

Skripsi

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SUNAN AMPEL SIYAR KECAMATAN REMBANG KABUPATEN PASURUAN

OLEH

ULYASARI

NIM. 200102110034



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

Skripsi

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SUNAN AMPEL SIYAR SIYAR KECAMATAN REMBANG KABUPATEN PASURUAN

Diajukan Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial

OLEH

ULYASARI

NIM. 200102110034



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Lembar Persetujuan

Skripsi

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SUNAN AMPEL SIYAR**

Diusulkan Oleh

ULYASARI

NIM. 200102110034

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



**Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS



**Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001**

HALAMAN PENGESAHAN
**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII DI MTS SUNAN AMPEL SIYAR KECAMATAN
REMBANG KABUPATEN PASURUAN**
SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ulyasari (200102110034)

Telah dipertahankan didepan penguji pada 26 April 2024 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Sidang

Ketua Sidang

Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd
NIP. 19900831201608012013

Sekretaris Sidang

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

Penguji Utama

Dr. H. Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I
NIP. 196407051986031003

Tanda Tangan

: 

: 

: 

Mengesahkan,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Unniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Ulyasari

Malang, April 2024

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

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

Assalamualaikum, Wr,Wb.

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

Nama : Ulyasari
NIM : 200102110034
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs Sunan Ampel Siyar

Maka, selaku pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulyasari

NIM : 200102110034

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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, **18** April 2024
Yang membuat pernyataan,



Ulyasari
NIM. 200102110034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puja dan puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam yang dengan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, saya persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tua terkasih, Bapak Musthofa dan Ibu Fatmawati yang telah mendukung dan mendedikasikan waktu, tenaga, materi serta segalanya untuk putrimu sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Semua pengorbanan yang kalian lakukan semoga menjadi ladang pahala yang akan terus mengalir sepanjang hidup. Terima kasih untuk semua do'a dan dukungan selama ini yang tiada henti kalian panjatkan untuk anak perempuanmu yang sedang berjuang menuntut ilmu.

Terima kasih kepada adikku satu-satunya Rosidatul Aliyah yang selalu menghibur di kala penulis sedang sedih dan tak memiliki semangat.

Terima kasih kepada manusia-manusia hebat ku Az, Maya, Misbah, Rofi'i, Anis, Dina, Dela, Zuyyina, Aqilah, dan yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih karena telah menemani jalan panjang penulis, dan menjadi apresiator terbaik untuk segala pencapaian penulis.

Dan terima kasih kepada saudara Uwais Al-Qarni yang telah *men-support* penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا....

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya.”
(Q.S Al-Baqarah (3:286))

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul " Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar ". Skripsi ini merupakan hasil dari upaya serta kerja keras yang penulis lakukan selama proses penelitian.

Tak lupa, sholawat serta salam, penulis haturkan pada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, yang mana beliau telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan berjasa dalam penyelesaian penulisan skripsi ini:

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. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang sekaligus menjadi dosen pembimbing skripsi dan bersedia meluangkan waktu, pikiran serta tenaga sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Bapak Mukhammad Subhan, S.Pd, selaku kepala sekolah MTs Sunan Ampel Siyar yang telah berkenan memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian di MTs Sunan Ampel Siyar.
6. Seluruh guru MTs Sunan Ampel siyar, terutama kepada Bapak Ahmad Nasiri S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 2020 yang senantiasa menjadi teman seperjuangan dalam menjalani perkuliahan selama empat tahun.
8. Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian ini. Semua bantuan dan dorongan dari teman-teman, keluarga, dan rekan-rekan seperjuangan sangatlah berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima dengan tangan terbuka setiap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif dalam bidang ilmu pengetahuan dan dapat menjadi salah satu bahan referensi yang berguna bagi pembaca yang hendak melanjutkan penelitian di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 05 April 2024

Penulis,

Ulyasari
NIM. 200102110034

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini berdasarkan pedoman transliterasi keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/198 yang dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Konsonan

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er

ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof

ي	Ya	y	ye
---	----	---	----

B. Vokal

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َئِ...	Fathah dan ya	ai	a dan u
َؤ...	Fathah dan wau	au	a dan u

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
F. Orisinalitas Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	13
H. Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	15
a. Definisi Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	15

b. Komponen Utama	15
c. Manfaat <i>Team Games Tournament</i>	16
d. Kelebihan <i>Team Games Tournament</i>	18
e. Kekurangan <i>Team Games Tournament</i>	18
f. Tahapan Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	19
2. Hasil Belajar.....	19
a. Definisi Hasil Belajar	19
b. Faktor-faktor Hasil Belajar	19
3. Mata Pelajaran IPS	21
a. Pengertian IPS	21
b. Tujuan IPS.....	21
B. Perspektif Teori Dalam Islam	23
1. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	23
2. Hasil Belajar.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Variabel Penelitian	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian	32
E. Data dan Sumber Data	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	35
H. Teknik Pengumpulan Data.....	42
I. Analisis Data	43
J. Prosedur Penelitian.....	46
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	48

A. Paparan Data	48
a. Profil MTs Sunan Ampel	48
b. Sejarah MTs Sunan Ampel	48
c. Visi, Misi dan Tujuan.....	50
d. Keadaan Obyektif guru dan Siswa.....	50
B. Deskripsi Hasil penelitian	51
a. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol	51
b. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen.....	53
c. Hasil Belajar Siswa	55
C. Analisis Data	57
a. Analisis Deskriptif	57
b. Uji Normalitas	58
c. Uji Homogenitas	59
d. Uji <i>Independent Sample T-test</i>	60
BAB V PEMBAHASAN	62
A. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Siyar.....	62
B. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar.....	63
BAB VI PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 0.1 Tabel Transliterasi Konsonan	xv
Tabel 0.2 Tabel Transliterasi Vokal Tunggal	xvii
Tabel 0.3 Tabel Transliterasi Vokal Rangkap.....	xvii
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas VIII	4
Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	32
Tabel 3.3 Jumlah Sampel	33
Tabel 3.4 Daftar Variabel, Sub Variabel, Indikator, Item Soal, dan No. Soal	34
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas	38
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	39
Tabel 3.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	39
Tabel 3.9 Kriteria Daya Beda Soal	41
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda Soal	41
Tabel 4.1 Jumlah Siswa di MTs Sunan Ampel	51
Tabel 4.2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian	53
Tabel 4.3 Jadwal dan Kegiatan Penelitian	55
Tabel 4.4 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Deskriptif	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	72
Lampiran 2 Penilaian Validator	77
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda	81
Lampiran 4 Nama-nama Siswa Kelas VIII	84
Lampiran 5 RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	86
Lampiran 6 Foto Pelaksanaan Penelitian	90
Lampiran 7 Biodata Penulis	91

ABSTRAK

Ulyasari. 2024. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiyana Yuli Efianti, M.A.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Team Games Tournament*.

Kemampuan siswa dapat diukur menggunakan hasil belajar, yang mana siswa tersebut diharuskan telah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam mengetahui tingkat keberhasilan suatu model atau metode pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen) yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Siyar, dengan jumlah sampel sebanyak 43 siswa dari dua kelas yang berbeda dan dengan perlakuan yang berbeda pula. Uji hipotesis yang digunakan ialah uji *independent sample T-test*, dengan uji prasyarat yang digunakan berupa uji normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar, dengan hasil uji analisis yang menunjukkan angka Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat efektif untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan pada semua mata pelajaran dan dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan.

ABSTRACT

Ulyasari. 2024. The Effect of the Application of the Team Games Tournament Learning Model on Improving Student Learning Outcomes in Social Studies Class VIII at MTs Sunan Ampel Siyar Rembang District Pasuruan Regency. Thesis. Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Alfiyana Yuli Efianti, M.A.

Keywords: Learning Outcomes, Team Games Tournament Learning Model.

Students' abilities can be measured using learning outcomes, where the student is required to have completed the entire learning process. Learning outcomes have an important role in knowing the success rate of a model or learning method that is applied.

This research aims to describe the effect of the Team Games Tournament learning model on improving student learning outcomes in social studies class VIII at MTs Sunan Ampel Siyar.

The research method used is quantitative method with the type of quasi experiment (quasi experiment) which uses data collection techniques in the form of pre-test and post-test. The subjects of this study were VIII grade students of MTs Sunan Ampel Siyar, with a sample size of 43 students from two different classes and with different treatments. The hypothesis test used is the independent sample T-test, with the prerequisite test used in the form of normality and homogeneity tests.

The results of this study indicate that there is a significant effect of the application of the Team Games Tournament learning model in improving student learning outcomes in social studies subjects at MTs Sunan Ampel Siyar, with the results of the analysis test showing Sig. (2-tailed) of 0.001 which is smaller than 0.05.

Based on the results of this study, it shows that the Team Games Tournament learning model is very effective to overcome the problem of low student learning outcomes in social studies subjects and in all subjects and can be applied at all levels of education.

المخلص

أوليساري 2024. أثر تطبيق نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية في تحسين نواتج تعلم الطلاب في مادة الأَطروحة. قسم تعليم العلوم الدراسات الاجتماعية للصف الثامن في مدرسة متوسطات سنان أميل سيار الاجتماعية، كلية التربية والعلوم الاجتماعية، كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: د. ألفيانا يولي إيفيانتي، ماجستير

الكلمات المفتاحية: نتائج التعلّم، نموذج تعلّم بطولة الألعاب الجماعية

قدرة الطلاب يمكن قياسها من خلال نتائج التعلم، حيث يجب على الطلاب إكمال عملية التعلم بأكملها. تلعب نتائج التعلم دورًا مهمًا في تحديد مدى نجاح النموذج أو الأسلوب التعليمي المطبق. تهدف هذه الدراسة إلى وصف تأثير نموذج تعليم ألعاب الفريق على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الثامن في مدرسة ثانوية سنن أميل سيار. الطريقة البحثية المستخدمة هي الطريقة الكمية بنوع التجربة شبه التجريبية التي تستخدم تقنية جمع البيانات في شكل اختبار قبل وبعد. يشكل موضوع البحث هذا الطلاب الصف الثامن في مدرسة ثانوية سنن أميل سيار، بعدد عينات بلغ 43 طالبًا من صفين مختلفين وبمعاملات مختلفة أيضًا. الاختبار الفرضي المستخدم هو اختبار T-test المستقل، مع الاختبار الأساسي المستخدم وهو اختبار الطبيعية والمتجانسة. أظهرت نتائج هذه الدراسة وجود تأثير ملحوظ لتطبيق نموذج تعليم ألعاب الفريق في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية في مدرسة ثانوية سنن أميل سيار، حيث أظهر التحليل الاختباري رقم (2-tailed) Sig. بمقدار 0.001 والذي يقل عن 0.05. استنادًا إلى نتائج الدراسة، يظهر أن نموذج تعليم ألعاب الفريق فعال للغاية في التعامل مع مشكلة ضعف نتائج تعلم الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية وفي جميع المواد ويمكن تطبيقه على جميع مستويات التعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan alat ukur kemampuan siswa, setelah siswa tersebut melewati seluruh proses pembelajaran yang berupa prestasi secara akademis. Adapun menurut Purwanto, hasil belajar merupakan alat ukur dari tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dari mata pelajaran tertentu¹. Hasil belajar siswa juga merupakan pencapaian siswa yang berupa prestasi secara akademis yang melewati proses evaluasi mulai awal hingga akhir masa pembelajaran, keaktifan dalam berinteraksi di dalam kegiatan pembelajaran berupa tanya jawab untuk mendapatkan hasil belajar tersebut². Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar berguna bagi pendidik untuk memberikan tindak lanjut kepada siswa apakah siswa tersebut dapat mempelajari materi selanjutnya atau tidak.

Sebagian besar pendidik memiliki ekspektasi berupa tingginya hasil belajar dari siswa tersebut. Yang mana hasil belajar yang tinggi memiliki peranan penting, yakni dapat mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar, serta dapat mengetahui tingkat daya dan hasil guna metode pembelajaran yang telah diterapkan oleh pendidik³. Selain itu, hasil belajar yang tinggi dapat membuka pintu untuk berbagai peluang dan manfaat. Pertama-tama, prestasi

¹ Ramli Abdullah, "Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPD Di Madrasah Tsanawiyah," *Lantanida Journal* 3, no. 2 (15 September 2017): 168, <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1657>.

² Agustin Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," Mei 2020.

³ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021.

akademis yang baik dapat membantu Anda mendapatkan akses ke program-program pendidikan yang lebih tinggi atau pekerjaan yang lebih kompetitif. Selain itu, hasil belajar yang tinggi juga mencerminkan kemampuan Anda untuk memahami dan menguasai materi pelajaran, yang dapat menjadi aset berharga dalam berbagai situasi kehidupan. Prestasi akademis yang baik juga dapat membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam karier atau profesi tertentu. Kemudian, memiliki hasil belajar yang tinggi dapat meningkatkan rasa percaya diri dan memberikan kepuasan pribadi. Kesuksesan dalam pendidikan sering kali berdampak positif pada kehidupan seseorang secara keseluruhan, baik secara profesional maupun pribadi.

Akan tetapi, fakta dilapangan menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum mencapai target dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi faktor kesehatan, minat dan bakat, serta motivasi siswa tersebut. Selain itu, terdapat faktor eksternal seperti faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar dari siswa tersebut⁴. Selain itu, terdapat beberapa hal lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa diantaranya; kompetensi pendidik yang mana hal ini menunjukkan kualitas pendidik yang sebenarnya; Kompetensi pendidik merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang pendidik yang membuatnya layak untuk menjalankan tugas secara profesional; Kemampuan pendidik dalam menguasai pengetahuan dan pendekatannya ini menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan hasil

⁴ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019.

belajar siswa⁵; Kemudian, pendidik diharuskan paham tentang keterampilan mengajar dan mampu untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran⁶; penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik⁷. Selain itu, penggunaan model yang tepat juga menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa⁸. Dengan menggunakan model dan media yang tepat, siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan membangkitkan semangat siswa. Maka hasil belajar siswa juga akan mengalami peningkatan⁹.

Berdasarkan hasil observasi pra-lapangan yang telah dilakukan oleh penulis, permasalahan mengenai hasil belajar yang rendah juga terjadi di lembaga pendidikan MTs Sunan Ampel Siyar terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang terjadi pada hampir semua siswa di semua jenjang kelas. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang monoton serta konvensional. Adapapun model pembelajaran yang sering digunakan ialah model pembelajaran satu arah atau *teacher center* atau metode ceramah yang hanya berpegang pada buku LKS atau buku paket. Yang mana hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung jenuh dan kurang memiliki minat dan motivasi terhadap mata pelajaran IPS yang berimbas terhadap rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

⁵ Agustin Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," Mei 2020.

⁶ Tatta Herawati Daulae, "Urgensi Pemanfaatan Keterampilan Mengajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 9, no. 1 (14 Juni 2021): 100–113, <https://doi.org/10.24952/di.v9i1.3654>.

⁷ M Basri dan Muliani Azis, "Urgensi Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan," Mei 2017.

⁸ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa" 11, no. 1 (2017).

⁹ Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," Mei 2020.

Tabel 1.1 : Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas (60)		Tidak Tuntas (<60)	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
VIII A	16	11	68,75%	5	31.25%
VIII B	23	12	52.17%	11	47.83%
VIII C	20	11	55%	9	45%
JUMLAH	59				

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka pendidikan yang dilaksanakan di sekolah haruslah menjadi proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan agar lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Adapun Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat diatasi melalui implementasi model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Model pembelajaran tersebut dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa, serta dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Adapun salah satu model pembelajaran yang interaktif dapat diterapkan ialah model pembelajaran *Team Games Tournament* yang merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa menjadi beberapa kelompok dengan 4-5 orang anggota dan dengan karakteristik yang berbeda pada masing-masing kelompok.

Menurut penelitian terdahulu, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang mana pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, kolaboratif, dan kompetitif secara positif. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan hasil akademis secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Pipin Hidayati mengenai penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar, yang mana penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwasannya metode *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan setiap siklusnya terdapat peningkatan pada standar kelulusan minimal atau SKM yang dicapai oleh siswa¹⁰.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Lili Budiarti mengenai hal yang sama yakni penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang mana nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model pembelajaran ini hanya mencapai 70, kemudian setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* meningkat pada angka 77 di siklus pertama dan 86 pada siklus kedua¹¹.

Penelitian mengenai hal yang serupa juga dilakukan oleh Ai Solihah mengenai pengaruh dari model *Team Games Tournament*, yang mana penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberi model

¹⁰ Pipin Hidayati, "Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournaments Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang," 2014.

¹¹ Lili Budiarti, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas Ix Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournaments Games Tournaments* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia," *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)* 2, no. 1 (31 Maret 2022): 01–06, <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i1.5052>.

pembelajaran *Team Games Tournament* dari pada siswa yang diberi model pembelajaran STAD¹². Dari beberapa penelitian yang telah dijabarkan, diketahui bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang mana model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat menstimulus siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan pada akhirnya akan berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan merujuk pada isu yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

¹² Ai Solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournaments Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (5 Agustus 2016), <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi para pelaku pendidikan sebagai sarana dalam menambah wawasan dan bahan kajian dalam proses pengoptimalan kualitas pembelajaran. Serta, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangan berharga bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran yang lebih efektif di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai modal apabila peneliti akan menjadi pendidik di masa depan yang berguna sebagai bahan acuan untuk meningkatkan wawasan serta ilmu pengetahuan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai tingkat motivasi dan hasil belajar siswa, dan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik, sehingga sekolah dan pihak terkait dapat mengambil langkah-langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Pendidik

Diharapkan mampu memberikan informasi yang suatu saat dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pendidik dalam memecahkan masalah belajar dan hasil belajar siswa, serta agar dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pembahasn pada penelitian ini mencakup pengaruh penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

Agar mempermudah pembahasan, maka penulis perlu memberikan batasan terhadap sesuatu yang akan menjadi pembahasan pada penelitian ini. Adapaun ruang lingkup pembahasan akan dijelaskan sebagai berikut;

Pengaruh penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

F. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini, penulis menjelaskan bagaimana bidang penelitian yang diteliti ini memiliki perberbedaan dan persamaan dengan bidang penelitian sebelumnya yakni tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang masih relevan diantaranya.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Supiani tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Media *Microsoft Powerpoint* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang”. Adapun penelitian ini berjenis skripsi dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperiman (quasi eksperimen) yang menggunakan *pre-test dan post-test* sebagai teknik pengumpulan datanya. Adapun hasil dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media microsoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, dengan hasil keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata 70,71, lebih tinggi dari keaktifan belajar siswa kelas kontrol dengan rata-rata 65,18¹³.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Pipin Hidayati pada tahun 2014 yang berbentuk skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK yang dilakukan di SMAN 9 Malang dalam tiga siklus. Adapun hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa, dengan hasil dari 24 siswa yang berhasil mencapai standar kelulusan minimal (SKM) pada tahap awal, terdapat 7 siswa atau 29,12%. Angka ini meningkat menjadi 15 siswa atau 62,4% pada siklus I,

¹³ Supiani, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Games Tournaments Games Tournament* (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang,” 2022.

kemudian mencapai 20 siswa atau 83,2% pada siklus II. Progres terus berlanjut hingga mencapai 22 siswa atau 91,52% pada siklus III¹⁴.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Silfi Melindawati dengan judul “Pengaruh Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” yang dilaksanakan di SDN 30 Kubu Dalam kota Padang. Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen dengan desain quasi eksperimen (*pos-test only design*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Team Games Tournament* lebih baik dari pada menggunakan model konvensional, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebanyak 66,03 dan pada kelas kontrol sebanyak 59,83¹⁵.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani Manalu yang berlokasi di SMPN 1 Lawe Sigala-gala dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala”. Jenis pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif dengan metode eksperimen (quasi eksperimen) menggunakan *pre-test dan post-test*. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar antara dua kelas tersebut, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan

¹⁴ Hidayati, “Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang.”

¹⁵ Silfi Melindawati, “Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1 (30 Januari 2021): 55, <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>.

dari model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala¹⁶.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Zahrina Ismah dan Tias Ernawati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan metode eksperimen (quasi eksperimen) dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, angket, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh dari penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* tersebut¹⁷.

Tabel 1.2 : Orisinalitas Penelitian

No.	Nama peneliti, judul, bentuk, penerbit dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Supiani, Pengaruh Metode Pembelajaran Team Games Tournaments Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT, mata pelajaran yang dikaji (IPS), jenjang pendidikan.	Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, dan media yang digunakan.	Penelitian ini berfokus pada pengaruh dari penggunaan metode TGT dengan media PPT terhadap hasil belajar IPS.

¹⁶ Sarah Manalu dan Elisabeth Margareta, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala” (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship, 20 Oktober 2023), <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>.

¹⁷ Zahrina Ismah dan Tias Ernawati, “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa,” *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (31 Maret 2018): 82–85, <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.

	Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, Skripsi, 2022.			
2.	Pipin Hidayati, Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournaments Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang, skripsi, 2014.	Sama menggunakan model TGT.	Berbeda dalam mata pelajaran, jenjang pendidikan, serta lokasi dan metode penelitian.	Berfokus pada proses penerapan, aktivitas, dan dampak dari penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa.
3.	Silfi Melindawati, Pengaruh Penggunaan model Team Games Tournaments Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar, jurnal, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.5, No.1, 2021.	Sama-sama menggunakan model TGT, mata pelajaran yang dikaji, metode penelitian, dan variabel Y.	Jenjang penelitian.	Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaruh dari model TGT terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar.
4.	Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani Manalu, Pengaruh Model Pembelajaran Team Games	Model TGT, metode penelitian, variabel Y, dan jenjang pendidikan.	Lokasi penelitian, dan objek penelitian.	Penelitian ini berfokus pada pengaruh dari model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar

	Tournament Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigalagala, Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship, Vol.1, Number 3, 2023.			ips siswa kelas VII.
5.	Zahrina Ismah dan Tias Ernawati, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa, jurnal, J. Pijar MIPA, Vol. XIII No.1, Maret 2018.	Penggunaan model TGT, jenjang pendidikan, dan metode penelitian.	Mata pelajaran yang dikaji, dan lokasi penelitian.	Penelitian ini berfokus pada pengaruh model kooperatif tipe TGT pada hasil belajar IPA kelas VIII ditinjau dari kerjasama siswa.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament Games Tournament*

Model *Team Games Tournament games tournament* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran ini melibatkan siswa bekerja dalam tim kecil, bermain permainan atau turnamen untuk memotivasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan karakteristik yang

beragam. Model pembelajaran ini juga mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, berinteraksi dengan sesama, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pemahaman dan kemampuan yang digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa dalam melakukan suatu kegiatan dan seberapa baik mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat tiga kategori dalam hasil belajar yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dapat dilihat setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar, dan mengalami perubahan tingkah laku.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan ini dibuat agar dapat memudahkan dan memberikan gambaran secara rinci dan menyeluruh mengenai penulisan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Didalamnya berisi beberapa teori-teori yang relevan mengenai model *Team Games Tournament* (TGT), hasil belajar, mata pelajaran IPS, serta hipotesis penelitian dan kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Terdiri dari lokasi penelitian, metodologi dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, alat penelitian, metode

pengumpulan data, pengujian validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Berisi tentang paparan data dan hasil penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN

Mencakup jawaban dari masalah penelitian dan menjelaskan hasil temuan penelitian.

BAB IV : PENUTUP

Mencakup kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Team Games Tournament

a. Definisi *Team Games Tournament*

Team Games Tournament games tournament merupakan tipe *cooperative learning* yang berbasis permainan sekaligus terdapat kuis didalamnya, sehingga siswa dapat bersaing antar kelompok dan mendapatkan skor tertinggi. Tipe ini memberi kesempatan terhadap siswa agar dapat merasa nyaman ketika proses pelajaran berlangsung, serta melatih tanggung jawab. Model *Team Games Tournament* ini pada umumnya hampir sama dengan model STAD, hanya saja model *Team Games Tournament* ini menggunakan kuis yang terdapat skor didalamnya, dan masing-masing kelompok berlomba untuk mendapatkan skor yang paling tinggi¹⁸.

b. Komponen Utama

Terdapat beberapa komponen utama dalam model *Team Games Tournament* ini menurut Slavin, diantaranya;

1) Presentasi dalam kelas

Adapun presentasi yang dilakukan ini ialah presentasi dari materi yang akan digunakan dalam model *Team Games Tournament* ini, yang mana hal ini harus diperhatikan oleh masing-masing siswa karena akan membantu siswa dalam menjawab kuis dan mendapatkan skor yang tinggi.

¹⁸ Muhamad Afandi dkk., "Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah," *Unissula Press*, 2013.

2) Tim

Tim yang terdapat dalam model *Team Games Tournament* ini beranggotakan 4-5 siswa dengan berbagai macam karakteristik. Dengan fungsi utama yakni agar semua anggota dipastikan mempelajari materi dengan baik agar dapat mendapatkan poin atau skor yang tinggi.

3) Game

Game yang terdapat dalam model pembelajaran ini dapat berupa soal-soal yang isinya masih relevan dengan materi dan digunakan untuk menguji pengetahuan siswa.

4) Kompetisi

Kompetisi ini akan dilakukan setelah dilakukan penjelasan terhadap materi-materi yang menjadi pokok pembahasan.

5) Penghargaan Tim

Setelah melakukan semua rangkaian kegiatan dari model *Team Games Tournament* ini, masing-masing tim akan diberi penghargaan. Terdapat tiga penghargaan berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh oleh tim, yakni tim baik dengan nilai rata-rata 40, tim sangat baik dengan rata-rata 45, dan tim super dengan rata-rata 50.

c. Manfaat Model *Team Games Tournament*

Adapun penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini memiliki manfaat, diantaranya¹⁹:

¹⁹ Donald Samuel Slamet Santosa, "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran," 1 Oktober 2018.

1) Kemampuan Koneksi

Model *Team Games Tournament* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, membangun koneksi sosial, dan memahami dinamika kerja kelompok. Ini dapat meningkatkan keterampilan interpersonal mereka, membantu dalam bekerja dengan orang lain, dan membangun hubungan positif di dalam dan di luar lingkungan pembelajaran.

2) Keaktifan Siswa

Melalui permainan dan turnamen, siswa menjadi lebih aktif secara fisik maupun mental. Mereka terlibat dalam kegiatan yang lebih menarik daripada metode pembelajaran konvensional, yang dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, dan daya ingat siswa.

3) Motivasi Belajar

Permainan dan turnamen memberikan elemen kesenangan dan kompetisi, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar karena pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang.

4) Pemahaman

Penggunaan *Multiple Intelligences*. Yang mana model ini memungkinkan penggunaan berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan interpersonal dan kinestetik, untuk memfasilitasi pemahaman materi. Siswa dapat menggabungkan berbagai aspek kecerdasan mereka dalam pemecahan masalah, memperkuat pemahaman konsep-konsep kritis.

Dengan kombinasi keempat manfaat ini, model *Team Games Tournament* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memotivasi, dan memfasilitasi perkembangan holistik siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* ialah sebagai berikut²⁰.

- 1) Ketergantungan siswa terhadap pendidik sebagai sumber pengetahuan berkurang, sehingga dapat menambah kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri.
- 2) Melatih kemampuan dalam menyampaikan pendapat dan bertukar gagasan secara langsung dengan teman sebaya.
- 3) Melatih sikap saling menghargai, dan menerima perbedaan.
- 4) Melatih sikap bertanggung jawab.
- 5) Meningkatkan prestasi belajar, keterampilan sosial, dan pengelolaan terhadap waktu.
- 6) Menambah sikap kerja sama atau gotong royong antar sesama siswa.
- 7) Mampu meningkatkan motivasi belajar.

Sedangkan, kekurangan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* ini ialah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan waktu yang tidak efisien.
- 2) Sulit untuk mengkolaborasikan antar siswa.
- 3) Berbedanya persepsi yang ditangkap antar siswa.

²⁰ Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Team Games Tournaments Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang," 2022.

- 4) Terdapat beberapa siswa yang pasif dalam kelompok, karena didominasi oleh siswa dengan intelektual yang tinggi.

e. Tahapan Pembelajaran *Team Games Tournament*

Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* ialah sebagai berikut²¹:

- 1) Penyajian kelas

Pendidik melakukan penyampaian materi pembelajaran kepada para siswa.

- 2) Pembagian kelompok

Pendidik membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan karakteristik yang berbeda-beda.

- 3) *Game* dan *Tournament*

Siswa bermain permainan akademik dengan tingkat kesamaan kemampuan yang seragam, yang mencakup pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi dan disusun untuk menguji pemahaman siswa dari presentasi kelas dan tim di meja turnamen.

- 4) Penghargaan kelompok

Pendidik memberikan skor dan mengkalkulasikan skor dari keseluruhan yang dimiliki oleh masing-masing tim. Kemudian, memberi penghargaan kepada tim dengan skor terbanyak.

²¹ Muthiah Salma, Tri Saptuti Susiani, dan Ngatman Ngatman, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (3 April 2024), <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76491>.

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa bisa dikatakan sebagai prestasi yang telah dicapai oleh siswa secara akademis setelah melewati beberapa kegiatan pembelajaran seperti ujian, tugas, dan lain-lain²².

Menurut pendapat lain, hasil belajar menjadi salah satu tujuan dari proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di suatu lembaga pendidikan²³.

Adapula yang mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar, yang mana diakhiri dengan suatu evaluasi pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar tersebut menjadi akhir dari proses pembelajaran bagi siswa²⁴.

Dari beberapa penjelasan tentang makna hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada pencapaian akhir yang diperoleh oleh siswa setelah melalui serangkaian proses pembelajaran, seperti perubahan perilaku, nilai akhir, dan beberapa aspek lainnya.

b. Faktor-faktor Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

1. Faktor internal

Faktor internal ini sendiri terdiri dari dua aspek. Yaitu aspek fisiologis (fisik) dan aspek psikologis (jiwa). Aspek fisiologis meliputi kesehatan fisik dan sesamanya. Oleh karena itu, siswa harus menjaga kesehatan dan kebugaran

²² Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," Mei 2020.

²³ Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," 2017.

²⁴ Ahriani, "Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di kampung Paran Kabupaten Gowa," 2018.

tubuhnya yang mana hal itu akan berdampak baik pada penyerapan ilmu yang diperoleh dalam proses belajar siswa tersebut. Sedangkan aspek psikologis meliputi beberapa hal, yaitu;

- a. Tingkat kecerdasan.
 - b. Mental siswa.
 - c. Bakat dan minat siswa.
 - d. Motivasi siswa.
2. Faktor eksternal

Faktor ini adalah faktor yang berasal dari luar individu siswa, yang mencakup pengaruh lingkungan sosial seperti keluarga, tetangga, guru, dan teman sebaya, yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Kemudian, faktor non-sosial seperti gedung dan letak sekolah, tempat tinggal, fasilitas belajar, cuaca, waktu belajar siswa, dan lain-lain yang juga turut andil dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

3. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar mencakup beragam metode dan strategi yang diterapkan oleh pendidik untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran pada suatu materi, dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Pembelajaran IPS ialah studi tentang kesulitan dan perilaku sosial di masyarakat. Jika digabungkan dengan nilai-nilai karakter, pembelajaran ini akan lebih bermakna. Ilmu sosial bertujuan untuk membantu generasi muda menjadi

warga masyarakat multikultural dan demokratis dengan mempelajari pengetahuan dan membuat keputusan yang logis²⁵.

IPS adalah mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga tingkat menengah. Dalam mata pelajaran ini, siswa mempelajari kehidupan sosial dari perspektif berbagai disiplin ilmu. Beberapa contoh disiplin ilmu sosial dalam IPS meliputi sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi, sejarah, dan politik.²⁶

Merujuk pada Kurikulum IPS tahun 2013, dipaparkan bahwa IPS merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada keprihatinan sosial dengan menggunakan komponen kajian dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Yang mana topik pembahasan dalam IPS mencakup peristiwa-peristiwa terbaru, yang sudah lalu, dan yang akan datang²⁷.

b. Tujuan IPS

Berikut adalah empat kategorisasi dalam tujuan IPS yang disebutkan oleh Fraengkel:

1. Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai ide dan fakta. Salah satu tujuan pengetahuan adalah untuk membantu siswa belajar lebih banyak tentang dunia, lingkungan fisik mereka, dan diri mereka sendiri.

²⁵ NCSS, *A vision of Powerful Teaching and Learning in the Social Studies* (Social Education, 2016).

²⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

²⁷ Dadang Supratman, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

2. Keterampilan

Keterampilan merupakan pengembangan dari bakat yang telah dimiliki agar dapat disalurkan dalam berbagai hal.

3. Sikap

Sikap merupakan kapasitas seseorang untuk memperoleh dan mengadopsi keyakinan, minat, sudut pandang, dan kecenderungan tertentu.

4. Nilai

Nilai adalah suatu kemampuan untuk memiliki berbagai komitmen kuat yang dapat mendukung ketika sesuatu bisa ditanggapi secara serius dengan mengambil tindakan yang tepat²⁸.

Terdapat beberapa tujuan yang harus dipenuhi dari kurikulum IPS diantaranya:

1. Memfasilitasi informasi sosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat kepada siswa.
2. Memberikan siswa keterampilan mengenali, mengevaluasi, dan menciptakan solusi kreatif terhadap permasalahan sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memberikan siswa pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan komunikasi yang diperlukan untuk berinteraksi dengan masyarakat.
4. Memberikan siswa pengetahuan, keterampilan, dan perspektif konstruktif tentang lingkungan.

²⁸ Sardijo dan Ischak, *Pendidikan IPS di SD*, 4 ed. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021).

5. Memberikan siswa alat yang diperlukan untuk menyesuaikan pengetahuan IPS mereka dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan.

3. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Model *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu dari banyak ayat dalam Al-Qur'an yang membahas mengenai pembelajaran dan model-modelnya, meskipun Al-Qur'an tidak secara eksplisit meng gambarkannya. Meskipun demikian, Al-Qur'an memberikan penjelasan yang luas tentang komponen dan prinsip pembelajaran kooperatif. diantaranya²⁹;

- a. Saling ketergantungan antar siswa yang memiliki dampak positif

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْلُوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا أَمِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِنْ رَبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا نُ قَوْمٍ أَنْ صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَنْ تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu melanggar syiar-syiar kesucian Allah, dan jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qala'id (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitulharam; mereka mencari karunia dan keridaan Tuhannya. Tetapi apabila kamu telah menyelesaikan ihram, maka bolehlah kamu berburu. Jangan sampai kebencian(mu) kepada suatu kaum karena mereka menghalang-halangi mu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya”. (QS. Al-Ma'idah 7:2)

Dari kalimat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Allah menginginkan agar hamba-Nya saling mendukung dan bekerja sama untuk kebaikan. Hal ini juga

²⁹ Ismail Marzuki dan Lukamanul Hakim, “Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an,” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 14, no. 02 (31 Juli 2018), <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.

berlaku dalam proses pembelajaran, di mana siswa mengalami perubahan pengetahuan dan perilaku. Dengan pembelajaran berkelompok, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman baru melalui interaksi dengan anggota kelompok lainnya.

2. Tanggung jawab individual

مَنْ اهْتَدَىٰ فَإِنَّمَا يَهْتَدِي لِنَفْسِهِ وَمَنْ ضَلَّ فَإِنَّمَا يَضِلُّ عَلَيْهَا وَلَا تَزِرُ وَازِرَةٌ وِزْرَ أُخْرَىٰ وَمَا كُنَّا مُعَذِّبِينَ حَتَّىٰ تَبْعَثَ رَسُولًا

Artinya:

“Barangsiapa berbuat sesuai dengan petunjuk (Allah), maka sesungguhnya itu untuk (keselamatan) dirinya sendiri; dan barang siapa tersesat maka sesungguhnya (kerugian) itu bagi dirinya sendiri. Dan seorang yang berdosa tidak dapat memikul dosa orang lain, tetapi Kami tidak akan menyiksa sebelum Kami mengutus seorang rasul”. (QS. Al-Isra’ 15:15)

Dijelaskan oleh Quraish Syihab dalam tafsirnya, bahwa barang siapa mengikuti jalan yang benar, maka manfaatnya akan kembali pada dirinya sendiri, begitupun sebaliknya. Seorang manusia tidak akan menanggung dosa manusia lainnya. Artinya, masing-masing individu harus memikul tanggung jawabnya sendiri³⁰.

b. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil

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

Artinya:

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti”. (QS. Al-Hujurat 26:13)

Dalam pembelajaran kooperatif, kita juga dituntut untuk mempelajari keterampilan berinteraksi dengan orang lain, terutama dalam berkelompok,

³⁰ Ismail Marzuki dan Lukamanul Hakim, “Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur’an,” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 14, no. 02 (31 Juli 2018), <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.

termasuk bagaimana bersikap dan menyampaikan pendapat dengan baik.. Salah satu tuntunan dalam ajaran islam ialah bagaimana kita bergantung atau berinteraksi kepada sesama manusia, dimana Tuhan menciptakan kita di bumi ini melainkan untuk saling mengenal dan saling membantu satu sama lain.

c. Proses kelompok

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَانَهُمْ بُنْيَانًا مَّرْصُومًا

Artinya:

“Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh”. (QS. As-Saff 28:4)

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Islam mendorong umatnya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam kebaikan. Islam bahkan menyamakan persaudaraan dan silaturahmi dengan struktur bangunan, di mana setiap elemen saling melengkapi untuk membentuk sebuah bangunan yang kokoh. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, kelompok dapat berhasil jika anggotanya berdiskusi secara bersama-sama mengenai cara mencapai tujuan dan menjalin kerja sama yang efektif.

2. Hasil Belajar

Dalam agama islam hasil belajar merupakan pelajaran atau ilmu yang dapat di ambil manfaatnya, agar ilmu tersebut semakin berkah. Seperti firman Allah dalam surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-

orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”³¹.

Selain itu, juga terdapat pada surah Al-Ankabut ayat 2-3:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ۚ

وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ ۝ ٣

Artinya:

“Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan hanya dengan mengatakan, "Kami telah beriman," dan mereka tidak diuji? Dan sungguh, Kami telah menguji orang-orang sebelum mereka, maka Allah pasti mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui orang-orang yang dusta”.³²

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar ialah alat ukur sejauh mana ilmu atau pelajaran tersebut telah diterima. Dengan mengetahui hasil belajar, maka akan dapat diketahui pula tingkat pemahamannya mengenai ilmu atau pelajaran tersebut.

4. Kerangka Berpikir

Dari analisis teori yang telah diuraikan, dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini menggambarkan kerangka berpikir pada kondisi awal di mana pendidik kurang memanfaatkan model pembelajaran, yang menyebabkan siswa merasa bosan selama proses pembelajaran dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dianggap sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

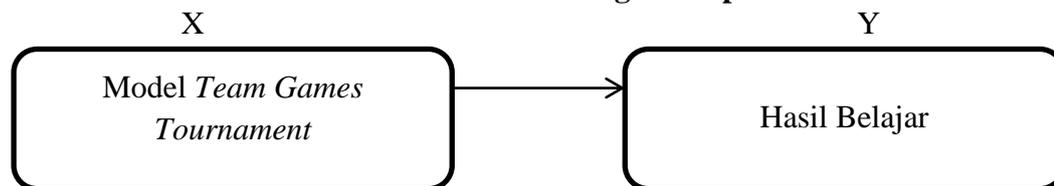
Perlakuan yang dilakukan dibedakan menjadi dua. Yakni sebelum penerapan model *Team Games Tournament* dan setelah penerapan model *Team*

³¹ Departemen Agama, Al-Qur'an QS Al-Mujadalah/11:28.

³² Departemen Agama, Al-Qur'an QS Al-Ankabut/2-3:29.

Games Tournament. Sedangkan analisis data yang digunakan ialah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar.

Gambar 2.1: Kerangka Berpikir



Keterangan:

X : variabel independen yaitu model *Team Games Tournament*

Y : variabel dependen yaitu hasil belajar

—→ : pengaruh X terhadap Y

5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang memerlukan pengujian empiris antara dua variabel, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Hipotesis dapat dibagi menjadi beberapa jenis, termasuk hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak adanya perbedaan atau hubungan antara variabel X dan variabel Y. Di sisi lain, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan adanya perbedaan atau hubungan di antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y)³³.

Maka, hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Tidak adanya pengaruh signifikan dari penggunaan model *Team Games Tournament Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

³³ Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, "Metode Penelitian Kuantitatif," 2021.

Sedangkan, hipotesis alternatif (H_a) dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Team Games Tournament Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan diawal, penelitian ini berusaha menjelaskan mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar. Sehingga penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yakni metode penelitian yang variabel nya dapat di manipulasi dan akibatnya dapat di teliti³⁴

Adapun jenis metode eksperimental yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experiment* (Eksperimen Semu), dengan menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group* yang mana sampelnya tidak dipilih secara acak. Setiap kelas, baik kontrol maupun eksperimen, akan diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk evaluasi.³⁵ Dengan demikian, hasil yang diperoleh akan lebih akurat karena dilakukan perbandingan kondisi sebelum dan setelah pemberian perlakuan, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dapat dicapai dengan membandingkan selisih antara *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas.

³⁴ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya* (Ghalia Indonesia, 2002).

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Postest
Kelas eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O1: Pre-test untuk kelompok eksperimen

O2: Post-test untuk kelompok eksperimen

O3: Pre-test untuk kelompok kontrol

O4: Post-test untuk kelompok kontrol

X : Treatment (penggunaan model *Team Games Tournament Games Tournament*)

- : Pembelajaran menggunakan model konvensional

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini merujuk pada tempat di mana penulis melaksanakan kegiatan penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Penulis memilih MTs Sunan Ampel Siyar yang terletak di Kecamatan Rembang, Kabupaten Pasuruan sebagai lokasi penelitian. Pemilihan lokasi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS yang dilakukan oleh para pendidik di MTs Sunan Ampel Siyar, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini merujuk pada segala sesuatu yang memiliki berbagai bentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat memperoleh informasi dan kesimpulan. Berikut adalah variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Variabel Bebas (*independen*)

Merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau yang mempengaruhi variabel terikat. Adapaun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini ialah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

2. Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Merupakan proses penyeleksian objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti, dengan tujuan untuk dijadikan fokus penelitian dan ditarik kesimpulannya³⁶. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Siyar yang berjumlah 59 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	16
VIII B	23
VIII C	20
Jumlah Siswa	59

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang diambil dengan metode tertentu dan memiliki ciri-ciri tertentu yang dianggap mampu mewakili keseluruhan populasi.³⁷ Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis ialah *purposive sampling*, yang mana penulis memilih sendiri sampel tersebut dengan pertimbangan tertentu berdasarkan nilai rata-rata siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel dengan tujuan memperoleh sampel yang mewakili populasi. Pemilihan sampel dilakukan dengan memilih dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dari tiga kelas yang ada. Adapaun sampel dari penelitian ini ialah kelas VIII C sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol.

³⁶ Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya*.hal. 147.

³⁷Ibid.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel

Keterangan	Kelas	Jumlah Siswa
Kelas kontrol	VIII B	23
Kelas eksperimen	VIII C	20
	Jumlah	43

E. Data dan Sumber Data

Sumber data merujuk pada asal dari mana data diperoleh, sementara data adalah informasi mengenai suatu hal yang dapat berupa deskripsi atau representasi numerik, simbol, kode, dan sejenisnya.³⁸

Adapun sumber data yang digunakan oleh penulis ialah:

1. Data Primer

Data primer ialah data yang diperoleh langsung di lapangan dari responden. Yang mana data primer dari penelitian ini ialah jawaban *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh siswa.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, data sekunder mencakup informasi siswa yang diperoleh dari pihak sekolah MTs Sunan Ampel, data terkait informasi sekolah, serta dokumen-dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

³⁸ Ibid, hal. 83

F. Instrumen Penelitian

Guna mengetahui pengaruh dari penerapan model *Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, maka diperlukan suatu instrumen untuk mengukur data tersebut. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian dengan metode tes tertulis yang berupa *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan kepada subjek penelitian. Kemudian, penulis juga menggunakan instrumen yang berbentuk observasi dengan ceklis guna mengetahui respon siswa ketika menggunakan model *Team Games Tournament*.

Tabel 3.4: Kisi-kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*

BAB	SUB BAB	INDIKATOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	BENTUK SOAL	NOMOR SOAL
Keunggulan dan keterbatasan ruang, pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, serta budaya di Indonesia dan ASEAN	Pelaku Ekonomi dan peran pelaku ekonomi	Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi	C4	PG	1
		Mendeskripsikan pelaku ekonomi	C1	PG	2
		Mempertimbangkan peran pelaku ekonomi	C5	PG	3
		Menganalisis pelaku dan peran pelaku ekonomi	C4	PG	4
		Mendeskripsikan peran pelaku ekonomi	C1	PG	5
		Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi	C2	PG	6
		Menganalisis pelaku dan peran pelaku ekonomi	C4	PG	7
		Mendeskripsikan pelaku ekonomi	C1	PG	8
		Menganalisis pelaku dan peran pelaku ekonomi	C4	PG	9
		Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi	C2	PG	10

		Mendeskripsikan peran pelaku ekonomi	C2	PG	11
		Mendeskripsikan peran pelaku ekonomi	C4	PG	12
		Mendeskripsikan pelaku ekonomi	C2	PG	13
		Menganalisis pelaku dan peran pelaku ekonomi	C4	PG	14
		Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi	C2	PG	15
		Menganalisis pelaku dan peran pelaku ekonomi	C4	PG	16
		Mendeskripsikan peran pelaku ekonomi	C1	PG	17
		Mengaplikasikan peran pelaku ekonomi	C3	PG	18
		Mengevaluasi peran pelaku ekonomi	C5	PG	19
		Menciptakan keputusan pelaku ekonomi	C6	PG	20

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas instrumen yang hendak digunakan sebagai alat pengumpul data. Sebuah tes dikatakan valid, apabila tes tersebut dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Adapun validitas yang akan diukur pada penelitian ini ialah validitas butir soal atau validitas item dengan menggunakan analisis butir dan menggunakan rumus korelasi biserial. Akan tetapi, sebelum menghitungnya

diharuskan mencari deviasi standar total dengan menggunakan rumus sebagai berikut³⁹;

$$SD_t = \sqrt{\frac{\sum X_t^2}{N} - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2}$$

Setelah memperoleh hasil standar deviasi, langkah selanjutnya adalah menghitung korelasi biserial untuk setiap butir soal dengan menggunakan rumus yang tercantum di bawah ini:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Dimana:

r_{pbi} : Koefisien korelasi point biserial.

M_p : Mean jenjang 1.

M_t : Skor rata-rata dari skor total.

SD_t : Deviasi standar dari skor total

P : Proporsi test yang menjawab betul.

q : 1-p

Butir soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ ⁴⁰.

Tabel 3.5 : Hasil Uji Validitas

Soal	Pearson Corelation	Rtabel	Sig 2 Tailed	Keterangan
1	0.579*	0,497	0,019	VALID
2	0.573*	0,497	0,020	VALID
3	0.541*	0,497	0,031	VALID
4	0.570*	0,497	0,021	VALID
5	0.543*	0,497	0,030	VALID
6	0.541*	0,497	0,030	VALID
7	0.541*	0,497	0,030	VALID
8	0.579*	0,497	0,019	VALID

³⁹ Anas Sudijono, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2011).

⁴⁰ Ibid.

9	0.513 [*]	0,497	0,042	VALID
10	0.561 [*]	0,497	0,024	VALID
11	0.700 ^{**}	0,497	0,003	VALID
12	0.525 [*]	0,497	0,037	VALID
13	0.573 [*]	0,497	0,020	VALID
14	0.529 [*]	0,497	0,035	VALID
15	0.617 [*]	0,497	0,011	VALID
16	0.503 [*]	0,497	0,047	VALID
17	0.570 [*]	0,497	0,021	VALID
18	0.687 ^{**}	0,497	0,003	VALID
19	0.548 [*]	0,497	0,028	VALID
20	0.548 [*]	0,497	0,028	VALID

Berdasarkan perhitungan uji validitas yang telah dilakukan terhadap 20 butir soal, dapat diketahui bahwa jumlah soal yang valid sebanyak 20 atau semua soal dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengukur ketepatan suatu tes ketika diuji pada subjek yang sama, yang dapat dilihat dari konsistensi atau kesejajaran hasil. Untuk menghitung reliabilitas soal, dapat menggunakan metode Kuder-Richardson (K-R 20). Metode ini memberikan indikasi sejauh mana item atau soal dalam tes dapat diandalkan dalam mengukur suatu konstruk atau kemampuan. Dengan rumus sebagai berikut⁴¹:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right\}$$

Dimana:

k : jumlah item dalam instrumen

p_i : proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i : 1-p_i

S²_t : varians total

Dengan kriteria sebagai berikut:

⁴¹ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*

$r_{11} \leq 0,20$ reliabilitas : sangat rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ reliabilitas : rendah

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ reliabilitas : cukup

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ reliabilitas : tinggi

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ reliabilitas : sangat tinggi

Berikut ini merupakan hasil dari perhitungan uji reliabilitas dari 20 butir soal yang telah valid:

Tabel 3.6 : Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,887	20

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas yang didapatkan ialah 0,887 yang mana nilai tersebut lebih besar dari pada R-tabel yakni 0,497. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa soal sebanyak 20 butir tersebut telah reliabel dan dapat digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.

c. Uji Kesukaran

Untuk memperoleh soal-soal dengan tingkatan mudah, sedang, dan sulit harus dilakukan uji tingkat kesukaran yakni dengan mengkaji soal yang akan digunakan untuk tes dari segi kesulitannya. Adapun Asumsi yang diterapkan untuk menghasilkan pertanyaan berkualitas tinggi, selain memastikan keabsahan dan keandalan, mencakup mencapai keseimbangan dalam tingkat kesulitan pertanyaan. Adapun keseimbangan yang maksud ialah perbandingan antara soal dengan tingkatan mudah, sedang, dan sukar dengan perbandingan 3-4-3 yang

artinya 30% soal mudah, 40% soal sedang, dan 30% soal sukar. Atau dari pendapat lain dengan tingkat perbandingan 3-5-2 dengan arti 30% soal mudah, 50% soal sedang, dan 20% soal sukar⁴².

Adapun rumus yang digunakan dalam uji tingkat kesukaran ini ialah:

$$I = \frac{B}{J}$$

Dimana:

I: indeks kesukaran

B: banyaknya siswa menjawab soal dengan benar

J: jumlah siswa

Dengan kriteria menurut Witberington sebagai berikut⁴³:

Tabel 3.7: Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Interval	Interpretasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

Berikut ini adalah hasil dari uji tingkat kesukaran soal:

Tabel 3.8 : Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.	P (Tingkat Kesukaran)	Keterangan
1.	0,69	sedang
2.	0,63	sedang
3.	0,13	sukar
4.	0,75	mudah
5.	0,50	sedang
6.	0,75	mudah
7.	0,75	mudah
8.	0,69	sedang
9.	0,81	mudah
10.	0,19	sukar
11.	0,63	sedang
12.	0,69	sedang
13.	0,63	sedang

⁴² Ina Magdalena dkk., “Analisis Validitas, Realibilitas, Tingkat Kesulitan, Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Team Games Tournament 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan” 3 (2021).

⁴³ Ibid.

14.	0,19	sukar
15.	0,50	sedang
16.	0,56	sedang
17.	0,75	mudah
18.	0,19	sukar
19.	0,38	sedang
20.	0,38	sedang

Berdasarkan analisis dari perhitungan tingkat kesukaran soal tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 4 butir soal yang termasuk dalam kriteria sukar dengan indeks kesukaran $< 0,30$ yang terdapat pada soal nomor 3, 10, 14, dan 18. Adapun soal dengan kriteria sedang dengan indeks kesukaran $< 0,70$ yang terdapat pada 11 soal yakni soal nomor 1, 2, 5, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 20. Sedangkan, soal dengan tingkat kesukaran mudah dengan indeks kesukaran $> 0,70$ terdapat pada 5 soal, yakni pada nomor 4, 6, 7, 9, 17.

Maka dapat disimpulkan bahwa, pada 20 soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, yakni soal mudah, sedang, dan sukar.

d. Uji Daya Beda

Menganalisis daya pembeda berarti mengevaluasi pertanyaan tes untuk menilai sejauh mana kemampuan tes tersebut dalam memisahkan siswa ke dalam kategori lemah/rendah dan kategori kuat/tinggi dengan tingkat keberhasilan yang signifikan. Adapun rumus yang digunakan dalam uji daya beda ini ialah sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Dimana:

D: daya beda

BA: jumlah testee kelompok atas dengan jawaban benar

Bb: jumlah testee kelompok bawah dengan jawaban benar

JA: jumlah testee kelompok atas

JB: jumlah testee kelompok bawah

Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9: Kriteria Daya Beda Soal

Daya Beda	Klasifikasi	Interpretasi
0,70 – 1,00	Excellent	Baik sekali
0,40 – 0,69	Good	Baik
0,20- 0,39	Satisfactori	Cukup
0,00 – 0,19	Poor	Kurang baik
Bertanda negatif	-	Jelek sekali

Berikut adalah hasil dari analisis uji daya beda butir soal:

Tabel 3.10 : Hasil Uji Daya Beda Soal

Soal	Pearson Corelation	Keterangan
1	0.513	BAIK
2	0.504	BAIK
3	0.492	BAIK
4	0.508	BAIK
5	0.467	BAIK
6	0.476	BAIK
7	0.476	BAIK
8	0.513	BAIK
9	0.453	BAIK
10	0.505	BAIK
11	0.647	BAIK
12	0.454	BAIK
13	0.504	BAIK
14	0.470	BAIK

15	0.550	BAIK
16	0.425	BAIK
17	0.508	BAIK
18	0.643	BAIK
19	0.475	BAIK
20	0.475	BAIK

Berdasarkan hasil yang telah diinterpretasikan pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa 19 dari 20 soal memiliki kriteria baik dengan rentang 0,40 – 0,69, dan 1 soal dengan kriteria baik sekali yang berada pada rentang 0,70-1,00. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semua butir soal yang telah valid dapat dijadikan sebagai instrumen guna mengukur kemampuan siswa.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara tertentu dalam melakukan pencatatan peristiwa atau hal-hal dalam populasi yang mana hal tersebut akan menunjang penelitian⁴⁴. Pemilihan metode penelitian harus sesuai dengan kebutuhan dan permasalahannya. Demikian pula dengan metode penelitian eksperimen ini, yang teknik pengumpulan datanya menggunakan tes guna mengambil data yang diperlukan. Adapun penjelasan mengenai teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut;

1. Tes

Salah satu cara untuk mengukur tingkat kinerja individu ialah menggunakan tes. Jika dilihat dari segi waktu, tes bisa dilaksanakan hanya dalam hitungan jam akan tetapi perlu serangkaian pertanyaan yang harus di desain

⁴⁴ Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya*.hal. 147.

terlebih dahulu, untuk mendapatkan hasil yang akurat⁴⁵. Adapun jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut;

a. Pre-Test

Merupakan tes yang diberikan kepada objek yang diteliti sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum penelitian dilakukan. Pre Test ini bertujuan untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum mereka menerima pembelajaran dengan model *Team Games Tournament games tournament*.

b. Post-Test

Merupakan tes yang diberikan kepada subjek penelitian setelah dilakukannya tindakan (penerapan model *Team Games Tournament Games Tournament*). Post test ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan tersebut, yang mana skor yang didapatkan diharapkan lebih tinggi dari pada skor pada pre test.

I. Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data adalah tahap di mana data diolah dan diorganisir ke dalam pola, kategori, dan unit dasar yang kemudian membantu mengidentifikasi tema dan merumuskan hipotesis, sesuai dengan saran-saran yang diperoleh dari data.⁴⁶ Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Karena penelitian ini mengadopsi

⁴⁵ Diah Rosyida, "Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro," 2017.

⁴⁶ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

metode kuasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif, maka analisis statistik deskriptif digunakan dalam proses analisisnya.

Analisis statistik deskriptif adalah suatu pendekatan statistik yang digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang data sebagaimana adanya, tanpa maksud membuat kesimpulan umum yang dapat diterapkan secara luas.⁴⁷

Analisis data yang digunakan melalui uji validitas dan reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda, dan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji T (t-test).

b. Uji Prasyarat Analisis

Adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini, penulis menggunakan uji analisis normalitas data dengan menggunakan pendekatan *Saphiro Wilk* dikarenakan sampel yang digunakan kurang dari 50, yang nantinya dibantu oleh program SPSS. Dengan kriteria keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

⁴⁷ Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya*.hal. 147.hal. 147.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui jenis data yang hendak diuji memiliki varians atau tidak⁴⁸. Dengan kata lain, uji ini menguji antar kelas sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) memiliki variasi yang sama atau homogen. Dengan hipotesis, H₀ yang menyatakan bahwa varian tidak sama dan H₁ menyatakan bahwa varian data adalah sama. Apabila data memiliki varian yang sama maka menggunakan uji *Bartlet*, sedangkan bila data bervariasi tidak sama, maka menggunakan metode *Leven's*. Pada uji homogenitas ini dibantu menggunakan program SPSS⁴⁹.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian⁵⁰. Uji hipotesis adalah bagian dari statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menghasilkan kesimpulan tentang penerimaan atau penolakan pernyataan tersebut.

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang ada, yakni pengaruh penerapan model Team Games Tournament Games Tournament games tournament terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Jenis uji hipotesis yang digunakan apabila data berdistribusi normal dalam penelitian ini ialah uji *Independent Sample T-test*. Dengan hipotesis apabila thitung lebih besar dari nilai ttabel maka hipotesis diterima, sedangkan jika thitung lebih kecil daripada t-tabel maka hipotesis ditolak. Adapun hipotesisnya ialah sebagai berikut:

⁴⁸ Tri Hidayati, Ita Handayani, dan Ines Ikasari, *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa* (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2019).

⁴⁹ Rafika, "Pengaruh penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi," 2021.

⁵⁰ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Ho : tidak ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

Ha : ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

J. Prosedur Penelitian

Adapun beberapa tahapan yang dilakukan penulis selama penelitian, anatara lain:

A. Tahap Pra-Penelitian

Pada tahapan ini, penulis menyiapkan berbagai kebutuhan yang dibutuhkan terkait penelitian yang akan dilakukan. Pertama, penulis melakukan kegiatan observasi terlebih dahulu di MTs Sunan Ampel Siyar mengenai topik penelitian.

B. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini penulis mulai melakukan kegiatan penelitian, guna mengumpulkan berbagai informasi dan data yang nantinya akan digunakan oleh penulis sebagai hasil dari penelitian.

C. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap ini penulis mulai menyusun data-data yang valid yang dihasilkan ketika pelaksanaan penelitian berlangsung yang sesuai ketentuan penulisan karya tulis ilmiah.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

a. Profil MTs Sunan Ampel

Nama Madrasah: MTsS Sunan Ampel

NPSN: 20582135

Alamat: Jl. Kabupaten No. 05

Desa: Siyar

Kecamatan: Rembang

Kabupaten: Pasuruan

Propinsi: Jawa Timur

Status sekolah: Swasta

Bentuk pendidikan: MTs

Kementerian pembina:Kementerian Agama

No. SK Pendirian: WM.0603/PP032/2683/1996

Tanggal SK pendirian: 04-07-1996

Akreitasi: B

b. Sejarah MTs Sunan Ampel

Sunan Ampel merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan KEMENAG yang terdiri dari dua tingkatan madrasah, yakni Mts dan MA. Adapun, MTs. Sunan Ampel Siyar didirikan pada tanggal 18 Juli 1993 dan mulai beroperasi pada tahun pelajaran 1993-1994, yang terletak di JL. Kabupaten No. 05, Siyar, Kec. Rembang, Kab. Pasuruan, Jawa Timur. Tepat tiga tahun

setelahnya, yakni pada tanggal 18 Juli 1997, MA Sunan Ampel turut berdiri sebagai perluasan dari lembaga tersebut.

Penggagas berdirinya lembaga ini adalah H. Ali Husni Hafidz, yang memiliki peran signifikan dalam mengembangkan pendidikan di lingkungan tersebut. Visi dan dedikasi beliau menjadi landasan kuat bagi perkembangan MTs. dan MA Sunan Ampel dalam memberikan pendidikan berkualitas. Beliau tidak hanya menciptakan lembaga pendidikan, tetapi juga mengilhami semangat untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki kontribusi positif dalam masyarakat. Visi pendidikan yang dimiliki oleh H. Ali Husni Hafidz menciptakan fondasi kuat bagi MTs. dan MA Sunan Ampel, menjadikannya institusi pendidikan yang dihormati dan diakui dalam perjalanan panjangnya. Hal ini tentu mendapat respon positif dari pemerhati pendidikan pondok pesantren sidogiri yang sekaligus menjadi pengurus yayasan Sunan Ampel Sidogiri. Dan oleh karena itu, MTs MA Sunan Ampel menjadi salah satu lembaga yang berada di bawah naungan pondok pesantren sidogiri hingga sekarang. Adapun jumlah siswa dalam angkatan pertama berjumlah 576 siswa.

Seperti lembaga pendidikan pada umumnya, MTs Sunan Ampel sudah berakreditasi yakni memiliki akreditasi B yang saat ini dipimpin oleh Muhammad Subkhan, S.Pd. Sunan Ampel memiliki banyak sekali program ekstrakurikuler yang disediakan untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didiknya. Adapun beberapa ekstrakurikuler yang terdapat di MTs Sunan Ampel diantaranya, ekskul komputer, pramuka, pagar nusa, dan yang terbaru adalah ekskul bahasa jepang , serta banyak lagi ekskul yang lainnya. MTs Sunan Ampel Juga memiliki banyak prestasi yang diraih oleh para siswanya, mulai dari olimpiade akademik

dan non akademik tingkat kecamatan hingga tingkat provinsi yang membuat nama Sunan Ampel terkenal di kalangan akademik.

c. Visi misi dan tujuan

a) Visi

“Terciptanya penyelenggaraan pendidikan yang mampu mencetak lulusan yang unggul baik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), maupun dalam keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT (IMTAQ), dan berakhlaqul karimah.”

b) Misi

“Membangun sistem pengelolaan kelembagaan yang profesional, memperluas pengetahuan dan wawasan siswa agar mempunyai pribadi yang mandiri dan berdaya guna, meningkatkan kualitas pendidik sebagai suri tauladan.”

c) Tujuan

“Meningkatkan sumberdaya manusia dan membentuk pribadi yang berakhlaqul karimah.”

d. Keadaan Obyektif Guru Dan Siswa

Guru merupakan salah satu faktor terpenting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Adapun jumlah seluruh pegawai di MTs Sunan Ampel sebanyak 20. Sedangkan, jumlah siswa di MTs Sunan Ampel tahun ajaran 2023/2024 ialah 189 dengan kelas VII yang dibagi menjadi 2 kelas, kelas VIII 3 kelas, dan kelas IX 3 kelas

Adapun jumlah seluruh siswa pada masing-masing kelas ialah sebagai berikut;

Tabel 4.1 : Jumlah Siswa di MTs Sunan Ampel

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	28
VII B	28
VIII A	16
VIII B	23
VIII C	20
IX A	25
IX B	24
IX C	25
JUMLAH	189

Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di MTs Sunan Ampel Siyar antara lain; kursi, meja, papan tulis, alat peraga IPA, alat peraga IPS, alat olahraga, lapangan olahraga, lab bahasa, lab komputer, perpustakaan, musolla, dan lainnya.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Pada pertemuan pertama yakni tanggal 20 Januari 2024, sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas kontrol (VIII B), para siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi. Siswa diberikan waktu 30 menit sampai jam 08.40 WIB untuk pengerjaan pre-test sebanyak 20 butir pertanyaan. Setelah para siswa selesai mengisi soal pre-test, peneliti membahas secara garis besar mengenai materi yang akan dibahas. Kemudian, pada pertemuan kedua tepatnya pada tanggal 26 Januari 2024, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan materi pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi menggunakan media *power point* yang telah dibuat oleh peneliti selama kurang lebih 45 menit. Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberi soal post-test yang juga sebanyak 20 butir pertanyaan yang

digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan media *power point* tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas kontrol (VIII B):

Pertemuan Pertama

1. Peneliti memberikan *ice breaking* terhadap para siswa.
2. Peneliti memberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi materi mengenai pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi.
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional menggunakan media *power point*.

Pertemuan Kedua

1. Peneliti membahas kembali dengan memberi beberapa pertanyaan pemantik mengenai materi sebelumnya, untuk mengembalikan ingatan siswa.
2. Peneliti memberikan post-test untuk mengetahui pengetahuan siswa setelah diberikan materi pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi.

Tabel 4.2 : Jadwal dan Kegiatan Penelitian

Pertemuan	Hari/tanggal	Jam pelajaran	Kegiatan
1	Sabtu, 20-01-2024	3-4	1. Pre-test 2. Pelaksanaan KBM sub bab pelaku ekonomi dengan metode konvensional
2	Jumat, 26-01-2024	1-2	1. Pelaksanaan KBM sub bab peran pelaku ekonomi dengan metode konvensional 2. Post-test

b. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama tanggal 20 Januari 2024, sebelum kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen (VIII C) dimulai, para siswa terlebih dahulu diberikan *ice breaking* untuk meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar siswa. Kemudian, para siswa diberikan soal pre-test terlebih dahulu sebanyak 20 butir pertanyaan yang telah disiapkan dengan waktu pengerjaan selama 30 menit. Kemudian, Setelah para siswa selesai mengisi soal pre-test, peneliti membahas secara garis besar mengenai materi yang akan dibahas yakni tentang pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi. Kemudian, pada pertemuan kedua tepatnya pada tanggal 27 Januari 2024, peneliti kembali membahas sedikit mengenai materi pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi untuk mengingatkan para siswa mengenai materi terkait. Lalu, peneliti memberikan perlakuan terhadap para siswa dengan memberikan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Dan setelah diberi perlakuan, para siswa di perintahkan untuk mengerjakan post-test yang juga

berjumlah 20 butir, guna mengukur tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran model *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen (VIII C)⁵¹:

Pertemuan Pertama

1. Peneliti memberikan *ice breaking* terhadap para siswa.
2. Peneliti memberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan.
3. Peneliti membahas secara garis besar mengenai materi yang akan dibahas yakni materi pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi.

Pertemuan Kedua

1. Peneliti membahas kembali mengenai pertemuan pertama dengan materi yang sama.
2. Peneliti menjelaskan mengenai tujuan dan teknis dari pembelajaran model pembelajaran *Team Games Tournament*.
3. Peneliti membagi siswa ke dalam 4 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang dan dari siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda.
4. Para siswa diberikan topik sesuai materi untuk didiskusikan selama 20 menit dan di presentasikan oleh setiap kelompok dengan waktu 5 menit.
5. Kemudian, peneliti menyimpulkan materi yang telah disampaikan oleh masing-masing kelompok.

⁵¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, 2 ed. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014). (Dimodifikasi)

6. Masing-masing kelompok mengikuti *game* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan di perebutkan oleh semua kelompok mengenai materi terkait yang telah disiapkan oleh peneliti.
7. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi, akan memenangkan pertandingan tersebut dan akan diberikan *reward*.
8. Peneliti menunjuk satu orang untuk menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
9. Terakhir, peneliti memberikan post-test kepada siswa yang telah diberi perlakuan.

Tabel 4.3 : Jadwal dan Kegiatan Penelitian

Pertemuan	Hari/tanggal	Jam pelajaran	Kegiatan
1	Sabtu, 20-01-2024	5-6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-test 2. Pelaksanaan KBM sub bab pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi dengan model TGT
2	Sabtu, 27-01-2024	3-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan KBM sub bab pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi dengan model TGT 2. Post-test

c. Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil belajar dari pre-test dan post-test pada mata pelajaran IPS baik dari kelas eksperimen yakni dari kelas VIII C dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diperoleh dari kelas VIII B dengan menggunakan metode konvensional, ialah sebagai berikut:

Tabel 4.4 : Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

EKSPERIMEN (8C)		KONTROL (8B)	
PRE-TEST	POST-TEST	PRE-TEST	POST-TEST
30	30	50	35
50	75	40	35
50	80	35	45
50	80	30	65
60	75	65	50
35	45	40	35
65	80	20	30
40	55	20	25
30	40	55	30
35	60	70	75
45	65	30	45
40	65	15	55
30	55	50	20
40	55	40	50
50	60	45	30
55	75	35	55
40	65	45	40
55	70	30	30
30	70	55	65
20	30	25	35
		30	55
		60	70
		60	60

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen (VIII C) terdapat 18 siswa dengan predikat “kurang” dan 2 siswa dengan predikat “cukup”. Adapun nilai pada kelas kontrol (VIII B) dapat diketahui bahwa 19 siswa mendapatkan predikat “kurang”, 3 siswa dengan predikat “cukup”, dan 1 siswa dengan “baik”.

Adapun nilai post-test pada kelas eksperimen mengalami peningkatan daripada sebelumnya, yakni 7 siswa dengan predikat “kurang”, 5 siswa dengan predikat “cukup”, 5 siswa dengan predikat “baik”, dan 3 siswa dengan predikat ‘sangat baik’. Sedangkan untuk nilai pada kelas kontrol ialah, 18 siswa dengan

predikat “kurang”, 2 siswa dengan predikat “cukup”, dan 2 siswa dengan predikat “baik”.

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai terendah pada kelas eksperimen (VIII C) pada saat pre-test ialah 20 dan nilai tertinggi ialah 65. Sedangkan nilai terendah pada saat post-test ialah 30 dan nilai tertinggi 80. Adapun nilai nilai terendah pada pre-test kelas kontrol ialah nilai 15 dan nilai tertinggi ialah 70. Dan untuk nilai terendah pada saat post-test yakni 20, dengan nilai tertinggi 75.

C. Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Adapun hasil belajar dari pre-test dan post-test pada mata pelajaran IPS baik dari kelas eksperimen yakni dari kelas VIII C dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diperoleh dari kelas VIII B dengan menggunakan metode konvensional, ialah sebagai berikut:

Tabel 4.5 : Hasil Analisis Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-eksperimen	20	20	65	42,50	11,754
post-eksperimen	20	30	80	61,50	15,568
pre-kontrol	23	15	70	41,09	15,222
post-kontrol	23	20	75	45,00	15,448

Valid N (listwise)	20				
--------------------	----	--	--	--	--

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen ialah 42,50 dengan nilai tertinggi sebesar 65, sedangkan rata-rata untuk post-test kelas eksperimen ialah 61.50 dengan nilai tertinggi yang mencapai 80. Adapun untuk pre-test kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 70 dengan rata-rata 41,09, sedangkan untuk post-test pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 75 dengan rata-rata 45,00.

Dari data nilai tersebut dapat diketahui bahwasannya terdapat peningkatan nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan terhadap sebaran 2 data, yakni hasil belajar siswa dengan model *Team Games Tournament*, dan hasil belajar siswa dengan metode konvensional. Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui, bahwa data yang di ujikan berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas ini menggunakan spss 27.0 for windows.

Hasil dari uji normalitas ini menunjukkan bahwa semua data lebih besar dari 0,05, yang artinya semua data berdistribusi normal baik hasil belajar siswa dengan model *Team Games Tournament*, maupun hasil belajar siswa dengan metode konvensional.

Tabel 4.6 : Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pre-eksperimen	,138	20	,200*	,967	20	,686
	post-eksperimen	,139	20	,200*	,910	20	,063
	pre-kontrol	,115	23	,200*	,972	23	,734
	post-kontrol	,176	23	,063	,952	23	,320

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Pada penelitian ini pengujian homogenitas menggunakan metode *Levene's* dengan menggunakan spss 27.0. dengan kriteria jika sig > 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan homogen dan apabila sig < 0,05 maka data tersebut tidak homogen.

Hasil dari uji homogenitas pada data ini menunjukkan nilai sig sebesar 0,788 yang mana angka tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Tabel 4.7 : Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
hasil belajar	Based on Mean	,073	1	41	,788
	Based on Median	,144	1	41	,706
	Based on Median and with adjusted df	,144	1	38,304	,706
	Based on trimmed mean	,090	1	41	,765

d. Uji *Independent Sample T-Test*

Pengujian hipotesis dapat dilakukan setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan data tersebut homogen. Adapun uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini ialah uji *Independent Sample T-Test*. Dengan kriteria sebagai berikut:

Ho : tidak ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

Ha: ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001

yang mana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4.8 : Hasil Uji *Independent Sample T-test*

		Independent Samples 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 belajar	Equal variances assumed	,073	,788	3,481	41	,001	16,500	4,740	6,927	26,073
	Equal variances not assumed			3,479	40,085	,001	16,500	4,743	6,915	26,085

BAB V

PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Siyar

Penelitian ini dilaksanakan terhadap 2 kelas VIII yang mana kelas VIII B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dan VIII C yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada keduanya memiliki perbedaan, yang pertama; kelas VIII B sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yakni kegiatan pembelajarannya menggunakan metode konvensional, sedangkan untuk kelas VIII C sebagai kelas eksperimen di beri perlakuan yaitu dengan menggunakan model *Team Games Tournament*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dan data yang telah diperoleh serta di olah dari kedua kelas tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas VIII B (kontrol) dan juga kelas VIII C (eksperimen) memiliki nilai rata-rata yang tak jauh berbeda sebelum mereka di beri perlakuan, yakni kelas VIII B dengan rata-rata 41,09, sedangkan kelas VIII C memiliki rata-rata 42,50. Adapun setelah diberi perlakuan pada kelas VIII C dan kelas VIII B yang tidak diberikan perlakuan, terdapat perbedaan nilai rata-rata pada keduanya. Kelas VIII B yang tidak di beri perlakuan mendapatkan rata-rata.45,00, Sedangkan kelas VIII C memiliki rata-rata 61,50. Perbedaan nilai rata-rata tersebut memiliki selisih sebesar 16.50. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas VIII C yakni kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelas VIII B yang hanya diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

B. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Games Tournamnet Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar

Pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII dapat diketahui dengan dilakukannya uji hipotesis menggunakan metode independent sample t-test. Dengan kriteria apabila nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari pada 0,05 maka hipotesis diterima atau dapat diartikan terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan yakni analisis uji hipotesis independent sample t-test yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) berada di angka 0,001 dengan persentase pengaruhnya sebesar 34,5%, yang berarti bahwa hipotesis di terima. Hal tersebut memiliki arti, bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan yakni menggunakan model *Team Games Tournament* (VIII C) dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan metode konvensional (VIII B). Adanya perbedaan nilai rata-rata pada kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa pemberian model *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada sub bab pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan dibahas oleh peneliti, penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu diantaranya; Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth dan Sarah (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala” yang mana penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Team Games*

Tournament memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa⁵².

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Pipin Hidayati tahun 2014 dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang”. Dengan hasil yang menunjukkan terdapat siswa yang terus mengalami peningkatan terhadap pencapaian standar kelulusan minimal atau SKM, yang mana pada awalnya hanya 7 dari 24 siswa yang mencapai SKM, kemudian pada siklus I bertambah menjadi 15 orang, lalu pada siklus II menjadi 20 siswa, dan pada siklus terakhir mencapai 22 siswa. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁵³.

Ketiga, penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” yang diteliti oleh Silfi Melindawati pada tahun 2021. Adapun hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata 66,03 pada kelas eksperimen dan 59,83 pada kelas kontrol.⁵⁴

Dari ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata

⁵² Manalu dan Margareta, “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS.”

⁵³ Hidayati, “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournaments* Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang.”

⁵⁴ Melindawati, “Pengaruh Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.”

pelajaran apapun, seperti IPS, IPA, dan lain sebagainya. Selain itu, model *Team Games Tournament* juga dapat diterapkan di berbagai tingkatan jenjang pendidikan, mulai dari tingkatan sekolah dasar, SMP, SMA, dan seterusnya.

Adapun temuan lain dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* di MTs Sunan Ampel Siyar secara konsisten dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan aspek kompetisi dan kerjasama dalam tim, model pembelajaran ini mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan komunikasi serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan mencapai pencapaian akademik yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang melalui aktivitas-aktivitas kompetitif dan kolaboratif, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Selain itu, temuan ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan variasi dalam strategi pembelajaran terutama di MTs Sunan Ampel Siyar yang notabennya menerapkan pembelajaran secara konvensional untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan.

Adapun hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Trianto yang mengatakan bahwa model *Team Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model *cooperative learning*, yang mana tujuan utama dari model pembelajaran ini ialah meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan memaksimalkan pada kegiatan belajar siswa tersebut⁵⁵.

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran model *Team Games Tournament* tersebut yang mengharuskan dan mengundang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam pelaksanaan model *Team Games Tournament* siswa diharuskan untuk memahami materi secara mandiri untuk mengikuti kegiatan dalam pembelajaran *Team Games Tournament* tersebut.

Adapun pemberian model *Team Games Tournament* bagi para siswa memiliki beberapa kelebihan diantaranya; a) model *Team Games Tournament* ini memberikan peluang kepada setiap peserta didik untuk lebih santai dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, b) menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan kerja sama, c) masing-masing siswa memiliki kesempatan untuk terlibat didalamnya, d) model ini melibatkan seluruh siswa untuk ikut andil tanpa adanya kesenjangan atau perbedaan apapun⁵⁶.

Selain itu, model pembelajaran *Team Games Tournament* ini juga dapat menambah kemampuan berinteraksi antar siswa, sehingga dapat menumbuhkan hubungan yang positif diantara keduanya baik dalam lingkungan belajar maupun diluar lingkungan belajar tersebut. Kemudian, pada model pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif secara fisik maupun mental karena terlibat dalam kegiatan

⁵⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010).

⁵⁶ Andi Sulistio dan Dr Nik Haryanti, "MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL)," 2015.

pembelajaran yang lebih menarik, juga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan tingkat pemahaman siswa. Maka dari itu, penggunaan model *Team Games Tournament* ini akan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung perkembangan holistik siswa⁵⁷.

⁵⁷ Santosa, "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran." 2018.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan hasil dari penelitian serta pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil ialah sebagai berikut:

1. MTs Sunan Ampel merupakan lembaga pendidikan yang terletak di pelosok kabupaten Pasuruan, yang mana mayoritas pendidiknya kurang menggunakan variasi dalam menggunakan metode pembelajaran dan hanya menggunakan metode konvensional pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa dan juga rendahnya hasil belajar. Pada penelitian ini, penerapan model *Team Games Tournament* membuat siswa sangat antusias ketika melaksanakannya, dikarenakan model pembelajaran ini menggabungkan beberapa aspek didalamnya, seperti kekompakan, komunikasi, dan kerja sama antar anggota kelompok.
2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar. Dimana, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* yang dibantu dengan program SPSS 27 dan menunjukkan angka 0,001. Angka tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_0 di tolak sedangkan H_a diterima.

3. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan *skill* dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan meningkatkan interaksi positif antar sesama siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, berikut ialah saran yang dapat peneliti berikan:

1. Bagi Sekolah

Di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pihak sekolah diharapkan dapat mengkoordinasi para pendidiknya untuk memberikan metode atau model pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dan dapat menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Yang mana hal tersebut dapat dilakukan dengan melalui beberapa cara seperti bimbingan teknis kepada para pendidik, sosialisasi, seminar, dan lain sebagainya.

2. Bagi Pendidik

Sebagai pendidik yang berperan sebagai fasilitator, pendidik harusnya memiliki berbagai ide yang kreatif dan inovatif terutama dalam hal model dan metode pembelajaran agar dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya, dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPD Di Madrasah Tsanawiyah." *Lantanida Journal* 3, no. 2 (15 September 2017): 168. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1657>.
- Afandi, Muhamad, S Pd, M Pd, Evi Chamalah, S Pd, M Pd, Oktarina Puspita Wardani, S Pd, dan M Pd. "Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah." *Unissula Press*, 2013.
- Ahriani. "Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di kampung Paran Kabupaten Gowa," 2018.
- Basri, M, dan Muliani Azis. "Urgensi Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan," Mei 2017.
- Budiarti, Lili. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas Ix Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia." *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)* 2, no. 1 (31 Maret 2022): 01–06. <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i1.5052>.
- Dakhi, Agustin. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," Mei 2020.
- . "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," Mei 2020.
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya*. Ghalia Indonesia, 2002.
- Herawati Daulae, Tatta. "Urgensi Pemanfaatan Keterampilan Mengajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 9, no. 1 (14 Juni 2021): 100–113. <https://doi.org/10.24952/di.v9i1.3654>.
- Hidayati, Pipin. "Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 SMA Negeri 9 Malang," 2014.
- Hidayati, Tri, Ita Handayani, dan Ines Ikasari. *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2019.
- Ismah, Zahrina, dan Tias Ernawati. "Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa." *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (31 Maret 2018): 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.
- Magdalena, Ina, Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Fазiah, dan Fika Sulaehatun Nopus. "Analisis Validitas, Realibilitas, Tingkat Kesulitan, Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Team 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan" 3 (2021).
- Manalu, Sarah, dan Elisabeth Margareta. "Pengaruh Model Pembelajaran team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 20 Oktober 2023. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>.

- Marzuki, Ismail, dan Lukamanul Hakim. "Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 14, no. 02 (31 Juli 2018). <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.
- Melindawati, Silfi. "Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1 (30 Januari 2021): 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa" 11, no. 1 (2017).
- NCSS. *Avision of Powerful Teaching and Learning in the Social Studies*. Social Education, 2016.
- Priadana, Sidik, dan Denok Sunarsi. "Metode Penelitian Kuantitatif," 2021.
- Rafika. "Pengaruh penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi," 2021.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021.
- Rosyida, Diah. "Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro," 2017.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. 2 ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Salma, Muthiah, Tri Saptuti Susiani, dan Ngatman Ngatman. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (3 April 2024). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76491>.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran," 1 Oktober 2018.
- Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sardijo, dan Ischak. *Pendidikan IPS di SD*. 4 ed. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021.
- Solihah, Ai. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (5 Agustus 2016). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.
- Sudijono, Anas. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulistio, Andi, dan Dr Nik Haryanti. "MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL)," t.t.
- Supiani. "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," 2022.

Supratman, Dadang. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2010.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Pre-test dan Post Test IPS Sub Bab: Pelaku Ekonomi

1. Berikut ini merupakan berbagai peran dari pelaku ekonomi dalam perekonomian :
 - (1) Sebagai konsumen
 - (2) Pengguna faktor produksi
 - (3) Sebagai penyedia faktor produksi
 - (4) Pelaku perdagangan internasional

Peran rumah tangga konsumen (RTK) yang benar ditunjukkan pada

- a. (1) dan (4)
 - b. **(1) dan (3)**
 - c. (2) dan (3)
 - d. (2) dan (4)
2. Seseorang, kelompok, atau lembaga yang terlibat dalam aktivitas ekonomi, termasuk konsumsi, distribusi, dan produksi, dapat disebut sebagai...
 - a. Kegiatan ekonomi
 - b. Rumah tangga konsumen
 - c. Kegiatan jual beli
 3. Sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mengurangi atau menghabiskan barang dan jasa dengan tujuan memenuhi kebutuhan dan kepuasan secara langsung disebut sebagai
 - a. **Konsumsi**
 - b. Konsumen
 - c. Produsen
 - d. Distribusi
 4. Perhatikan gambar berikut!



Analisislah kegiatan dalam gambar tersebut berdasarkan pelaku ekonomi, kegiatan ekonomi, dan tujuannya!

- a. **Rumah tangga produsen, memproduksi barang/jasa, menjual kepada konsumen.**
- b. Rumah tangga luar negeri, memproduksi barang/jasa, mengekspor/impor produk.

- c. Rumah tangga konsumen, memproduksi barang/jasa, menghabiskan nilai barang.
 - d. Rumah tangga pemerintah, memproduksi barang/jasa, menghabiskan nilai barang.
5. Pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang dan jasa, sekaligus berperan sebagai pengguna faktor produksi disebut sebagai
- a. Rumah tangga luar negeri
 - b. Rumah tangga pemerintah
 - c. Rumah tangga produsen**
 - d. Rumah tangga konsumen

Ketika konsumen membeli barang dan jasa dari produsen, konsumen harus membayar barang dan jasa yang diterima. Oleh karena itu, rumah tangga keluarga atau konsumen perlu memiliki pendapatan. Berikut adalah hal yang bukan termasuk sebagai pendapatan rumah tangga:

- a. Sewa
 - b. Laba
 - c. Bunga
 - d. Tabungan**
6. Berdasarkan gambar dibawah, hubungan pelaku ekonomi 2 sektor yang tidak benar adalah....



- a. RTP memberikan barang dan jasa kepada RTK dan RTK memberikan sejumlah uang kepada RTP
 - b. RTK memberikan sejumlah uang sebagai jaminan kepada RTP
 - c. RTP memberikan balas jasa berupa uang kepada RTK
 - d. RTK memberikan gaji kepada RTP**
7. Pemerintah sebagai pelaku ekonomi menggunakan faktor-faktor produksi (barang dan jasa), adalah definisi dari pemerintah melakukan kegiatan...
- a. Distribusi
 - b. Produksi
 - c. Pembangunan
 - d. Konsumsi**

8. Perhatikan gambar berikut!



Dibawah ini yang merupakan pelaku dan peran ekonomi yang benar sesuai gambar tersebut ialah...

- a. **rumah tangga luar negeri-menjalinkan hubungan kerja sama**
 - b. rumah tangga produsen-menggunakan faktor produksi
 - c. rumah tangga konsumen-membeli barang dari produsen
 - d. rumah tangga pemerintah-mengatur perekonomian
10. Peran rumah tangga produksi atau perusahaan sebagai agen pembangunan diwujudkan melalui...
- a. Menyediakan produk kepada konsumen
 - b. Mendukung pemerintah dalam mengatasi pengangguran
 - c. Berkontribusi dengan memberikan dana pada proyek pemerintah
 - d. Memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia
11. Kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh rumah tangga konsumen ialah...
- a. melakukan pembelian barang dan modal
 - b. memproduksi barang dan jasa
 - c. **menggunakan sarana produksi**
 - d. melakukan kegiatan ekspor impor
12. Peran agen pembangunan diemban oleh...
- a. rumah tangga perusahaan dan pemerintah
 - b. **rumah tangga perusahaan/produsen**
 - c. rumah tangga luar negeri
 - d. rumah tangga konsumen dan pemerintah
13. Dibawah ini merupakan pernyataan yang benar mengenai produsen ialah...
- a. **orang yang berperan dalam kegiatan produksi barang atau jasa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para konsumen.**
 - b. Orang yang berperan dalam kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa.
 - c. orang yang berperan dalam kegiatan produksi barang atau jasa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para distributor.
 - d. Pelaku ekonomi yang menyediakan faktor produksi.

14. Perhatikan gambar berikut!



Pelaku

1. Pemerintah
2. Konsumen
3. Produsen
4. Rumah tangga luar negeri

Peran

- a. Menyediakan faktor produksi
- b. Menjalinkan kerjasama
- c. Memproduksi barang/jasa
- d. Menentukan besarnya pajak

Dari pernyataan diatas, manakah yang termasuk pelaku dan peran ekonomi sesuai gambar tersebut...

- a. **1,d**
 - b. 3,a
 - c. 2,b
 - d. 4,c
15. Rumah tangga yang berperan sebagai konsumen, produsen, investor, menjalin kerja sama, pertukaran tenaga kerja adalah rumah tangga...
- a. Rumah tangga pemerintah
 - b. Rumah tangga konsumen
 - c. Rumah tangga produsen
 - d. **Rumah tangga luar negeri**
16. Perusahaan baju membeli benang untuk membuat baju. Hal tersebut merupakan kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh...
- a. Konsumen
 - b. **Produsen**
 - c. Distributor
 - d. Pemerintah
17. Peran pemerintah dalam kegiatan perekonomian ialah sebagai berikut kecuali...
- a. Sebagai produsen
 - b. Sebagai konsumen
 - c. **Sebagai distributor**

- d. Sebagai pengendali perekonomian
18. Contoh kegiatan distribusi barang atau jasa dari pemerintah ke masyarakat adalah...
- Menyalurkan bantuan tunai dan non tunai ke masyarakat**
 - Memproduksi pupuk untuk masyarakat luas
 - Menyalurkan bahan bangunan untuk pembangunan istana negara
 - Mengimpor barang-barang yang disalurkan dari luar negeri
19. Perhatikan gambar berikut!



- Pernyataan yang benar mengenai pelaku ekonomi dan perannya berdasarkan gambar tersebut yaitu...
- Rumah tangga konsumen, membeli barang atau jasa yang di produksi oleh rumah tangga produsen**
 - Rumah tangga luar negeri, membeli barang atau jasa yang di produksi oleh rumah tangga produsen
 - Rumah tangga produsen, menggunakan faktor produksi yang diperoleh dari rumah tangga konsumen
 - Rumah tangga pemerintah, mendapatkan pajak dari para pelaku ekonomi
20. Kegiatan rumah tangga yang menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari merupakan pengertian dari...
- Produsen
 - Produksi**
 - Konsumsi
 - Distribusi

Lampiran 2 Penilaian Validator

LEMBAR VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : IPS
 Materi : Pelaku Ekonomi
 Sekolah : MTs Sunan Ampel
 Kelas/Semester : VIII/2
 Penulis : Ulyasari
 Validator : Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

A. Petunjuk

Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1: berarti "*tidak baik*"
 2: berarti "*kurang baik*"
 3: berarti "*cukup baik*"
 4: berarti "*baik*"
 5: berarti "*sangat baik*"

B. Penilaian dari beberapa aspek

No.	Aspek Validasi	Nomor Soal																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...
A.	MATERI																					
1.	Soal sesuai dengan indikator	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5

C. Penilaian umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum tentang soal*):

- 1 : Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4 : Dapat digunakan tanpa revisi

*) *lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan saran perbaikan

*perlu penekanan no soal : ga
melubet instruksi pd akhir soal.*

Malang, 16 Januari 2024

Validator

(Nurlaeli Fitriah, M.Pd.)

Lampiran 3 Hasil Uji Validitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda

Hasil Uji Validitas

		Correlations																			
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20
soal1	Pearson Correlation	1	.592*	.255	.234	.135	.234	.234	.127	.367	.324	.313	.418	.592*	-.022	.405	.221	.234	.324	.244	.244
	Sig. (2-tailed)		.016	.341	.384	.619	.384	.384	.639	.162	.221	.237	.107	.016	.937	.120	.411	.384	.221	.363	.363
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal2	Pearson Correlation	.592*	1	-.098	.149	.516*	.149	.447	.313	.289	.041	.467	.592*	.733**	.041	.258	.098	.447	.041	.067	.067
	Sig. (2-tailed)	.016		.719	.582	.041	.582	.082	.237	.277	.879	.068	.016	.001	.879	.334	.719	.082	.879	.806	.806
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal3	Pearson Correlation	.255	-.098	1	.218	.000	.218	.218	.255	.182	.787**	.293	.255	-.098	.303	.378	.333	.218	.787**	.488	.488
	Sig. (2-tailed)	.341	.719		.417	1.000	.417	.417	.341	.501	<.001	.271	.341	.719	.255	.149	.207	.417	<.001	.055	.055
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal4	Pearson Correlation	.234	.149	.218	1	.577**	.667**	.000	.234	.462	.277	.447	-.078	.149	.277	.289	.656**	.333	.277	.149	.149
	Sig. (2-tailed)	.384	.582	.417		.019	.005	1.000	.384	.071	.298	.082	.774	.582	.298	.278	.006	.207	.298	.582	.582
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal5	Pearson Correlation	.135	.516*	.000	.577**	1	.577**	.000	.135	.160	.160	.258	.135	.258	.160	.250	.630**	.289	.160	.258	.258
	Sig. (2-tailed)	.619	.041	1.000	.019		.019	1.000	.619	.554	.554	.334	.619	.334	.554	.350	.009	.278	.554	.334	.334
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal6	Pearson Correlation	.234	.149	.218	.667**	.577**	1	.000	.234	.092	.277	.149	-.078	.149	.277	.577**	.656**	.333	.277	.149	.149
	Sig. (2-tailed)	.384	.582	.417	.005	.019		1.000	.384	.733	.298	.582	.774	.582	.298	.019	.006	.207	.298	.582	.582
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal7	Pearson Correlation	.234	.447	.218	.000	.000	.000	1	.545*	.462	.277	.745**	.545*	.447	.277	.289	-.218	.333	.277	.149	.149
	Sig. (2-tailed)	.384	.082	.417	1.000	1.000	1.000		.029	.071	.298	<.001	.029	.082	.298	.278	.417	.207	.298	.582	.582
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal8	Pearson Correlation	.127	.313	.255	.234	.135	.234	.545*	1	.367	.324	.313	.418	.313	.324	.405	-.051	.545*	.324	.244	.244
	Sig. (2-tailed)	.639	.237	.341	.384	.619	.384	.029		.162	.221	.237	.107	.237	.221	.120	.851	.029	.221	.363	.363
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal9	Pearson Correlation	.367	.289	.182	.462	.160	.092	.462	.367	1	.231	.620*	.367	.289	.231	.160	.222	.092	.231	.041	.041
	Sig. (2-tailed)	.162	.277	.501	.071	.554	.733	.071	.162		.390	.010	.162	.277	.390	.554	.409	.733	.390	.879	.879
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal10	Pearson Correlation	.324	.041	.787**	.277	.160	.277	.277	.324	.231	1	.372	-.022	.041	.179	.160	.101	.277	.590*	.620*	.620*
	Sig. (2-tailed)	.221	.879	<.001	.298	.554	.298	.298	.221	.390		.156	.937	.879	.506	.554	.710	.298	.016	.010	.010
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal11	Pearson Correlation	.313	.467	.293	.447	.258	.149	.745**	.313	.620*	.372	1	.313	.467	.372	.258	.098	.447	.372	.333	.333
	Sig. (2-tailed)	.237	.068	.271	.082	.334	.582	<.001	.237	.010	.156		.237	.068	.156	.334	.719	.082	.156	.207	.207
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal12	Pearson Correlation	.418	.592*	.255	-.078	.135	-.078	.545*	.418	.367	-.022	.313	1	.592*	.324	.405	.221	.234	.324	-.035	-.035
	Sig. (2-tailed)	.107	.016	.341	.774	.619	.774	.029	.107	.162	.937	.237		.016	.221	.120	.411	.384	.221	.898	.898
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal13	Pearson Correlation	.592*	.733**	-.098	.149	.258	.149	.447	.313	.289	.041	.467	.592*	1	.372	.258	.098	.447	.041	.067	.067
	Sig. (2-tailed)	.016	.001	.719	.582	.334	.582	.082	.237	.277	.879	.068	.016		.156	.334	.719	.082	.879	.806	.806
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal14	Pearson Correlation	-.022	.041	.303	.277	.160	.277	.277	.324	.231	.179	.372	.324	.372	1	.160	.424	.277	.590*	.289	.289
	Sig. (2-tailed)	.937	.879	.255	.298	.554	.298	.298	.221	.390	.506	.156	.221	.156		.554	.102	.298	.016	.277	.277
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal15	Pearson Correlation	.405	.258	.378	.289	.250	.577**	.289	.405	.160	.160	.258	.405	.258	.160	1	.378	.289	.480	.258	.258
	Sig. (2-tailed)	.120	.334	.149	.278	.350	.019	.278	.120	.554	.554	.334	.120	.334	.554		.149	.278	.060	.334	.334
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal16	Pearson Correlation	.221	.098	.333	.655**	.630**	.655**	-.218	-.051	.222	.101	.098	.221	.098	.424	.378	1	.073	.424	.163	.163
	Sig. (2-tailed)	.411	.719	.207	.006	.009	.006	.417	.851	.409	.710	.719	.411	.719	.102	.149		.789	.102	.547	.547
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal17	Pearson Correlation	.234	.447	.218	.333	.289	.333	.333	.545*	.092	.277	.447	.234	.447	.277	.289	.073	1	.277	.149	.149
	Sig. (2-tailed)	.384	.082	.417	.207	.278	.207	.207	.029	.733	.298	.082	.384	.082	.298	.278	.789		.298	.582	.582
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal18	Pearson Correlation	.324	.041	.787**	.277	.160	.277	.277	.324	.231	.590*	.372	.324	.041	.590*	.480	.424	.277	1	.620*	.620*
	Sig. (2-tailed)	.221	.879	<.001	.298	.554	.298	.298	.221	.390	.016	.156	.221	.879	.016	.060	.102	.298		.010	.010
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal19	Pearson Correlation	.244	.067	.488	.149	.258	.149	.149	.244	.041	.620*	.333	-.035	.067	.289	.258	.163	.149	.620*	1	1,000**
	Sig. (2-tailed)	.363	.806	.055	.582	.334	.582	.582	.363	.879	.010	.207	.898	.806	.277	.334	.547	.582	.010		.000
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal20	Pearson Correlation	.244	.067	.488	.149	.258	.149	.149	.244	.041	.620*	.333	-.035	.067	.289	.258	.163	.149	.620*	1,000**	1
	Sig. (2-tailed)	.363	.806	.055	.582	.334	.582	.582	.363	.879	.010	.207	.898	.806	.277	.334	.547	.582	.010	.000	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Tingkat Kesukaran

		Statistics																				
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	total
N	Valid	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,69	,63	,13	,75	,50	,75	,75	,69	,81	,19	,63	,69	,63	,19	,50	,56	,75	,19	,38	,38	10,75

Hasil Uji Daya beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	10,06	24,729	,513	,882
soal2	10,13	24,650	,504	,882
soal3	10,63	25,583	,492	,883
soal4	10,00	24,933	,508	,882
soal5	10,25	24,733	,467	,883
soal6	10,00	25,067	,476	,883
soal7	10,00	25,067	,476	,883
soal8	10,06	24,729	,513	,882
soal9	9,94	25,396	,453	,884
soal10	10,56	25,196	,505	,882
soal11	10,13	23,983	,647	,877
soal12	10,06	24,996	,454	,884
soal13	10,13	24,650	,504	,882
soal14	10,56	25,329	,470	,883
soal15	10,25	24,333	,550	,881
soal16	10,19	24,963	,425	,885
soal17	10,00	24,933	,508	,882
soal18	10,56	24,663	,643	,878
soal19	10,38	24,783	,475	,883
soal20	10,38	24,783	,475	,883

Lampiran 4 Nama-nama Siswa Kelas VIII

Kelas VIII A

No.	NAMA
1	Amelia Rizqiyah Putri
2	Chintia Dewi
3	Dewi Mumtazah
4	Elok Zakiyah
5	Elva Zahrotul Abidah
6	Farida
7	Fitri Nur Juwaria
8	Indi Rahmawati
9	Intan Nurjannah
10	Itaur Rizqiyah
11	Konita
12	Musrifa Tasya Nur Madina
13	Nuri Lailatul Choiroh
14	Putri Maulindah
15	Siti Nur Aini
16	Robiatul adawiyah

Kelas VIII B

No.	NAMA
1	Abdus Shomad
2	Choirul Ibad
3	Hamdani
4	Iklil Maulana Ibrahim
5	Istian Ma'Ruf
6	M. Ali Ridho
7	M. As'At Islahi
8	M. Ilham
9	M. Mufid Asrory
10	M. Rizki
11	M. Syihabul Millah
12	M. Ubaidillah
13	Maulana Ibrohim
14	Muhammad Arifin
15	Muhammad Fahmi Rizal Khoironi
16	Muhammad Fahrino
17	Muhammad Iqbal Sayyidi

18	Muhammad Lutfillah
19	Muhammad Naufal Afifi
20	Nurul Hidayah
21	Ulul Azmi
22	Zainal Efendi
23	Raihan Habib

Kelas VIII C

No.	NAMA SISWA
1	Achmad Rifqi Haikal
2	Ahmad Ali Nofal
3	Alfinatu Khoirul Anwar
4	Balyan Izuddin
5	Dwi Aditya Putra
6	Fadoilul Ibad
7	M. Amirul Mukminin
8	M. Ardiansyah
9	M. Maulana Rizky
10	M. Muslim
11	M. Su'Udi
12	M. Yazid Al Bustomi
13	Moch. Raffi Akbar
14	Muhammad Ali Wafa
15	Muhammad Holidin
16	Muhammad Ihsan
17	Muhammad Syibli
18	Muhammad Yasin
19	Rojil Gufron Adi Saswito
20	Sony Maulana

Lampiran 5 RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

IPK: 3.3/IPK 4.3

Sekolah	: MTs SUNAN AMPEL SIYAR	Kelas/Semester	: VIII (delapan)/Genap
Mata Pelajaran	: IPS	Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)
Sub Materi Pokok: PELAKU EKONOMI			

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan dan menganalisis pelaku ekonomi serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi. 2. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilalui peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran	Religius Nasionalis	5'
Kegiatan Inti Tahap – 1 Menyampaikan informasi	Membahas kembali mengenai materi yang telah di bahas sebelumnya. Serta menyampaikan teknis dari pembelajaran model TGT.	Integritas, Kemandirian	5'
Tahap – 2 Membagi kelompok	Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik dan setiap kelompok berisi siswa dengan tingkat keterampilan dan pengetahuan yang beragam.	Kemandirian	2'
Tahap – 3 Pemberian tugas	Masing-masing perwakilan kelompok mengambil tema sub-materi yang telah disediakan oleh guru secara acak.	Gotong royong	2'
Tahap – 4 Pengerjaan tugas	Para siswa mengerjakan tugas bersama kelompok masing-masing.	Gotong royong	10'
Tahap – 5 presentasi kelompok	Setiap kelompok bergantian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan sekaligus menjelaskan terkait materi yang telah ditetapkan sebelumnya.	Integritas	15'
Tahap – 6 pelaksanaan <i>game</i>	Siswa saling berlomba antar kelompok, dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.	Integritas, Gotong royong	15'
Tahap-7 Penilaian dan pemberian <i>reward</i>	Guru memberikan skor terhadap kelompok yang telah menjawab pertanyaan dengan benar. Dan memberi hadiah pada kelompok dengan skor tertinggi.	Integritas	5'
Tahap – 8 Pelaksanaan tes	Pemberian <i>post-test</i> kepada para siswa.	Kemandirian	20'
Penutup	Guru melaksanakan umpan balik; kemudian mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya dan terakhir berdoa/salam penutup	Religius	5'

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
IPK: 3.3/IPK 4.3

Sekolah : MTs SUNAN AMPEL SIYAR	Kelas/Semester : VIII (delapan)/Genap
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)
Sub Materi Pokok: PELAKU EKONOMI DAN PERAN PELAKU EKONOMI	

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran langsung dengan menggunakan media *power point*, peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan dan menganalisis pelaku ekonomi serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilalui peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	Religius Nasionalis	5'
Kegiatan Inti Tahap - 1 Menyampaikan informasi	Membahas kembali mengenai materi yang telah di bahas sebelumnya.	Integritas, Kemandirian	15'
Tahap-2 Pelaksanaan tes	Pemberian <i>post-test</i> kepada siswa.	Integritas	40'
Penutup	Guru melaksanakan umpan balik; kemudian mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya dan terakhir berdoa/salam penutup	Religius	5'

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal;
 Penilaian Pengetahuan: Penugasan individu;
 Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

Mengetahui,
 Peneliti

ULYASARI

Guru Mata Pelajaran



AHMAD NASIRI, S.Pd
 NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

IPK: 3.3/IPK 4.3

Sekolah : MTs SUNAN AMPEL SIYAR	Kelas/Semester : VIII (delapan)/Genap
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)
Sub Materi Pokok: PELAKU EKONOMI DAN PERAN PELAKU EKONOMI	

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran langsung dengan menggunakan media *power point*, peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan dan menganalisis pelaku ekonomi serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilalui peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	Religius Nasionalis	5'
Kegiatan Inti Tahap – 1 Menyampaikan informasi	Guru mempersiapkan siswa untuk siap dalam belajar dan memberikan <i>ice breaking</i> .	Integritas, Kemandirian	10'
Tahap-2 Pelaksanaan tes	Pemberian <i>pre-test</i> kepada siswa.	Integritas	40'
Tahap – 3 penyampaian materi	Penyampaian materi pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi menggunakan metode konvensional bermedia <i>power point</i> .	Kemandirian	15'
Tahap-4 Penilaian dan pemberian <i>reward</i>	Guru memberikan penilaian dan hadiah kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan.	Integritas	5'
Penutup	Guru melaksanakan umpan balik; kemudian mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya dan terakhir berdoa/salam penutup	Religius	5'

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal;
Penilaian Pengetahuan: Penugasan individu;
Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

Mengetahui,
Peneliti

ULYASARI

Guru Mata Pelajaran



AHMAD NASIRI, S.Pd
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
IPK: 3.3/IPK 4.3

Sekolah : MTs SUNAN AMPEL SIYAR	Kelas/Semester : VIII (delapan)/Genap
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)
Sub Materi Pokok:	
PELAKU EKONOMI DAN PERAN PELAKU EKONOMI	

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan dan menganalisis pelaku ekonomi serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi. 2. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilalui peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran	Religius Nasionalis	5'
Kegiatan Inti Tahap – 1 Menyampaikan informasi	Guru mempersiapkan siswa untuk siap dalam belajar dan memberikan <i>ice breaking</i> kepada siswa.	Integritas, Kemandirian	5'
Tahap – 2 Pelaksanaan tes	Pemberian <i>pre-test</i> kepada siswa.	Kemandirian	40'
Tahap-3 Penyampaian materi	Guru menyampaikan materi yang akan dibahas secara garis besar.	Integritas	10'
Penutup	Guru melaksanakan umpan balik; kemudian mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya dan terakhir berdoa/salam penutup	Religius	5'

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal;

Penilaian Pengetahuan: Penugasan individu;

Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

Mengetahui,

Peneliti

ULYASARI

Guru Mata Pelajaran



AHMAD NASIRI, S.Pd
NIP.

Lampiran 6 Foto pelaksanaan Penelitian





Lampiran 7 Biodata Penulis**BIODATA PENULIS**

Nama : Ulyasari

NIM : 200102110034

Tempat, Tanggal Lahir : pasuruan, 19 Januari 2003

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Dsn. Pesanggrahan, RT 02 / RW 03, Ds. Slambricit,
Kec. Kraton, Kab. Pasuruan, Jawa Timur

Email : sariulya102@gmail.com

Riwayat Pendidikan : 1. 2006-2008 : TK Darul Ulum Pesanggrahan
2. 2008-2014 : SDN Slambricit
3. 2014-2017 : MTs Sunan Ampel Siyar
4. 2017-2020 : MA Sunan Ampel Siyar