.544 ^{**}											
	Sig (2-tailed)										.008	.017	.825	.542	.161	.311	.368	.237		.116	.046	.203	.237	.312	.121	.109	.312	.861	.116	.057	.046	.237	.527	.188	.237	.312	.064	.372	.002		
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
H10	Pearson Correlation	.420 ^{**}	.243	.103	.243	.822 ^{**}	.036	.198	.198	.293	1	-.119	.106	.023	-.194	.900 ^{**}	.106	-.194	.030	-.288	.948 ^{**}	-.119	.023	-.263	.750 ^{**}	.023	-.194	-.098	-.175	.411 ^{**}											
	Sig (2-tailed)						.021	.195	.588	.195	.000	.851	.295	.295	.116		.532	.577	.903	.395	.000	.577	.305	.876	.153	.000	.532	.093	.161	.000	.903	.305	.605	.965	.024						
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30			
H11	Pearson Correlation	.177	.512 ^{**}	.315	.118	-.145	.264	.049	.049	.367 ^{**}	-.119	1	.000	.294	.102	-.211	.224	.102	.167	.326	-.089	1.000 ^{**}	.294	.138	-.209	.294	.102	.829 ^{**}	.090	.430 ^{**}											
	Sig (2-tailed)												.350	.004	.090	.534	.443	.159	.797	.797	.846	.532		1.000	.115	.591	.264	.235	.591	.379	.078	.638	.000	.115	.466	.268	.115	.591	.000	.635	.018
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
H12	Pearson Correlation	-.126	.176	.386 ^{**}	.386	.098	.135	.877 ^{**}	-.175	-.239	.106	.000	1	.088	.000	.000	.040	.000	.447 ^{**}	-.053	.133	.000	.088	.031	.027	.088	.000	-.067	.000	.231											
	Sig (2-tailed)													.645	1.000	1.000	.834	1.000	.013	.781	.482	1.000	.645	.871	.889	.645	1.000	.723	1.000	.219											
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
H13	Pearson Correlation	.139	.247	.247	.015	.171	.207	.135	.135	.223	.023	.294	.088	1	.280	.071	.614 ^{**}	.280	.294	.372 ^{**}	.047	.294	1.000 ^{**}	.312	.047	1.000 ^{**}	.280	.207	.248	.582 ^{**}											
	Sig (2-tailed)														.139	.176	.386	.386	.098	.135	.877	-.175	-.239	.106	.000	.134	.115	.043	.806	.115	.000	.993	.806	.000	.134	.272	.187	.001			
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
H14	Pearson Correlation	.000	-.129	.032	.193	.059	.123	-.120	.280	.191	-.194	.102	.000	.280	1	-.098	.163	1.000 ^{**}	.102	.896 ^{**}	-.148	.102	.280	.932 ^{**}	-.097	.280	1.000 ^{**}	-.031	.885 ^{**}	.584 ^{**}											
	Sig (2-tailed)	</																																							

g. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP Pertemuan 1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1

Satuan pendidikan : MTS Sunan Kalijogo
 Kelas/Semester : VIII/Ganjil
 Sub Tema : Mengenal Negara-Negara ASEAN
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN
 Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa dapat :

1. Menjelaskan identitas negara, keadaan alam, perekonomian, sumber daya alam (SDA) , dan kerja sama negara-negara ASEAN (Indonesia, Brunei Darussalam, Filipina, Kamboja, Laos)
2. Mengidentifikasi jumlah penduduk negara-negara ASEAN dengan tepat.

B. LANGKAH - LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa 2. Memeriksa kehadiran siswa 3. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT) 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
Kegiatan Inti (50 menit)	<p>(Langkah-Langkah Teams Games Tournament (TGT))</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian kelas <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran dibuka dengan dengan penjelasan materi tentang profil negara-negara ASEAN mulai dari identitas negara, keadaan alam, penduduk, perekonomian, SDA, dan kerja sama menggunakan media powerpoint. 2. Belajar dalam kelompok <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa ke dalam enam (6) kelompok belajar. ❖ Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dan mendalami materi sebagai persiapan menghadapi turnamen. 3. Permainan <ul style="list-style-type: none"> ❖ Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan seputar negara ASEAN yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. ❖ Permainan dikemas dalam bentuk turnamen. 4. Pertandingan <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membimbing siswa dalam turnamen kelompok. ❖ Guru membacakan pertanyaan dan setiap kelompok bersaing menjawab pertanyaan. ❖ Kelompok yang mengumpulkan poin terbanyak keluar sebagai pemenang turnamen. 5. Penghargaan kelompok <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang pertandingan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan untuk memotivasi kelompok lain agar belajar lebih giat

Kegiatan Penutup (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. 2. Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya 3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Berdoa dan Memberi salam.
--	---

C. PENILAIAN
 Tes lisan

Guru mata pelajaran

 NIP.....

Mengetahui
 Kepala Madrasah

 NIP.....

(RPP Pertemuan 2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2	
Satuan pendidikan	: MTS Sunan Kalijogo
Kelas/Semester	: VIII/Ganjil
Sub Tema	: Mengenal Negara-Negara ASEAN
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa dapat :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan identitas negara, keadaan alam, perekonomian, sumber daya alam (SDA), dan kerja sama negara-negara ASEAN (Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, Vietnam) 2. Mengidentifikasi jumlah penduduk negara-negara ASEAN dengan tepat. 	
B. LANGKAH - LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa 2. Memeriksa kehadiran siswa 3. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT) 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
Kegiatan Inti (50 menit)	<p>(Langkah-Langkah Teams Games Tournament (TGT))</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian kelas <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran dibuka dengan dengan penjelasan materi tentang profil negara-negara ASEAN mulai dari identitas negara, keadaan alam, penduduk, perekonomian, SDA, dan kerja sama menggunakan media powerpoint. 2. Belajar dalam kelompok <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa ke dalam enam (6) kelompok belajar. ❖ Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dan mendalami materi sebagai persiapan menghadapi turnamen. 3. Permainan <ul style="list-style-type: none"> ❖ Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan seputar negara ASEAN yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. ❖ Permainan dikemas dalam bentuk turnamen. 4. Pertandingan <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membimbing siswa dalam turnamen kelompok. ❖ Guru membacakan pertanyaan dan setiap kelompok bersaing menjawab pertanyaan. ❖ Kelompok yang mengumpulkan poin terbanyak keluar sebagai pemenang turnamen. 5. Penghargaan kelompok <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang pertandingan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan untuk memotivasi kelompok lain agar belajar lebih giat

Kegiatan Penutup (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. 2. Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya 3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Berdoa dan Memberi salam.
C. PENILAIAN	
Tes lisan	
Guru mata pelajaran	Mengetahui
.....	Kepala Madrasah
NIP.....
	NIP.....

h. Media Pembelajaran (Pertemuan 1)


**INTERAKSI KERUANGAN
DALAM KEHIDUPAN DI
NEGARA-NEGARA ASEAN**

Mengenal Negara-Negara
ASEAN



NEGARA-NEGARA ASEAN

- 01 Indonesia
- 02 Malaysia
- 03 Filipina
- 04 Singapura
- 05 Thailand
- 06 Vietnam
- 07 Laos
- 08 Malaysia
- 09 Kamboja
- 10 Brunei Darussalam



Letak Geografis : Terletak diantara samudra hindia dan pasifik dan terletak diantara dua benua asia dan australia.

Bentuk Geografis negara ASEAN

- Compact*, seperti lingkaran : Kamboja
- Fragmented*, kepulauan : Indonesia
- Elongated*, memanjang : Vietnam
- Protruded*, kompleks dan beragam : Thailand

Letak Kordinat : Terbentang dari titik 28 derajat lintang utara sampai 11 derajat lintang selatan, serta dari 93 derajat bujur timur sampai 141 derajat bujur timur.

LETAK ASEAN : GEOGRAFIS DAN KOORDINAT



01



Identitas Negara

Nama Resmi : Republik Indonesia
 Ibu Kota : Jakarta
 Kepala Negara : Presiden
 Kepala Pemerintahan : Presiden
 Bahasa Utama : Bahasa Indonesia
 Agama Utama : Islam, Kristen, Hindu, Buddha, Katolik, Dan Konghuchu
 Mata Uang : Rupiah
 Hari Kemerdekaan : 17 Agustus 1945
 Lagu Kebangsaan : Indonesia Raya
 Maskapai Penerbangan : Garuda Indonesia Airlines (GIA)



02



Identitas Negara

Nama Resmi : Negara Brunei Darussalam
 Ibu Kota : Bandar Seri Begawan
 Pemerintahan : Kesultanan
 Kepala Negara : Sultan
 Bahasa Negara : Melayu (resmi), Inggris, Tiongkok
 Agama Utama : Islam (resmi), Buddha, Kristen
 Mata Uang : Dolar Brunei
 Hari Kemerdekaan : 1 Januari 1984
 Lagu Kebangsaan : Allah Peliharakan Sultan
 Maskapai Penerbangan : Bandar Udara Bandar Sri Begawan (BWN)




03



Identitas Negara

Nama Resmi : Republik Filipina (Republica de Filipinas)
 Ibu Kota : Manila
 Pemerintahan : Republik
 Kepala Negara : Presiden
 Bahasa Utama : Tagalog (resmi), Inggris (resmi), Cebuano, Ilocano, dialek lokal.
 Agama Utama : Katolik Roma, Protestan, Islam, Buddha.
 Mata Uang : Peso
 Hari Kemerdekaan : 12 Juni 1898, The American Friendship Day: 4 Juli 1946
 Lagu Kebangsaan : Lupang Hinirang
 Bandar udara : Ninoy Aquino


04



Identitas Negara

Nama Resmi : Republik Rakyat Kampuchea
 Ibu Kota : Phnom Perh
 Pemerintahan : Republik Komunis
 Kepala Negara : Presiden (Dewan Negara)
 Kepala Pemerintahan : Perdana menteri
 Bahasa Utama : Khmer (resmi), Perancis
 Agama Utama : Buddha Theravada
 Mata Uang : Rie
 Hari Kemerdekaan : 09 November 1953
 Lagu Kebangsaan : Nokoreach

05



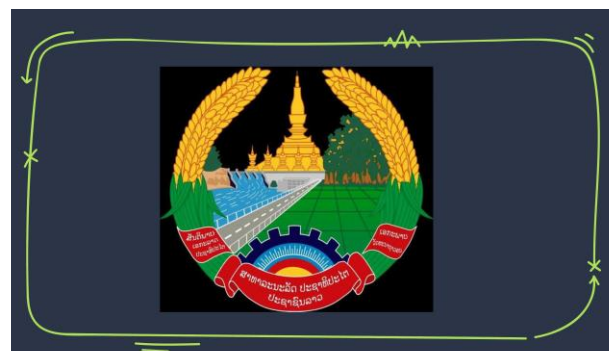
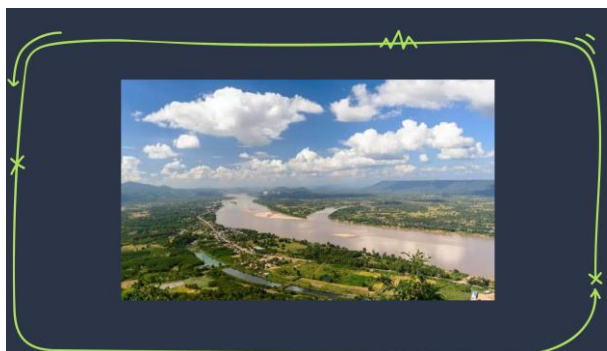
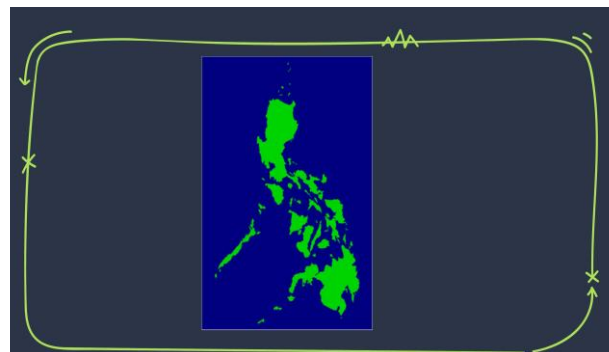
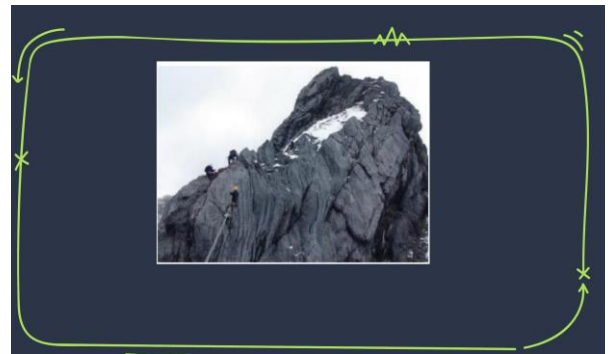
Identitas Negara

Nama Resmi : Republik Demokratik Rakyat Laos
 Ibu Kota : Vientiane
 Pemerintahan : Republik Komunis
 Kepala Negara : Presiden
 Kepala Pemerintahan : Perdana Menteri
 Bahasa Utama : Lao (resmi), Inggris, Perancis
 Agama Utama : Buddha, animisme
 Mata Uang : Kip
 Hari Kemerdekaan : 02 Desember 1975
 Lagu Kebangsaan : Pheng Kat Lao

BABAK 1

Babak 1
Tebak gambar

Benar 10 poin, Salah 0

BABAK 2

Babak 2
Pilihan Ganda

Benar 10 poin, Salah 0



SOAL 1

Negara ASEAN yang berbentuk geografis protruded yaitu...

- Brunei
- Thailand
- Laos
- Vietnam



SOAL 2

Akibat dari banyak negara-negara ASEAN yang dilewati jalur lipatan Sirkum Pasifik adalah

- sering terjadi banjir
- beriklim tropis
- banyak memiliki pantai
- sering terjadi gempa bumi



SOAL 3

Danau terbesar di Asia Tenggara adalah...

- Toba
- Sentani
- Tonle sap
- Towuti



SOAL 4

Etnis Filipino merupakan campuran antara

- Melayu-Spanyol
- Melayu-Moro
- Melayu-Portugis
- Melayu-Jawa



SOAL 5

Bagian selatan, timur, dan barat negara ini berbatasan dengan negara bagian Serawak (Malaysia).

- Singapura
- Thailand
- Filipina
- Brunei Darussalam



BABAK 3

Babak 3
Uraian

Benar 20 poin, Salah 0



- Sebutkan batas wilayah ASEAN berdasarkan letak geografisnya!

- Sebutkan etnis apa saja yang mendiami negara Brunei Darussalam!

- Berdasarkan bentuk geografisnya, Indonesia termasuk negara berbentuk?

4. Negara di ASEAN yang tidak memiliki laut adalah...

5. Sungai ini memiliki panjang 1800 km dan melintasi beberapa negara diantaranya Laos, Kamboja, Vietnam, Thailand

(Pertemuan 2)


INTERAKSI KERUANGAN DALAM KEHIDUPAN DI NEGARA-NEGARA ASEAN

Mengenal Negara-Negara ASEAN



NEGARA-NEGARA ASEAN

- 01 Indonesia
- 02 Malaysia
- 03 Filipina
- 04 Singapura
- 05 Thailand
- 06 Vietnam
- 07 Laos
- 08 Kamboja
- 09 Brunei Darussalam



Letak Geografis: Terletak diantara samudra hindia dan pasifik dan terletak diantara dua benua asia dan australia.

Bentuk Geografis negara ASEAN

- Compact, seperti lingkaran : Kamboja
- Fragmented, kepulauan : Indonesia
- Elongated, memanjang : Vietnam
- Protruded, kompleks dan beragam : Thailand

Letak Kordinat : Terbentang dari titik 28 derajat lintang utara sampai 11 derajat lintang selatan, serta dari 93 derajat bujur timur sampai 141 derajat bujur timur.

LETAK ASEAN : GEOGRAFIS DAN KOORDINAT




01




Ibu kota : Kuala Lumpur
Bahasa : Melayu (resmi), Cina, Tamil, Inggris
Agama : Islam (resmi), Kong Hu Cu, Tao, Buddha, Hindu, Kristen
Pemerintahan : Monarki Konstitusional
Kepala negara : Yang Dipertuan Agong Sultan Abdul Halim Muadzam Shah
Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, Najib Tun Razak
Penduduk, th. 2015 : 30,8 juta jiwa
Satuan mata uang : Ringgit atau Dollar Malaysia (MS)
Kota-kota penting : Kuala Lumpur, Kuching, Kota Kinabalu, Penang
Lagu kebangsaan : Negaraku
Hari kemerdekaan : 31 Agustus 1957
Maskapai penerbangan : Malaysia Airline System (MAS)
Bandar Udara : Bandara Internasional Kuala Lumpur (KLIA)



02



Nama resmi : Pyet Daung – Su Socialist Thammada Myanma-Naigan atau Republik Sosialis Uni Myanmar
Ibu kota : Yangon (dulu Rangoon)
Pemerintahan : Republik
apala negara : Presiden
adilan pemerintahan : Perdana Menteri
badan legislatif : Dewan rakyat
bahasa : Myanmar (resmi), Inggris, dialek lokal
hari kemerdekaan : 4 Januari
agama : Buddha, Islam, Hindu, Kristen dan kepercayaan animisme
akyat : dahulu disebut bangsa Burma, sekarang bangsa Myanmar
enduduk, th. 2015 : 52,1 juta jiwa
aga kebangsaan : Kaba Makyé (Tamu! Negaraku yang Behan)
umlah penduduk : = 55 juta jiwa (2014)
tata uang : Kyat



03



Nama resmi : Hsi-chia-^oo Kung (Cina Mandarin) Republik Singapura (Melayu), Singapore Kadiyarasu (Tamil), Republic of Singapore (Inggris)
Ibu kota : Singapura
Luas : 697 km²
Penduduk, th. 2015 : 5,5 juta jiwa
Bahasa : Melayu (resmi), Cina (resmi), Tamil (resmi), Inggris (resmi)
Agama : Buddha, Tao, Konghucu, Hindu, Islam, Kristen
Pemerintahan : Republik
Kepala negara : Presiden, sekarang Tony Tan Keng Yam
Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, sekarang Lee Hsien Loong
Satuan Mata Uang : Dolar Singapura (S \$)
Kota-kota penting : Singapura
Lagu kebangsaan : Majulah Singapura
Maskapai penerbangan : Singapore Airlines (SIA)
Bandar udara : Paykelah dan Singapore Changi Airport
Hari kemerdekaan : 9 Agustus 1965






04



Nama resmi	: Muang Thai atau Prathet Thai/Kerajaan
Ibu kota	: Bangkok
Luas	: 513.120 km ²
Penduduk, th 2015	: 65,3 juta jiwa
Bahasa	: Thai (resmi), Inggris, Cina, Melayu, bahasa-bahasa suku
Agama	: Buddha (resmi), Islam, Kristen, animisme
Pemerintahan	: Kerajaan Konstitusional
Kepala negara	: Raja Bhumibol Adulyadej
Kepala pemerintahan	: Perdana Menteri, saat ini Prayuth Chan-ocha
Satuan Mata Uang	: Bath Thailand
Kota-kota penting	: Bangkok, Thonburi, Nakhon, Ratchasima, Ubonratchani, Chiangmai, Hat Yai.
Lagu kebangsaan	: Phleg Chud Thai




05

Nama resmi	: Cong Hoa Xa Hoi Chu Viet Nam (Republik Sosialis Vietnam)
Ibu kota	: Hanoi
Pemerintahan	: Republik Komunis
Kepala Negara	: Ketua Dewan Negara
Kepala pemerintahan	: Perdana Menteri
Bahasa utama	: Vietnam (resmi), selain itu digunakan bahasa Prancis, Cina, Inggris, Khmer
Agama utama	: Buddha (Buddha), Kong Hu Chu, Kristen dan Islam
Rakyat	: Disebut bangsa Vietnam
Penduduk, th 2015	: 91,7 juta jiwa
Mata uang	: Dong. Uang kertas Vietnam terdiri dari satuan 200 Dong, 500 Dong, 1.000 Dong, 2.000 Dong, 5.000 Dong, 10.000 Dong, 20.000 Dong dan 50.000 Dong. (1 dong = 10 hao)
Hari kemerdekaan	: 2 Juli 1976
Lagu Kebangsaan	: Tin Quan Ca

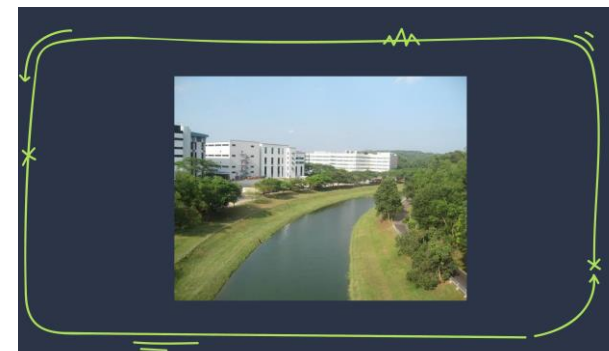
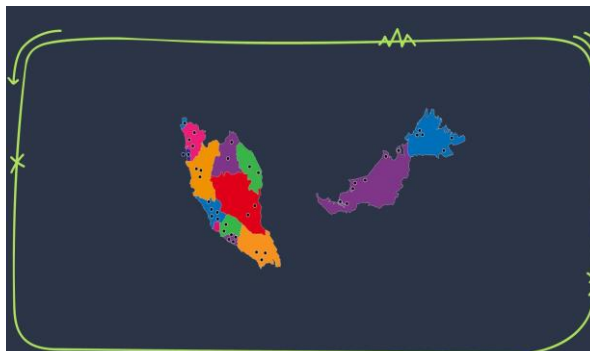
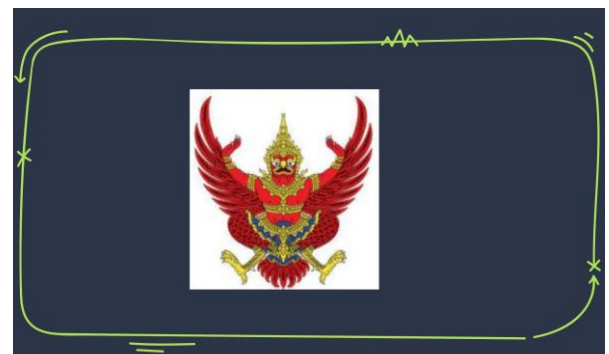
BABAK 1

Babak 1

Tebak gambar

Benar 10 poin, Salah 0





BABAK 2

Babak 2
Pilihan Ganda


Benar 10 poin, Salah 0



SOAL 2

Manakah negara-negara ASEAN berikut yang memiliki iklim subtropis. . . .


- Myanmar
- Laos
- Filipina
- Vietnam



SOAL 1

Negara ASEAN yang kegiatan perekonomiannya tidak didukung oleh pertanian...


- Brunei
- Thailand
- Singapura
- Vietnam



SOAL 2

Manakah negara-negara ASEAN berikut yang memiliki iklim subtropis. . . .

- Myanmar
- Laos
- Filipina
- Vietnam



SOAL 3

Sungai yang terkenal dari negara Thailand


- Musi
- Sabah
- Chao Praya
- Barito



SOAL 4

Wilayah Malaysia terbagi atas 2 pulau utama yang terletak di semenanjung malaka dan kalimantan utara. Adapun wilayah malaysia yang berada di Kalimantan utara adalah...


- Sabah-Serawak
- Sabah- Perak
- Kuala Lumpur-Pulau Penang
- Kuala Lumpur- Trengganu



SOAL 5

Negara yang merupakan pelopor industri di kawasan Asia Tenggara adalah

- Singapura
- Indonesia
- Malaysia
- Thailand



BABAK 3

Babak 3
Uraian

Benar 20 poin, Salah 0



1. Sebutkan negara ASEAN yang berpaham komunis!

2. Mengapa bagian utara Myanmar beriklim subtropis

3. Pleng Chard adalah lagu kebangsaan negara?

4. Jelaskan pembagian wilayah Vietnam berdasarkan letak geografisnya

5. Jelaskan mengapa letak Singapura sangat strategis

i. Photo di Kelas Eksperimen



j. Photo di Kelas Kontrol



BIODATA MAHASISWA

Nama : Supiani
NIM : 18130149
Tempat Tanggal Lahir : Tabalong, 24 Maret 2000
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Akademik : 2018
Alamat Rumah : Jl A Yani Km 10 Desa Sei pimping, Kecamatan
Tanjung, Kabupaten Tabalong
Nomor HP : 083114875109
Email : supiani18130149@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Tunas Harapan Pamarangan Kiwa
SDN 1 Pamarangan Kiwa
MTsN Sei Pimping
MAN 1 Tabalong
Sarjana PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang