

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN MEDIA *UNO STACKO* TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI MTSN 2
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

OLEH

ANISA OKTA SETYORINI

NIM. 200102110076



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN MEDIA *UNO STACKO* TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI MTSN 2
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

OLEH

Anisa Okta Setyorini

NIM. 200102110076



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri” oleh Anisa Okta Setyorini ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 21 Mei 2024

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Penguji <u>Nailul Fauziyah, MA</u> 19841209201802012131	:  _____
Sekretaris Sidang <u>Dr. Umi Julaihah, M.Si</u> NIP. 197907282006042002	:  _____
Pembimbing <u>Dr. Umi Julaihah, M.Si</u> NIP. 197907282006042002	:  _____
Penguji Utama <u>Dr. Saiful Amin, M.Pd</u> 198709222015031005	:  _____

Mengesahkan,

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA *UNO STACKO* TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI MTSN 2 KOTA KEDIRI**" Oleh Anisa Okta Setyorini ini telah diperiksa dan disetujui ke sidang ujian pada tanggal 7 Mei 2024.

Pembimbing,



Dr. Umi Julaihah, M.Si
NIP. 197907282006042002

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Umi Julaihah, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 30 April 2024

Hal : Skripsi Anisa Okta Setyorini

Lamp : -

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim 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 : Anisa Okta Setyorini

NIM : 200102110076

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan
Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri

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

Wassalamu'alaimum Wr, Wb.

Pembimbing,



Dr. Umi Julaihah, M.Si

NIP. 197907282006042002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Okta Setyorini

NIM : 200102110076

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan
Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Siswa
Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian kari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kediri, 10 Mei 2024

Hormat saya



Anisa Okta Setyorini

NIM. 200102110076

LEMBAR MOTTO

Jika Allah menolongmu, maka tidak ada yang bisa mengalahkanmu

(Q.S. Ali Imran :160)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat merampungkan skripsi ini secara tepat pada waktunya. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

Kedua orang tua yang saya cintai, adik Aldo Dwi Samsul Arifin dan Azizah Putri Deviana yang sudah banyak mencurahkan doa, dukungan, kasih sayang, pengorbanan, dan perhatian pada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Umi Julaihah, M.Si selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, dan nasihat saat penyelesaian skripsi ini. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada Ibu Azharotunnafi, M.Pd selaku dosen validator yang sudah membantu peneliti dalam menyusun angket dan soal dalam skripsi ini.

Teman-teman seperjuangan, khususnya alm. Devi Wahyu Parwati, Pungky Virginia, Dewi Khayla Al-Zhazura, Nadila Putri Alifia, Janet Aurellia Khatarine, Nabilatul Akmaliiyah, Selvi Nur Alawiyah, Diah Indah Aryani, Annisaa' Fitri Aprillia, Siska Wulandari, dan PIPS'20 yang telah menemani dan meluangkan waktunya selama menempuh pendidikan.

Rama Putra Nugraha, yang sudah kebersamaan peneliti pada hari-hari yang tak mudah dan telah berkontribusi banyak serta senantiasa sabar menghadapi peneliti saat proses pengerjaan skripsi ini.

Terima kasih untuk diriku sendiri yang telah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan memperjuangkan skripsi ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan. Terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun, ini merupakan pencapaian awal kehidupan yang patut dirayakan untuk diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberi karunia, hidayah, sekaligus inayah-nya sehingga penulis mampu merampungkan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri” ini tepat waktu. Skripsi disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis sadar jika masih banyak pihak yang memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Seluruh dosen jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Guru, staff, dan siswa MTsN 2 Kota Kediri yang telah bersedia untuk membantu pada kegiatan penelitian.
6. Dmitriev Abraham (Abe cekut) sebagai adik *online* yang telah selalu menjadi *moodbooster* peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Olivia Rodrigo dan Taylor Swift dengan karya-karyanya yang telah menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Moci sebagai kucing peliharaan tersayang yang selalu memberikan semangat dan setia menemani penulis dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis sadar dengan pengetahuan yang terbatas jika tugas akhir skripsi ini tentu masih memiliki beberapa kesalahan dan kekurangan serta jauh dari kata sempurna. Dengan demikian, penulis sangat berharap adanya saran ataupun kritik dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Penulis memiliki harapan agar skripsi ini memberi manfaat bagi penulis dan pada pembaca

Malang, 9 Mei 2024

Penulis

Anisa Okta Setyorini

NIM. 200102110076

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
مستخلص البحث.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Originalitas Penelitian.....	12
G. Definisi Operasional.....	24
H. Sistematika Penulisan	25
BAB II KAJIAN TEORI.....	27
A. Landasan Teori.....	27
B. Perspektif Teori dalam Islam	48
C. Kerangka Berpikir	51
D. Hipotesis Penelitian.....	53

BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	55
B. Lokasi Penelitian.....	56
C. Variabel Penelitian.....	57
D. Populasi dan Sampel.....	57
E. Data dan Sumber Data.....	58
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	63
H. Teknik Pengumpulan Data.....	66
I. Analisis Data.....	66
J. Prosedur Penelitian.....	69
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	71
A. Paparan Data.....	71
B. Hasil Penelitian.....	74
BAB V PEMBAHASAN.....	80
A. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Uno Stacko</i> Terhadap Sikap Sosial Siswa.....	80
B. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Uno Stacko</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa.....	84
BAB VI PENUTUP.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
DAFTAR LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	12
Tabel 2. 1 Indikator Sikap Sosial	36
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	56
Tabel 3. 2 Skor Penilaian Skala Likert	59
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Variabel Sikap Sosial	59
Tabel 3. 4 Rubrik Penskoran Angket Sikap Sosial	61
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Variabel Keaktifan Belajar Siswa.....	61
Tabel 3. 6 Rubrik Penskoran Angket Sikap Sosial	63
Tabel 3. 7 Tabel Hasil Uji Validitas.....	64
Tabel 3. 8 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	65
Tabel 3. 9 Ketentuan Uji Normalitas	67
Tabel 3. 10 Ketentuan Uji Homogenitas.....	68
Tabel 4. 1 Gambar Analisis Deskriptif Sikap Sosial.....	75
Tabel 4. 2 Gambar Analisis Deskriptif Keaktifan Belajar	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample t-test Angket Sikap Sosial	77
Tabel 4. 6 Hasil Uji Paired Sample t-test Angket Keaktifan Belajar.....	78
Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample t-test	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	52
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian MTsN 2 Kota Kediri	96
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian MTsN 2 Kota Kediri	97
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator (Ahli Instrumen)	98
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator (Ahli Materi)	99
Lampiran 5 RPP	100
Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	112
Lampiran 7 Lembar Validasi Soal	118
Lampiran 8 Lembar Validasi Angket.....	120
Lampiran 9 Lembar Angket Siswa	124
Lampiran 10 Data Mentah Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Angket Sikap Sosial	128
Lampiran 11 Data Mentah Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar	128
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas	129
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas	130
Lampiran 14 Data Mentah Angket Sikap Sosial Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	131
Lampiran 15 Data Mentah Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	133
Lampiran 16 Hasil Analisis Deskriptif Angket Sikap Sosial.....	136
Lampiran 17 Hasil Analisis Deskriptif Angket Keaktifan Belajar	137
Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas Angket Sikap Sosial	137
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan Belajar.....	137
Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas Angket Sikap Sosial.....	138
Lampiran 21 Hasil Uji Homogenitas Angket Keaktifan Belajar	138
Lampiran 22 Hasil Uji Hipotesis Angket Sikap Sosial.....	138
Lampiran 24 Hasil Uji Hipotesis Angket Keaktifan Belajar	139
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	139
Lampiran 25 Biodata Mahasiswa.....	142
Lampiran 26 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	143

ABSTRAK

Setyorini, Anisa Okta. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Umi Julaihah, M.Si

Kata Kunci: model pembelajaran TGT, media uno stacko, sikap sosial, keaktifan belajar

Peran kegiatan pembelajaran sangat penting dalam pengembangan karakter siswa dan mencapai tujuan pendidikan. Di Indonesia, penanaman nilai-nilai karakter telah menjadi prioritas utama dalam pendidikan, begitu pula dengan upaya pengembangan akhlak mulia. Ketergantungan siswa terhadap gawai menjadi tantangan tersendiri, karena dapat mengurangi interaksi sosial dan mempengaruhi sikap sosial serta keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan demikian, model pembelajaran yang inovatif, seperti Team Game Tournament (TGT) dengan media *Uno Stacko*, perlu diperkenalkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat sikap sosial mereka.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial siswa, dan (2) mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif yang bersifat *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data memanfaatkan angket dan didapat hasil *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen dan kontrol, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Dari hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $0.000 < 0.05$ pada kedua variabel, sehingga H_{01} dan H_{02} ditolak serta H_{a1} dan H_{a2} diterima. Selain itu nilai rata-rata sikap sosial dan keaktifan belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Uno Stacko* berpengaruh terhadap sikap sosial dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri.

ABSTRACT

Setyorini, Anisa Okta. 2024. The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model with Uno Stacko Media on Social Attitudes and Student Learning Activeness in Social Studies Learning at MTsN 2 Kota Kediri. Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulan Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Umi Julaihah, M.Si

Keywords: TGT learning model, uno stacko media, social attitudes, learning activeness

The role of learning activities is very important in developing student character and achieving educational goals. In Indonesia, the cultivation of character values has become a top priority in education, as well as efforts to develop noble morals. Students' dependence on gadgets is a challenge in itself, as it can reduce social interaction and affect students' social attitudes and engagement in learning. Therefore, innovative learning models, such as Team Game Tournament (TGT) with Uno Stacko media, need to be introduced to increase students' engagement and strengthen their social attitudes.

This study aims to (1) determine the effect of the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model with Uno Stacko media on students' social attitudes, and (2) determine the effect of the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model with Uno Stacko media on student learning activeness in social studies learning at MTsN 2 Kota Kediri. The research method used in this study is a quantitative method that is quasi-experimental with research design Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques using questionnaires and obtained pre-test and post-test results from experimental and control classes, then analyzed using normality test, homogeneity test, and t test.

Based on the results of the hipotesis test, the value of $0.000 < 0.05$ on both variables, so H_{01} and H_{02} are rejected and H_{a1} and H_{a2} are accepted. In addition, the average value of social attitudes and learning activeness of the experimental class is higher than the control class. So it can be concluded that the Teams Games Tournament learning model with Uno Stacko media has an effect on social attitudes and student learning activeness in social studies learning at MTsN 2 Kota Kediri.

مستخلص البحث

سيثيوريي ، أنيسة أوكتا. 2024. تأثير نموذج تعلم بطولة ألعاب الفرق (TGT) مع *Uno Stacko Media* على المواقف الاجتماعية ونشاط تعلم الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية في *MTsN 2 Kediri City*. اطروحة. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ، المشرف على الرسالة: د. أومي حليحة ، M.Si

الكلمات الدالة: نموذج التعلم TGT ، وسائط uno stacko ، الموقف الاجتماعي ، نشاط التعلم

دور أنشطة التعلم مهم جدا في تنمية شخصية الطالب وتحقيق الأهداف التعليمية. في إندونيسيا ، أصبحت زراعة قيم الشخصية أولوية قصوى في التعليم ، وكذلك الجهود المبذولة لتطوير الأخلاق النبيلة. يعد اعتماد الطلاب على الأجهزة تحديا في حد ذاته ، لأنه يمكن أن يقلل من التفاعل الاجتماعي ويؤثر على المواقف الاجتماعية ومشاركة الطلاب في التعلم. لذلك ، يجب تقديم نماذج تعليمية مبتكرة ، مثل بطولة الألعاب الجماعية (TGT) مع وسائط *Uno Stacko* ، لزيادة مشاركة الطلاب وتعزيز مواقفهم الاجتماعية.

تهدف هذه الدراسة إلى (1) تحديد تأثير تطبيق نموذج التعلم لدورة ألعاب الفرق (TGT) باستخدام وسائط *Uno Stacko* على الاتجاهات الاجتماعية للطلاب ، و (2) تحديد تأثير تطبيق نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق (TGT) باستخدام وسائط *Uno Stacko* نحو نشاط تعلم الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية في *MTsN 2* مدينة كديري. طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة كمية شبه تجريبية مع تصميم بحث تصميم مجموعة تحكم غير متكافئة. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والحصول على نتائج ما قبل الاختبار وبعده من الفصول التجريبية والضابطة ، ثم تحليلها باستخدام اختبارات الحالة الطبيعية واختبارات التجانس واختبارات *t*.

بناء على نتائج اختبار العينة المزدوجة ، أظهر اختبار *t* قيما $0.05 > 0.000$ على كلا المتغيرين ، بحيث تم رفضه وقبوله. بالإضافة إلى ذلك ، كان متوسط درجة المواقف الاجتماعية ونشاط التعلم للفصل التجريبي أعلى من الطبقة الضابطة. لذلك يمكن الاستنتاج أن نموذج تعلم $H_{01}H_{02}H_{a1}H_{a2}$ بطولة ألعاب الفرق مع وسائط *Uno Stacko* يؤثر على المواقف الاجتماعية ونشاط تعلم الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية في *MTsN 2 Kediri City*.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Dalam skripsi ini, metode transliterasi Arab-Latin yang digunakan mengacu pada pedoman yang ditetapkan oleh Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam Keputusan No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987. Secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	ه = h
خ = kh	ظ = zh	و = w
د = d	ع = ‘	ي =
ذ = dz	غ = gh	ء = ‘
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas pembelajaran merupakan proses aktif yang melibatkan siswa saat mengkonstruksi pengetahuan. Inti dari seluruh proses pendidikan terletak pada aktivitas pembelajaran dan pengajaran.¹ Berhasilnya tujuan pendidikan sangat bertumpu pada bagaimana siswa mengalami proses belajar. Proses belajar mencakup serangkaian langkah yang harus dijalani oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan khusus, dan menjadi fokus utama dalam segala aktivitas di sekolah. Guru menjadi sumber pengetahuan bagi siswa melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran di lingkungan pendidikan di sekolah tak sekedar berfokus pada pencapaian dan partisipasi dalam bidang akademis saja, melainkan harus selaras dengan pembentukan karakter. Keberadaan pendidikan karakter timbul karena adanya tujuan pendidikan nasional dan situasi saat ini di mana karakter siswa mengalami degradasi karakter. Kementerian Pendidikan Nasional, mengelompokkan 18 nilai pendidikan karakter yang harus diimplementasikan di sekolah, meliputi aspek keagamaan, cinta tanah air, jujur, kedamaian, toleransi, disiplin, peduli lingkungan, kreativitas, peduli sosial, demokrasi, kemandirian, menghargai prestasi, kerja keras, keingintahuan, komunikatif

¹ Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

,semangat kebangsaan, minat membaca, serta tanggung jawab. Setiap sekolah diberi kebebasan dalam menetapkan prioritas nilai pendidikan karakter yang akan diterapkan disesuaikan dengan karakteristik dan keperluan siswa dan lingkungan sekitar.²

Mempelajari karakter artinya belajar sikap atau prinsip. Sikap sosial adalah kompetensi yang harus dimiliki siswa. Sikap sosial dianggap sebagai sikap dasar bagi siswa dalam berinteraksi dengan rekan, guru, keluarga, dan lingkungan. Pada kegiatan sehari-hari terutama di lingkungan sekolah, memiliki sikap sosial menjadi hal yang sangat esensial dalam membina hubungan dengan individu lain.³

Salah satu unsur esensial yang wajib dimiliki siswa yakni sikap sosial. Sikap sosial merujuk pada perilaku yang berkaitan dengan interaksi siswa dalam kehidupan sosial, termasuk hubungannya dengan alam, lingkungan sekolah, dan lingkungan sekitar. Jika lingkungan sosial mendukung atau memberikan kesempatan bagi pertumbuhan anak dengan cara yang positif, sehingga anak bisa memiliki kematangan perkembangan sosial.⁴ Sikap sosial siswa pada dasarnya terjadi dalam lingkungan keluarga, kemudian dibawa untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yaitu lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat atau lingkungan bermain. Lingkungan sekolah sendiri adalah tempat yang tepat untuk dijadikan media untuk mendukung

² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Pranedamedia Grup, 2015).

³ Ria Juwita, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sikap Sosial Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pinang Jaya Bandar Lampung" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

⁴ Lailatul Fadhilah, "Penanaman Sikap Sosial Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Mis Bina Keluarga" (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018). Hal 3

perkembangan sikap sosial siswa yang jika dilihat secara langsung yaitu melalui proses pembelajaran dan berpengaruh besar pada pembentukan dan perkembangan sikap siswa.

Siswa dengan sikap sosial positif cenderung lebih terbuka untuk berinteraksi dengan rekan sekelasnya dan mengikuti rangkaian aktivitas tim. Sebaliknya, keaktifan siswa dalam kegiatan sekolah juga berpengaruh pada perkembangan sikap sosial mereka. Partisipasi aktif dalam kegiatan seperti kerja tim, diskusi, atau kegiatan sosial lainnya dapat membantu siswa memperluas lingkaran sosial mereka dan memperbaiki keterampilan belajarnya.

Dalam situasi saat ini, sebagian besar siswa cenderung bergantung pada internet dan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, *ipad*, *laptop* atau dikenal gadget. Mereka mempergunakan gadget dengan berbagai tujuan, seperti membantu dalam menyelesaikan tugas, menemukan ilmu, menemukan referensi, mengikuti perkembangan, dan keperluan lainnya.⁵ Meskipun mereka tidak menyadari, ketergantungan pada gadget yang dianggap sebagai dukungan dan mengikuti perubahan zaman, sebaliknya bahkan menjadi penghalang dalam belajar jika tidak dipergunakan dengan tepat dan bijaksana. Penggunaan gadget dapat mengurangi aktivitas dan kemampuan berinteraksi anak dengan orang lain. Anak-anak terpaku pada aktivitas mereka ketika memegang gadget, hal ini menyebabkan siswa kurang menunjukkan perhatian pada temannya atau bahkan pada orang di sekitarnya. Tentu sikap ini akan memberikan

⁵ Farah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2018). Hal 3

pengaruh negatif pada aspek sosial siswa, lebih lanjut penyalahgunaan gadget akan cenderung memanjakan siswa saat menyelesaikan penugasan yang dibagikan oleh guru.

Tak hanya itu *gadget* berdampak terhadap perilaku siswa yang mengarah pada kecenderungan menjadi pemalas.⁶ Contohnya, siswa yang hanya mempergunakan perangkat elektronik untuk bermain *game* atau mengakses internet akan memunculkan sifat pemalas dan tidak mau berkembang. Gadget memiliki dampak signifikan karena menjadi alat yang mudah dipergunakan untuk mengakses atau bahkan ketergantungan pada permainan atau konten online yang kurang bermanfaat. Meskipun beberapa siswa melihat perangkat ini sebagai hiburan atau cara melawan kebosanan, terkadang mereka mempergunakannya melebihi durasi waktu yang dianjurkan. Akibatnya, siswa kurang tertarik dalam menyelesaikan tugas sekolah karena menganggap fitur-fitur yang ditawarkan dianggap lebih seru dan menarik sehingga menyebabkan siswa merasa sayang untuk melewatkannya dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah.

Dengan sikap sosial yang baik, siswa dapat terlibat aktif dalam berbagai kegiatan sekolah dan dapat berkomunikasi secara positif dengan teman-teman sekelas, guru, dan staf sekolah lainnya.⁷ Sikap sosial yang positif juga memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan baik dalam tim,

⁶ Vina Yuniarti, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa" (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022).

⁷ Binti Septiani and Muhammad Widda Djuhan, "Upaya Guru Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS," *JIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 1, no. 2 (2021): 61–78, <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i2.249>.

mengunjukkan empati, menghargai norma-norma sosial, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah. Selain itu, siswa dengan sikap sosial yang baik juga dapat menciptakan atmosfer positif di lingkungan sekolah, memberikan kontribusi positif bagi dinamika sosial disekolah mereka.

Salah satu mata pelajaran yang bisa dijadikan sebagai sarana dalam menanamkan sikap sosial pada siswa yakni Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di MTsN 2 Kota Kediri, terdapat tantangan terkait tingkat antusiasme dan interaksi sosial siswa, terutama di dalam mata pelajaran IPS.⁸ Hal demikian sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Hidayati, IPS adalah hasil penggabungan banyak mata pelajaran misalnya ekonomi, ilmu hukum, geografi, ilmu politik, psikologi, sejarah, antropologi, serta sosiologi. Mata pelajaran IPS ini berfokus pada kajian terkait manusia dan lingkungannya, yang membutuhkan keterampilan pengamatan dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya sekedar menghafal fakta.⁹

Meskipun masih terdapat kecenderungan di mana pendidik memegang peranan lebih dominan di dalam kegiatan belajar, dan sejumlah siswa masih cenderung pasif, lebih sering mengandalkan hafalan terutama dalam mata pelajaran IPS. Mereka masih mengabaikan sikap sosial dan keaktifan dikelas. Padahal, pada mata pelajaran IPS, pemahaman materi bisa membantu siswa mengingat informasi lebih baik dan lebih lama dalam memori mereka.

⁸ Hasil observasi tanggal 20 Maret 2023

⁹ Hidayati, Mujinem, and Anwar Senen, *Pengembangan Pendidikan IPS SD* (Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Observasi yang dilaksanakan peneliti selama 3 bulan ketika kegiatan asistensi mengajar (praktik mengajar) memperlihatkan bahwa sebagian siswa saat diajar oleh guru dan mahasiswa praktikan menunjukkan tingkat partisipasi serta keterlibatan yang rendah pada efektivitas pembelajaran.¹⁰ Fenomena demikian mengindikasikan kemungkinan adanya masalah pada aspek keaktifan belajar dan sikap sosial mereka. Para pengajar di MTsN 2 Kota Kediri, khususnya pengajar IPS lebih cenderung mengadopsi pendekatan pembelajaran konvensional, yang kurang efektif dalam meningkatkan tingkat keterlibatan dan kerja sama sosial siswa.

Meskipun demikian, MTsN 2 Kota Kediri merupakan sekolah unggulan yang dikenal dengan prestasi akademik siswa-siswinya yang gemilang, sebagaimana tercermin dari berbagai penghargaan yang tercantum di halaman website resmi sekolah. Namun, realitas di dalam kelas menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPS, tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, interaksi sosial antar siswa juga terbatas, di mana banyak siswa cenderung hanya bergaul dengan beberapa teman sekelompoknya saja. Fenomena ini menunjukkan adanya disparitas antara prestasi akademik yang tinggi dengan rendahnya keterlibatan belajar dan interaksi sosial siswa dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan keaktifan belajar dan keterlibatan sosial siswa secara menyeluruh.

¹⁰ Hasil observasi Maret-Mei

Sebagai pendidik, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Tujuannya untuk mengukur sejauh mana keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran tersebut dan memperbaiki sikap sosial mereka. Seperti yang kita ketahui, setiap aktivitas pembelajaran membutuhkan model dan pendekatan pembelajaran tertentu untuk meraih keberhasilan yang optimal. Model pembelajaran merupakan representasi dari aktivitas pembelajaran dimulai dari awal hingga akhir, termasuk pendekatan, metode, dan teknik yang dijelaskan dengan gaya unik oleh guru dikelas. Oleh karena itu, guru perlu memiliki penguasaan dan kemampuan untuk mengimplementasikan beragam strategi pembelajaran yang memuat teknik, metode, atau pendekatan dengan spesifik dan inovatif.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mendukung pencapaian standar kompetensi yang memiliki indikasi siswa tak sekedar menghafal pelajaran melainkan juga meningkatkan keaktifan dan sikap sosial mereka. Pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yakni pendekatan kooperatif yang relatif mudah diimplementasikan, menghubungkan semua siswa tanpa membedakan status, mendorong siswa agar memberikan tutor pada sebaya, serta mengintegrasikan elemen permainan. Kegiatan belajar dalam TGT dirancang untuk memungkinkan siswa belajar dengan santai, memupuk sikap untuk selalu bertanggungjawab dan berkerjasama, menggalakkan persaingan yang sehat, sekaligus mempromosikan keterlibatan siswa saat proses belajar. Di samping itu, siswa dibiasakan untuk mampu dan berani dalam menyuarakan

pendapatnya, mengapresiasi pandangan teman sekelas, serta memiliki keterampilan kerja tim dan kompetisi yang sehat.¹¹

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari, Ghaemi, dan Alawiyah memaparkan jika implementasi model TGT pada pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap keaktifan yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Tristaningrat dan Ratnada menjelaskan bahwa proses pembelajaran model TGT mempengaruhi peningkatan sikap sosial siswa. Sementara penelitian yang dilakukan Luo dan Asrialdi menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran TGT dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan keterampilan motorik. Adapun Prakoso menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* valid dan efektif digunakan, tetapi belum menilai terkait pengaruhnya terhadap sikap sosial dan keaktifan belajar. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, maupun keterampilan motorik. Namun, peneliti-peneliti tersebut tidak membahas terkait pengaruhnya terhadap sikap sosial dan keaktifan. Adanya *gap* dari beberapa hasil penelitian terdahulu mendorong peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian dengan lebih lanjut yang mempergunakan subjek, objek, variabel, dan teori yang berbeda.

Penelitian ini akan memperluas penelitian sebelumnya dengan mengintegrasikan model TGT melalui media *Uno Stacko* sebagai alat bantu

¹¹ Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Powerpoint Terhadap Keaktifan Siswa," *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 2, no. 2 (2023): 193–207. Hal 195

pembelajaran. *Uno Stacko* telah terbukti efektif untuk menambah minat belajar siswa saat mengikuti mata pelajaran lain.¹² Pada penelitian Hendaryati (2019) mempergunakan balok uno untuk diberi label jawaban, sedangkan penelitian ini mempergunakan balok uno yang diberi label soal. Selain itu juga terdapat perbedaan pada ketentuan permainan yang dilaksanakan. Hal ini menunjukkan penelitian melibatkan *novelty* atau kebaruan dalam proses analisis. Sehingga penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi bukan hanya dalam pengajaran namun juga secara teoritis.

Dari pemaparan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yakni dalam rangka mengevaluasi apakah penggunaan model TGT melalui media *Uno Stacko* dapat meningkatkan sikap sosial sekaligus keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Saat menggunakan penelitian eksperimen, proses belajar dirancang untuk mengajak siswa menghubungkan dan membangun pemahaman atas materi yang diberikan oleh guru melalui kerja tim, menciptakan suasana belajar yang *fun*, dengan harapan akan memperkuat keterlibatan siswa dan menghasilkan peningkatan dalam hasil belajar.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang, diketahui bahwa sikap sosial dan keaktifan belajar perlu di kaji pada kegiatan belajar mengajar pada era digitalisasi saat ini, sehingga rumusan masalah yang di dapat pada penelitian ini:

¹² Neni Hendaryati, "Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Team Games Tournament Learning (*Uno Stacko Challenge*)," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 7, no. 1 (2019): 7–12.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar siswa?

C. Batasan Masalah

Pentingnya mengatur batasan masalah dalam penelitian kuantitatif terletak realita bahwa peneliti seringkali dihadapkan pada keterbatasan sumber daya seperti dana dan waktu.¹³ Dalam rangka menjadikan penelitian lebih terstruktur, berikut batasan masalah:

1. Pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
2. Media yang dibahas pada penelitian ialah media *Uno Stacko*
3. Sikap sosial dan keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini dibatasi pada sikap sosial dan keaktifan setelah mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPS.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk:

¹³ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008).

1. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui penggunaan media *Uno Stacko* pada sikap sosial.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Uno Stacko* pada keaktifan belajar siswa

E. Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan di atas, manfaat penelitian ini yakni berikut ini:

1. Manfaat praktis
 - a) Manfaat bagi sekolah, dapat memberikan informasi terkait model pembelajaran TGT untuk meningkatkan sikap sosial dan keaktifan belajar siswa.
 - b) Penelitian ini di harapkan menjaadi bahan referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya mempergunakan model pembelajaran TGT. Selain itu juga dapat memberi masukan kepada guru dalam mempergunakan media untuk meningkatkan sikap sosial dan keaktifan belajar siswa.
 - c) Melalui pelaksanaan pembelajaran mempergunakan model pembelajaran TGT di harapkan dapat memotivasi siswa agar memiliki keterlibatan secara aktif pada pembelajaran serta dapat meningkatkan sikap sosial siswa.
2. Manfaat teoritis

- a) Untuk memberikan kontribusi khususnya dalam kegiatan pembelajaran IPS mempergunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
- b) Dapat menjadi salah satu sumber informasi dalam penelitian-penelitian di masa mendatang agar dapat ditingkatkan lagi.

F. Originalitas Penelitian

Berikut adalah referensi terdahulu yang penulis analisis sebagai bahan pembandingan dalam menilai keoriginalitasan penelitian. Berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

Nama Penulis	Tujuan & Metode	Hasil	Originalitas
Ratnada (2020)	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis kontribusi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada Tema 7 terhadap sikap sosial siswa. - Kuantitatif dengan model quasi experiment menerapkan desain non-equivalent post test only control group design 	<p>Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Tri Hita Karana sesuai untuk diimplementasikan karena model ini bisa memacu siswa untuk aktif saat mengatasi masalah/kasus tertentu serta siswa belajar terkait nilai-nilai yang termuat dalam Tri Hita Karana dan menerapkannya dengan baik, sehingga tercapainya tujuan</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada model pembelajaran yang diimplementasikan (TGT)</p> <p>Perbedaan antara penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel dari kedua penelitian terdahulu hanya menjelaskan variabel sikap sosial, sedangkan penelitian saat ini juga menggunakan variabel keaktifan</p>

Nama Penulis	Tujuan & Metode	Hasil	Originalitas
Tristaningrat (2020)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui efektivitas penggunaan model TGT sebagai salah satu komponen yang ikut mendorong keberhasilan pembangunan bangsa - Kuantitatif dengan model <i>ex post facto</i> 	<p>pembelajaran.</p> <p>Kegiatan guru saat proses pembelajaran dengan mempergunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) dapat meningkat dan efektif dalam memberikan motivasi siswa pada proses pembelajaran dikelas.</p> <p>Peningkatan yang paling dominan terlihat pada keterampilan sosial siswa kelas V SD N 1 Padangbulia.</p>	<p>belajar. Selain itu, kedua penelitian terdahulu tidak menggunakan media dalam pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>Uno Stacko</i></p>
Lestari (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam rangka mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media audio visual pada kegiatan pembelajaran IPA di SDN Kepunten Tulangan tahun ajaran 2021/2022 - Kuantitatif dengan desain <i>pre-experimental, one-</i> 	<p>Terdapat pengaruh positif pada model pembelajaran TGT berbantuan media audio visual terhadap keaktifan belajar IPA siswa di SDN Kepunten Tulangan yaitu sebesar 92%.</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan ketiga penelitian sebelumnya ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT</p> <p>Perbedaan antara penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel dari ketiga penelitian</p>

Nama Penulis	Tujuan & Metode	Hasil	Originalitas
	<i>shot case study</i>		terdahulu menggunakan variabel keaktifan belajar saja, sedangkan pada penelitian ini juga menggunakan variabel sikap sosial. Selain itu, ketiga penelitian terdahulu tidak menggunakan media dalam menerapkan TGT, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media <i>Uno Stacko</i> saat menerapkan model pembelajaran TGT
Ghaemi (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap learning engagement siswa pada mata pelajaran Ekosistem. - Kuantitatif model quasi eksperimen dengan desain kontrol posttest-only 	Siswa menunjukkan respon positif pada pengalaman belajar mempergunakan model pembelajaran kooperatif (TGT). Implementasi model pembelajaran kooperatif (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ekosistem.	
Alawiyah (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk melihat perbedaan rerata peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. - Kuantitatif dengan model quasy eksperimen 	Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan, hal ini terbukti dari hasil uji n-gain yang diperoleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 0,8913 atau 0,90 > kelas kontrol 0,4921 atau 0,50.	
Prakoso (2020)	- Menghasilkan perangkat	Kevalidan perangkat	Persamaan penelitian ini

Nama Penulis	Tujuan & Metode	Hasil	Originalitas
	<p>pembelajaran yang layak dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan <i>Uno Stacko</i> pada mata pelajaran Pemrograman, Mikroprosesor & Mikrokontroler dengan mengacu pada indikator kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari perangkat pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kuantitatif melalui metode R&D, rancangan uji coba mempergunakan one sample T-test design 	<p>pembelajaran ini sangat valid dipergunakan. Kepraktisan perangkat pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, Keefektifan perangkat pembelajaran ini efektif untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.</p>	<p>dengan keempat penelitian terdahulu yaitu pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran TGT</p> <p>Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu variabel yang digunakan pada keempat penelitian terdahulu menggunakan hasil belajar, motivasi, dan keterampilan motorik. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel sikap sosial dan keaktifan belajar.</p>
Hendaryati (2019)	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar prakarya dan kewirausahaan (PKWU) siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Jatibarang melalui pembelajaran team game tournament (Uno Stacko challenge) - Kuantitatif dengan observasi, dokumentasi, dan tes 	<p>Hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat ditingkatkan melalui team games tournament learning dengan permainan Uno Stacko challenge. Respon siswa sangat baik.</p>	

Nama Penulis	Tujuan & Metode	Hasil	Originalitas
Luo (2020)	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk menyelidiki pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan keterampilan motorik dalam Pendidikan Jasmani Perguruan Tinggi - Kuantitatif dengan desain quasi eksperimen 	<p>Metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pendidikan jasmani di perguruan tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.</p> <p>Namun, metode TGT tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan motorik siswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa mahasiswa dengan tingkat kompetensi yang lebih tinggi cenderung memiliki keterampilan motorik yang lebih baik.</p>	
Asrialdi (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat besarnya pengaruh media Dart Board terhadap hasil belajar sejarah SMAN 1 Gandapura Kabupaten Bireuen. - Kuantitatif dengan jenis penelitian <i>true</i> 	<p>Model pembelajaran TGT berbantuan media <i>Dart Board</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini</p>	

Nama Penulis	Tujuan & Metode	Hasil	Originalitas
	<i>experimental</i>	dapat dilihat dari peningkatan hasil <i>posttest</i> sebesar 89,92%.	

Berikut adalah uraian persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan dan dan penelitian sebelumnya:

- 1) I Kadek Ratnada, Ini Wayan Arini, Luh Putu Putrini Mahadewi tahun 2020 dengan judul “Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Tri Hita Karana Berkontribusi Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Pada Tema 7”. Perbedaan lainnya yaitu pada penelitian ini media pembelajaran yang dipergunakan ialah media *Uno Stacko* sedangkan Ratnada tidak mempergunakan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran TGT. Sehingga proses penerapan model pembelajarannya juga akan berbeda.
Ada beberapa hal yang perlu dicermati dalam penelitian Ratnada, meski menghasilkan temuan bahwa TGT berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, namun karena tidak diketahui media pembelajaran apa yang dipergunakan sehingga hasil penelitian terluau general dan memunculkan ambiguitas terkait media apa yang efektif dipergunakan dalam penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Tri Hita Karana itu sendiri.
- 2) Made Adi Nugraha Tristaningrat, Komang Trisna Mahartini, dan Luh Novi Kusuma Dewi tahun 2020 dengan judul “Efektivitas

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V SDN 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2019/2020”. Perbedaan lainnya yaitu pada penelitian ini media pembelajaran yang dipergunakan mempergunakan media *Uno Stacko* sedangkan Tristaningrat tidak menyebutkan secara spesifik media apa yang dipergunakan dalam kajiannya. Perbedaan lainnya juga terletak pada metode penelitian yang dipergunakan sehingga proses penelitian mulai dari pengambilan data hingga analisis data juga akan berbeda.

Kekurangan dalam penelitian Tristaningrat yaitu mempergunakan metode *ex post facto*, dimana adanya kondisi yang memungkinkan peneliti tidak dapat mengidentifikasi semua faktor penyebab secara rinci, karena peristiwa sudah terjadi. Selain itu, karena fenomena sudah terjadi, peneliti tidak dapat mengontrol faktor penyebab.

- 3) Dewi Ayu Lestari & Enik Setiyawati tahun 2023 dengan judul “*Model Teams Games Tournament (TGT) Aided by Audio Visual Media on Learning Activeness of Elementary School Student*”. Perbedaan lain yaitu pada penelitian ini media pembelajaran yang dipergunakan mempergunakan media *Uno Stacko* sedangkan Lestari & Setiyawati mempergunakan media audio visual. Selain itu, Lestari & Setiyawati memfokuskan pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran IPS. Perbedaan lainnya juga terletak pada desain penelitian yang dipergunakan

sehingga proses penelitian mulai dari pengambilan data hingga analisis data juga akan berbeda.

Penelitian Lestari & Setiyawati meskipun terbukti menghasilkan temuan yang relevan terkait penggunaan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan siswa, namun alangkah lebih baik jika tidak mempergunakan desain *one-shot case study*, dimana memiliki keterbatasan dalam memberikan bukti yang kuat tentang efektivitas dari intervensi atau perlakuan karena ketidakmampuannya untuk memisahkan efek dari faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil. Ini membuat kesimpulan yang dihasilkan Lestari & Setiyawati tentang efektivitas intervensi menjadi kurang meyakinkan.

- 4) Mohammad Ghaemi, Esmail Ebrahimi, dan Pariyaporn Ocak tahun 2023 yang berjudul "*Knowing the Role of the Teams Games Tournament Cooperatibe Learning Model on Student Learning Activeness*". Perbedaan lain yaitu pada penelitian Ghaemi tidak mempergunakan media pembelajaran sedangkan penelitian ini mempergunakan media *Uno Stacko*.

Penelitian Ghaemi tidak mempergunakan media pembelajaran secara spesifik, ada potensi bahwa hal ini dapat membatasi cara guru menyampaikan materi atau metode pembelajaran yang efektif dipergunakan. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini penting untuk memperkaya dan memperbaiki proses pembelajaran TGT.

- 5) Alfina Alawiyah, Jijin Sukron, Muhammad Aditya Firdaus tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Perbedaan lain yaitu pada penelitian ini model pembelajaran yang dipergunakan mempergunakan media *Uno Stacko* sedangkan Alawiyah tidak mempergunakan media pembelajaran spesifik. Sehingga proses penerapan model pembelajarannya juga akan berbeda. Alawiyah memfokuskan pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran IPS.

Penelitian Alawiyah tidak mempergunakan media pembelajaran secara spesifik. Tanpa menjelaskan media pembelajaran, hasil penelitian menjadi bias karena tidak diketahui secara pasti media apa yang bisa menentukan efektivitas model TGT itu sendiri dalam pembelajaran. Penelitian Alawiyah juga tidak mempergunakan variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian terutama dalam konteks pembelajaran tim. Hal ini bisa menjadi kekurangan karena variabel lain seperti sikap sosial juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran kooperatif. Selain itu, responden yang dipergunakan sedikit, hanya 22 responden. Sampel kecil dapat mengurangi kekuatan statistik dari analisis. Artinya, kemungkinan untuk menemukan hasil yang signifikan menjadi lebih rendah. Sampel yang kecil juga dapat memengaruhi reliabilitas

hasil, karena tidak ada cukup data untuk mendukung temuan atau generalisasi yang kuat.

- 6) Panji Sulung Prakoso & Agus Budi Santosa tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Permainan Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pemrograman, Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar”. Persamaan penelitian Prakoso & Santoso¹⁴ dengan penelitian ini yakni pada penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Uno Stacko*. Prakoso & Santoso memfokuskan pada mata pelajaran Pemrograman, Mikrokontroler & Mikroprosesor, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran IPS. Tak hanya itu, perbedaan juga terletak di desain penelitian sehingga proses penelitiannya juga akan berbeda.
- Yang menjadi perhatian pada penelitian Prakoso & Santoso yaitu tidak ada faktor atau pengaruh terhadap variabel lain, hanya sebatas mengukur kelayakan metode TGT terhadap pembelajaran, maka sulit untuk menilai sejauh mana efektivitas model pembelajaran TGT dalam mempengaruhi siswa seperti halnya pada keaktifan belajar dan sikap sosial siswa. Selain itu, metode R&D yang dipergunakan dalam penelitian Prokoso & Santoso juga memiliki

¹⁴ Panji Sulung Prakoso and Agus Budi Santosa, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Permainan Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pemrograman , Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar Agus Budi Santosa,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, no. 2 (2020): 301–6.

kekurangan dimana hasil penelitian bisa digeneralisasikan secara utuh, karena penelitian R&D ditujukan untuk pemecahan masalah "*here and now*", dan dibuat berdasar sampel (spesifik), bukan populasi.

- 7) Neni Hendaryati tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Melalui *Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge)*. Perbedaan lainnya yaitu terletak pada penerapan penggunaan jenis media *Uno Stacko*, dimana pada penelitian Hendaryati mempergunakan balok uno untuk diberi label jawaban, sedangkan penelitian ini penggunaan balok uno diberi label soal. Dimana tentu terdapat perbedaan pada ketentuan permainan yang dilaksanakan. Selain itu, Hendaryati memfokuskan pada mata pelajaran PKWU sedangkan penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran IPS. Penelitian Hendaryati hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar. Jika tujuan penelitian adalah mengevaluasi efektivitas pembelajaran secara umum, masih diperlukan pendekatan yang lebih holistik seperti pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa dan sikap sosial seperti dalam penelitian ini sehingga hasilnya bisa lebih variatif dan luas. Selain itu balok *Uno Stacko* dengan label jawaban dirasa kurang efektif dalam mengukur keterampilan analisis atau pemecahan masalah yang lebih mendalam, sehingga harus diuji juga metode lain seperti penelitian ini yang mempergunakan balok uno diberi label soal

sehingga siswa bisa benar-benar memahami atau menguasai materi dengan jawaban yang mereka pikirkan sendiri.

- 8) Yu-Jy Luo, Mei-Ling Lin, Chien-Huei Hsu, Chun-Chin Liao, & Chun-chieh Kao tahun 2020 dengan judul “*The Effect of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education*”.

Penelitian Luo dilakukan dalam konteks khusus yaitu kursus basket, yang memungkinkan temuan tidak dapat digeneralisasikan ke konteks atau mata pelajaran lainnya. Penelitian Luo juga tidak menjelaskan lebih lanjut variasi dalam mengimplementasikan model pembelajaran TGT.

- 9) Asrialdi, Zulfan, & T. Bahagia Kesuma tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Dart Board* Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMAN 1 Gandapura Kabupaten Bireuen”.
- Persamaan penelitian Asrialdi dengan penelitian ini terletak pada fokus materi yang digunakan, yaitu materi sub bab sejarah. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan variabel yang diteliti. Penelitian Asriadi memiliki kekurangan, dimana hasil dan pembahasan pada penelitian tersebut hanya fokus menjabarkan hasil penelitiannya, dan kurang dibahas dengan membandingkan dengan penelitian terdahulu yang relevan.

Oleh karena itu, terdapat beberapa kekurangan yang dapat diidentifikasi dari perbandingan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Salah satu

kekurangan utama adalah variasi dalam media pembelajaran, dimana penelitian ini mempergunakan media *Uno Stacko*, sementara penelitian lain memiliki ketidakjelasan atau kurangnya spesifikasi terkait media pembelajaran yang dipergunakan. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya memiliki keterbatasan variabel, seperti kurangnya inklusi variabel keaktifan belajar siswa atau sikap sosial siswa. Penggunaan teori lama dalam beberapa penelitian juga menjadi perhatian. Terakhir, beberapa penelitian mempergunakan sampel yang relatif kecil, mengurangi kekuatan statistik dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan ini, penelitian ini dapat ditingkatkan dalam aspek-aspek tertentu untuk memperbaiki kualitas temuan.

G. Definisi Operasional

Penelitian ini menegaskan beberapa istilah untuk menghindari kemungkinan definisi ganda, yang meliputi:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Salah satu contoh pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament*. Dalam model ini siswa akan membuat grup yang terdiri dari 4 hingga 5 orang, setelah itu antar tim akan saling berkompetisi agar memperoleh skor yang tinggi. Model pembelajaran ini memiliki lima tahapan, yakni presentasi kelas, pembuatan tim, pelaksanaan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan.

2. Media *Uno Stacko*

Uno Stacko ialah permainan di mana terdapat balok-balok berisi angka serta warna. Pada penelitian ini balok-balok tersebut diberi label soal.

3. Sikap Sosial

Sikap sosial adalah sikap yang dilakukan seseorang dalam masyarakat, seperti berinteraksi dengan orang lain, saling menyukai dan menghormati, dan lainnya. Alat ukur yang digunakan di penelitian ini yakni berupa angket. Indikator sikap sosial yang dipakai di penelitian ini mengacu pada panduan penilaian SMP oleh KEMENDIKBUD yang mencakup: santun, jujur, tanggung jawab, disiplin, serta kepercayaan diri.

4. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar ialah aktivitas fisik dan mental yang bertujuan untuk membuat siswa aktif saat belajar. Alat ukur pada penelitian ini menggunakan angket. Indikator keaktifan belajar pada penelitian ini mengadaptasi dari *Paul B. Diedrich* dalam Sadirman, yang meliputi: *oral activity, visual activity, writing activity, listening activity, mental activity, dan emotional activity.*

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah susunan atau rangkaian hal-hal yang dianalisis oleh penulis dari awal penelitian hingga akhir. Rangkaian pembahasan dirancang dalam rangka memberikan kemudahan dalam mencerna penelitian.:

BAB I Pendahuluan, membicarakan mengenai rancangan penelitian. hal ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, Bab ini memiliki tujuan untuk menjabarkan teori yang dijadikan acuan penulis, yaitu metode pembelajaran *Team Games Tournament*, media *Uno Stacko*, sikap sosial, keaktifan belajar, dan pembelajaran IPS. Bab ini juga berisi teori dalam perspektif Islam, kerangka berpikir dan Hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, Bab ini bertujuan untuk menjabarkan rangkaian metode penelitian yang dipergunakan oleh penulis, hal ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, alokasi penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan prosedur penelitian dan analisa data.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

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

a) Pengertian

Slavin berpendapat bahwa David DeVries dan Keith Edwards adalah pencipta metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Teknik ini merupakan pembaruan dari gagasan Coleman (1959) dan Bronfenbrenner (1970) bahwa kompetisi tim harus dipergunakan disekolah-sekolah untuk memberikan daya tarik bagi pendidikan seperti halnya olahraga dan aktivitas lain yang didukung oleh teman sebaya. Sehingga model ini dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran.¹⁵

Teams Games Tournament (TGT) ialah jenis pembelajaran kooperatif. Siswa akan bekerja sama pada grup-grup kecil untuk memecahkan masalah dari tugas yang dibagikan. Model ini mengkolaborasikan tim belajar dan turnamen tim.¹⁶

Dari pernyataan diatas diperoleh simpulan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran ketika

¹⁵ Robert E Slavin, David L DeVries, and Burma H Hulter, *Individual vs Team Competition: The Interpersonal Consequences of Academic Performance*. (Center for Social Organization of School, 1975).

¹⁶ Arsaythamby Veloo, Ruzlan Md-Ali, and Sitie Chairany, "Using Cooperative Teams-Game-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding and Communication," *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 13, no. 2 (2016): 97–123, <https://doi.org/10.32890/mjli2016.13.2.4>.

siswaa saling bekerja sama dengan anggota tim timnya dan mereka berkompetisi dengan tim tim yang lainnya.

b) Langkah-langkah

Menurut Slavin dalam (Valid, 2020) model TGT hampir sama dengan model pembelajaran STAD yang mencakup lima komponen, tetapi dalam model pembelajaran TGT mempergunakan permainan akademik dan turnamen sebagai evaluasi dalam pembelajara. Adapun lima komponen utama tersebut ialah:¹⁷

1) Presentasi kelas

Guru akan memberikan materi dalam presentasi di kelas. Tujuan dari presentasi di dalam kelas adalah untuk memperkenalkan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru melalui ceramah/diskusi yang biasanya dilakukan dalam pembelajaran, atau dapat juga mempergunakan audio visual. Siswa harus mengamati serta mendalami materi yang dijelaskan guru selama presentasi ini, hal demikian sangat mempermudah mereka dalam turnamen, yang hasilnya akan menentukan hasil kerja tim mereka.

2) Tim

¹⁷ Aulia Dzaky Valid, "A Comparative Study Between Team Games Tournament (TGT) And Student Teams Achievement Divisions (STAD) Methods In Teaching Reading" (Universitas Sebelas Maret, 2020). Hal 19

Tim atau tim memuat 4-5 siswa masing-masing diwakili berdasarkan jenis kelamin, prestasi akademik, etnis, dan ras mereka. Tim bekerja sama untuk membuktikan setiap anggota tim belajar dengan sungguh-sungguh serta lebih khusus lagi, dalam rangka merencanakan anggota tim untuk melakukan turnamen secara baik dan mencapai hasil yang baik.

Antar anggota tim saling berkumpul untuk memahami instruksi turnamen setelah guru mempresentasikan materi. Saat turnamen berlangsung para siswa sering kali bekerja sama dalam mengerjakan soal-soal dan mengoreksi kesalahpahaman yang mungkin menyebabkan rekan satu tim mereka melakukan kesalahan.

Tim sangatlah penting dalam TGT. Mereka memberikan dukungan teman sebaya, yang sangat penting untuk pencapaian akademis, dan kepedulian serta rasa saling menghormati, yang sangat penting untuk memperoleh hubungan antar tim yang lebih baik.

3) Permainan

Siswa harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi permainan. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan siswa.

4) Turnamen

Turnamen merupakan bagian dari model pembelajaran ini ketika permainan berjalan. Turnamen umumnya diadakan di akhir minggu atau setiap pertemuan setelah presentasi guru.

5) Penghargaan tim

Tim pemenang akan diumumkan oleh guru setelah turnamen selesai. Jika nilai rerata tim atau tim memenuhi kriteria yang telah ditentukan, maka akan mendapatkan *reward* atau hadiah dari guru.

c) Kelebihan dan kekurangan

Shoimin mengatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai kekurangan dan kelebihan. Antara lain :¹⁸

- 1) Model pembelajaran TGT memberikan peluang bagi siswa terkategori rendah agar terlibat aktif dalam aktivitas belajar dan berperan penting dalam timnya. Ini berarti bahwa tak sekedar siswa saja yang mempunyai kemampuan tinggi yang dapat menonjol atau dominan dalam pembelajaran di kelas.
- 2) Model pembelajaran TGT menciptakan rasa saling menghargai dan solidaritas antar anggota tim.

¹⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017). Hal 207

- 3) Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi saat pelajaran, karena model ini guru memberi *reward* pada siswa ataupun tim yang terbaik.
- 4) Siswa cenderung senang untuk berpartisipasi saat pelajaran dengan model pembelajaran ini karena terdapat permainan berupa turnamen.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran ini yaitu:¹⁹

- 1) Model membutuhkan banyak waktu
- 2) Seorang guru harus dapat memilih materi apa yang harus di sampaikan kepada siswa.
- 3) Guru diharuskan dapat memahami dengan baik terkait model pembelajaran ini sebaik mungkin sebelum memberikan materi.

Berlandaskan beberapa kekurangan yang telah disebutkan maka dapat diminimalisir dengan cara guru harus mempergunakan model pembelajaran ini pada mata pelajaran dan pada materi yang tepat, guru juga harus benar-benar mempersiapkan materi yang akan dijelaskan agar dapat memaksimalkan waktu belajar yang ada. Selain itu, hendaknya guru dapat menguasai kelas secara menyeluruh agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif.

¹⁹ Ibid hal 208

2. Media *Uno Stacko*

a) Pengertian

UNO tersusun atas dua jenis permainan yaitu *Uno Stacko* dan UNO Kartu. *Uno Stacko* terdiri dari balok-balok yang berisikan angka dan warna, sedangkan Kartu Uno berbentuk kartu kecil layaknya kartu remi yang berisi angka dan warna.²⁰ Merle Robbins, seorang pria asal Reading, Cincinnati, Ohio, Amerika Serikat, telah menciptakan permainan *Uno Stacko* pada tahun 1971.²¹

Stacko UNO ialah gabungan dari permainan kartu UNO klasik dan game balok "Jenga". Terdapat dua hingga sepuluh pemain dalam permainan ini. Para pemain mengambil balok-balok dari sebuah menara dan meletakkannya di bagian atasnya sesuai dengan aturan permainan. Ketika seseorang merobohkan menara, permainan berakhir.²²

b) Langkah-langkah

²⁰ Widiyanto, Theo Riski., Raharjo. and Laily Rosdiana, "Pengembangan Permainan Kartu Uipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup," *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains* 5, no. 1 (2017): 21–26. Hal 22

²¹ Ariel Karunia Cantika, "Efektivitas Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun" (Universitas Sebelas Maret, 2022). Hal 19

²² Siti Ayu Kumala, Ria Asep Sumarni, and Fita Widiyatun, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X," *Navigation Physics : Journal of Physics Education* 2, no. 1 (2020): 14–20, <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>. hal 15

Aturan dan langkah-langkah dalam permainan *Uno Stacko* antara lain:²³

- 1) Susun balok-balok kecil untuk membuat menara *Uno Stacko*.
- 2) Pemain pertama mengambil satu balok yang ada di bawah lalu menempatkan dibagian atas menara.
- 3) Pemain selanjutnya harus memilih balok dengan angka bebas tetapi warna yang sama atau angka sama tetapi dengan warna bebas.
- 4) Jika balok yang dipindahkan bertanda "reverse", arah pemain dibalik dari arah sebelumnya.
- 5) Jika blok yang telah dipindahkan bertanda "draw", pemain berikutnya harus menaikkan dua blok ke puncak menara.
- 6) Pemain berikutnya lolos jika balok yang dipindahkan bertanda "skip".
- 7) Jika balok yang dipindahkan berwarna ungu, pemain harus mengunjukkan warna mana yang harus dipindahkan oleh pemain berikutnya.
- 8) Jika menara runtuh, permainan berakhir dan pemain yang menyebabkan menara runtuh akan kalah.

3. Sikap Sosial

a) Pengertian

²³ Muhammad Roziqin, "Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya USILA Santo Yosef Surabaya" (Universitas Airlangga, 2017).

Berdasarkan Abu Ahmadi dalam (Masiman, 2007), "sikap adalah kesadaran individu yang menentukan tindakan nyata dalam kegiatan sosial".²⁴ Herbert Spencer (1862) merupakan tokoh pertama yang mempergunakan istilah 'sikap' untuk menggambarkan kondisi mental seseorang. Lange kemudian mempergunakan istilah tersebut dalam sebuah eksperimen laboratorium pada tahun 1888. Kemudian, para sosiolog dan psikolog mempergunakan konsep sikap secara ekstensif.²⁵ Menurut Slameto, "sikap adalah sesuatu yang dapat dipelajari dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi dan apa yang mereka cari dalam hidup".²⁶

Berlandaskan uraian di atas, diperoleh simpulan bahwa sikap tidak muncul secara langsung atau secara tiba-tiba, melainkan didapat dari pengalaman yang dilakukan individu untuk menentukan tindakannya dalam kegiatan sosial.

Sedangkan istilah "sosial" dalam bahasa Indonesia berkaitan dengan masyarakat. Oleh karena itu, sikap sosial mengacu pada sikap seseorang terhadap orang lain atau masyarakat dengan tujuan menjaga hubungan baik di antara mereka sehingga mereka hidup berbarengan dan saling menguntungkan satu sama lain.

²⁴ Masiman, "Pembelajaran Kimia Dengan Student Team Achievement Division Dan Team Games Tournament Ditinjau Dari Sikap Percaya Diri Dan Sikap Sosial Siswa" (Universitas Sebelas Maret, 2009).

²⁵ Winahyu Adha Yuniyati, "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Pergerakan Nasional Budi Oetomo Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa" (Universitas Sebelas Maret, 2018). Hal 32

²⁶ Masiman, op. cit, hal 73

Menurut Ahmadi dalam (Sari, 2020), terdapat tiga unsur yang membentuk setiap sikap: kognitif, afektif, dan perilaku. Berlandaskan model tripartit sikap, tiga elemen sikap adalah:²⁷

- 1) Komponen kognitif memaparkan jika komponen kognitif dari sikap berhubungan dengan kepercayaan terkait suatu objek berlandaskan persepsi mereka terhadap fakta-fakta.
- 2) Komponen afektif mewakili emosi seorang individu pada sebuah objek berlandaskan nilai-nilai yang dianutnya.
- 3) Komponen konatif didefinisikan sebagai tendensi seorang individu dalam bertindak terhadap suatu objek.

b) Aspek-Aspek Sikap Sosial

Kurikulum 2013 dikategorikan sebagai keterampilan sikap menjadi dua kategori: sikap sosial dan sikap spiritual. Pada program 2013, Kompetensi Inti 2 (KI2) mengacu pada sikap sosial, yang mencakup perilaku seperti disiplin, jujur, bertanggung jawab, toleransi, bergotong-royong, percaya diri, dan santun dalam bersosialisasi terhadap lingkungan sosial.²⁸

- 1) Jujur sebagai perbuatan baik dalam perkataan ataupun pekerjaan.

²⁷ Dian Evita Sari, "Pembentukan Sikap Sosial Siswa Kelas V Homeshooling ABC'D (Affective, Behavior, Cognitive, and Development) KotaTegal" (Universitas Negeri Semarang, 2020). Hal 28

²⁸ Amalia Nurjannah, "Penilaian Sikap Berbasis Kurikulum 2013 Di Sekolah Menengah Pertama," *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 4, no. 20 (2019): 33–42. Hal 35

- 2) Disiplin yaitu perbuatan yang menunjukkan sikap patuh patuh sekaligus tertib terhadap peraturan dan ketentuan.
- 3) Tanggung Jawab ialah cara berperilaku dalam menjalankan tugas dan kewajiban yang terjadi untuk diri pribadi, masyarakat, serta lingkungannya.
- 4) Toleransi. Penerimaan terhadap keragaman asal-usul, sudut pandang, dan kepercayaan dikenal sebagai toleransi.
- 5) Gotong royong, manusia berkolaborasi untuk menggapai tujuan dengan membagi pekerjaan dan membantu satu sama lain.
- 6) Santun. Dalam hubungan sosial, kesantunan adalah sikap yang baik, baik dalam berbicara atau dalam tingkah lakunya.
- 7) Percayaa diri merupakan keadaan psikologis atau mental yang memberikan kepercayaan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu.

Dengan menggunakan kurikulum 2013, berikut ini tabel indikator penilaian sikap yang terintegrasi elemen kurikulum 2013, diantaranya:²⁹

Tabel 2. 1 Indikator Sikap Sosial

Sikap Sosial	Indikator
Jujur	- Tidak mencontek saat sedang ujian

²⁹ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Panduan Penilaian Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2017, 43–45, <http://repositori.kemdikbud.go.id/18051/1/1>. Panduan Penilaian SMP - Cetakan Keempat 2017.pdf.

Sikap Sosial	Indikator
	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak melakukan tindakan plagiarisme, (menyalin/mengambil karya orang lain tanpa menyertakan sumber acuannya) - Menyampaikan perasaan dengan jujur dan tulus. - Mengembalikan benda yang ditemukannya pada pihak berwenang - Menyusun laporan berlandaskan data atau informasi sesuai kenyataan. - Mau mengakui kesalahan
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> - Datang tepat waktu - Mentaati peraturan dan tata tertib bersama - Menyelesaikan dan menyerahkan tugas tepat waktu dengan ketentuan menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.
Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan tugas perorangan secara baik - bertanggung jawab atas konsekuensi dari perbuatannya. - Tidak melimpahkan kesalahan pada seseorang tanpa memiliki bukti yang kuat atau valid. - Mengembalikan barang yang telah dipinjam. - Mengakui kesalahan yang telah terjadi dan meminta maaf. - Menepati janji - Tidak melimpahkan kesalahan kepada seseorang terkait kesalahan yang dilakukan karena tindakan sendiri. - Melakukan perkataan sebelum diminta atau diberi perintah.
Santun	<ul style="list-style-type: none"> - Hormat kepada yang lebih tua - Tidak berbahasa yang kasar, kotor, atau sombong. - Tidak membuang ludah sembarangan

Sikap Sosial	Indikator
	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mengganggu percakapan saat waktu yang tak tepat - Mengucap rasa terima kasih apabila memperoleh bantuan dari seseorang. - Mengimplementasikan 3S (Salam, Senyum, Sapa) - Selalu izin saat mengambil barang orang lain ataupun memasuki ruang orang lain - Memberikan perlakuan pada orang lain seperti kita ingin diperlakukan.
Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> - Mengemukakan pendapat atau melaksanakan kegiatan tanpa keraguan. - Kemampuan untuk membuat keputusan dengan cepat - Tidak mudah menyerah - Tidak canggung saat melakukan tindakan tertentu - Berani presentasi di kelas dan disaksikan banyak orang - Berani bertanya, berpendapat, maupun menjawab pertanyaan

c) Faktor Yang Memengaruhi Sikap Sosial

Berikut faktor yang mendorong perubahan sikap sosial, yakni:

1) Faktor internal

Yakni faktor yang ditemukan pada diri manusia. Faktor ini adalah kemampuan individu dalam menerima dan mengelola pengaruh eksternal. Misalnya, seorang siswa yang

sudah memiliki jiwa yang baik dan tekad untuk berbuat baik karena faktor keturunan, sehingga mudah dikendalikan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal bersumber dari dukungan guru, dukungan orang tua, ataupun dukungan teman sebaya. Bagi para siswa, guru adalah panutan. Guru bertanggung jawab untuk menanam sikap sosial kepada siswa-siswanya ketika mereka berada di sekolah setelah mendidik, mendorong, mengasuh, dan mengajar.

Orang tua memegang peranan esensial dalam menanam sikap sosial yang baik kepada siswa karena sikap tidak hanya diperoleh dari pembelajaran di lingkungan sekolah saja, melainkan juga lingkungan masyarakat dan keluarga. Karena siswa lebih banyak mengisi waktu di rumah, orang tua perlu memastikan bahwa perilaku mereka sesuai untuk ditiru oleh siswa.

Teman termasuk faktor pendukung bagi siswa dalam mengembangkan sikap sosial, seperti halnya jika seorang siswa memiliki lingkungan bermain yang baik, tempat dimana siswa dapat melakukan segala aktivitasnya, baik itu bermain, nongkrong ataupun belajar. Lingkungan bermain yang baik memberikan pengajaran terkait hal-hal yang baik

pada siswa, dan teman yang buruk juga akan mengajarkan hal-hal yang buruk kepada siswa.³⁰

4. Keaktifan Belajar

a) Pengertian

Dalam kegiatan belajar, setiap guru harus memahami, melaksanakan dan mengembangkan keaktifan siswa. Adanya keterlibatan optimal secara intelektual, emosi, dan fisik adalah tanda keaktifan belajar.³¹ Keaktifan berdasarkan Sardiman yakni merupakan tindakan fisik dan mental, misalnya berbuat serta berpikir secara bersamaan.³² Keaktifan belajar adalah proses pembelajaran di mana guru berusaha untuk membuat siswa aktif, mengajukan pertanyaan, dan mengutarakan ide mereka.³³

Berlandaskan uraian diatas, diperoleh simpulan bahwa keaktifan belajar adalah aktivitas fisik maupun mental dengan tujuan menciptakan siswa yang aktif dalam suatu pembelajaran.

Kegiatan belajar memungkinkan siswa untuk membangun kompetensi sendiri. Dalam proses pembelajaran, mereka secara

³⁰ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007). Hal 124

³¹ Ramlah, Dani Firmansyah, and Hamzah Zubair, "Pengaruh Gaya Belajar Dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Jurnal Ilmiah Solusi* 1, no. 3 (2014): 68–75. Hal 69

³² Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1, no. 2 (2016): 128–39, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>. hal 130

³³ Hartono, *Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Menyenangkan* (Pekanbaru: Zanafa, 2008). Hal 11

aktif membangun pemahaman tentang masalah atau apa pun yang mereka temui dalam kegiatan pembelajaran.³⁴

Keaktifan dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan potensi siswa dan membantu mereka mengatasi masalah sehari-hari. Selain itu, guru dapat merancang pembelajaran sistematis untuk menstimulus keaktifan siswa.³⁵

b) Indikator Keaktifan Belajar

Paul B. Diedrich dalam Sadirman berpendapat bahwa indikator keaktifan belajar siswa didasarkan pada jenis aktivitas didalam kegiatan belajar, dan indikator tersebut antara lain:

- 1) *Visual activities*, contoh: membaca, mengamati, bertanya.
- 2) *Oral activities*, contoh: menyampaikan pendapat, bertanya, diskusi, memebri argumen, interupsi.
- 3) *Listening activities*, contoh : mendengar penjelasan.
- 4) *Writing activities*, contoh: menulis karangan
- 5) *Drawing activities*, contoh: membuat tabel, menggambar
- 6) *Motor activities*, contoh: melaksanakan eksperimen
- 7) *Mental activities*, contoh: pemecahan masalah, menganalisis.

³⁴ Maya Erlina, "Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Mengajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Nurul Falah Pekanbaru" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2017). Hal 10

³⁵ Johan, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas X TL 1 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Banyumas Dalam Pembelajaran PKN Melalui Media Audio Video Kompetensi Dasar Instrumen Hukum Dan Peradilan Internasional HAM Semester Gasal 2015/2016" (Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2016). Hal 8

- 8) *Emotional activities*, contoh: antusias saat belajar, merasa senang, merasa bosan, berani.³⁶

Menurut Nana, Sudjana berikut adalah keaktifan siswa terlihat dari:

- 1) Berpartisipasi dalam tugas-tugas pembelajaran mereka.
- 2) Berpartisipasi saat memecahkan permasalahan tertentu
- 3) Mengajukan pertanyaan pada guru ataupun rekan sejawat jika ada kesulitan dalam memahami suatu masalah.
- 4) Berupaya untuk mencari referensi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.
- 5) Menjalankan diskusi tim sebagaimana arahan yang diberikan oleh guru.
- 6) Mengevaluasi kemampuan serta hasil kerja yang didapat.
- 7) Melatih diri untuk pemecahan soal
- 8) Mengimplementasikan hal yang didapat dalam menyelesaikan tugas.³⁷

Berlandaskan indikator diatas dapat disimpulkan keaktifan siswa pada penelitian ini mencakup:

- 1) *Visual activities*, meliputi: memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Mengamati ketika permainan berlangsung

³⁶ Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013). Hal 101

³⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru, 2010). Hal 61

- 2) *Oral activities*, meliputi: mengajukan pertanyaan pada guru atau rekan kelas saat ada yang belum dimengerti, berdiskusi ketika permainan berlangsung.
- 3) *Writing activities*, meliputi: menulis jawaban dari soal yang didapat ketika permainan berlangsung.
- 4) *Listening activities*, meliputi: mendengarkan pembelajaran, mendengarkan diskusi.
- 5) *Mental activities*, meliputi: ikut serta memecahkan soal dan menganalisis soal yang didapat ketika permainan berlangsung.
- 6) *Emotional activities*, meliputi: bersemangat dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, merasa gugup ketika permainan berlangsung. Memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran.

c) **Faktor Yang Memengaruhi Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar siswa diakibatkan banyak faktor. Berdasarkan Muhibbin Syah, terdapat tiga faktor yaitu internal, eksternal, serta faktor pendekatan belajar. Dibawah ini uraian berdasarkan ketiga faktor diatas :

1) **Faktor internal**

Faktor ini berasal dari dalam diri manusia, memuat dua aspek, yaitu aspek psikologis dan aspek fisiologis. Keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran dipengaruhi oleh faktor

fisiologis seperti kondisi umum tubuh dan ketegangan otot yang menggambarkan tingkat kesehatan sendi dan organ mereka. Sedangkan aspek psikologis, pada dasarnya belajar adalah sebuah proses yang berkaitan dengan aspek psikologis. Karena itu, segala kondisi dan fungsi psikologis memiliki pengaruh pada pembelajaran individu.

2) Faktor eksternal

Faktor ini bersumber dari luar kendali siswa, misalnya keadaan lingkungan di sekitarnya. Faktor-faktor eksternal mencakup a) lingkungan sosial, yang mencakup guru, staf administrasi, dan teman sekelas; dan b) lingkungan non-sosial, seperti lokasi sekolah, tempat tinggal siswa, peralatan belajar, waktu belajar, atau cuaca pada saat siswa belajar.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor ini ialah metode atau strategi yang dipergunakan siswa untuk mendukung aktivitas dan efektivitas proses pembelajaran materi tertentu.³⁸

5. Pembelajaran IPS

a) Pengertian IPS

IPS diartikan sebagai disiplin ilmu yang mengkaji, menginvestigasi serta menganalisis peristiwa dan isu-isu sosial dalam masyarakat dengan mempertimbangkan berbagai

³⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008). Hal 146

aspek kehidupan.³⁹ Dalam dunia pendidikan, IPS adalah ide yang mengembangkan kompetensi, sikap dan keterampilan sosial dalam pembentukan serta meningkatkan kualitas warga negara yang memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. IPS memegang peranan esensial dalam pembahasan sistem pendidikan serta kurikulum yang berlaku di Indonesia. Dan termasuk bagian integral dari program pendidikan sosial disekolah.⁴⁰

IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP). Berbagai konsep, kejadian, generalisasi, dan fakta yang membahas isu-isu sosial dikaji dalam pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS disekolah dasar mempergunakan pendekatan sesuai dengan ide. Sedangkan mata pelajaran IPS di SMP meliputi sejarah, sosiologi, geografi serta ekonomi.⁴¹

Dari pernyataan di atas, diperoleh simpulan bahwa IPS adalah ilmu yang mengkaji dugaan dan permasalahan sosial di masyarakat. Dalam kurikulum pendidikan, khususnya pada jenjang SMP, IPS diajarkan mempergunakan pendekatan yang terpisah, yaitu meliputi disiplin ilmu geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.

³⁹ Sardjiyo, "Pendidikan IPS Di SD," in *Tinjauan Perkembangan Kurikulum IPS SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 1–37. Hal 26

⁴⁰ Septiani and Widda Djuhan, "Upaya Guru Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS." Hal 157

⁴¹ Henni Endayani, "Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS," *ITTIHAD II*, no. 2 (2018): 117–27. Hal 123

b) Tujuan

Tujuan mata pelajaran IPS yakni memaksimalkan potensi agar siswa menjadi sadar pada permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat, bersikap positif terhadap upaya memperbaiki ketidaksetaraan, serta cukup terampil dalam mengatasi permasalahan sosial.⁴²

Menurut Sapriya, menyatakan bahwa tujuan keseluruhan IPS adalah memberikan peluang untuk siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang menunjukkan siswa menjadi warga yang terlibat aktif pada masyarakat demokratis.⁴³

Sejlaan dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2026, berikut tujuan mata pelajaran IPS terkait standar isi untuk mata pelajaran pada pendidikan dasar dan menengah antara lain:

1. Siswa mempunyai kemampuan memahami ide yang berhubungan dengan lingkungan sosialnya.
2. Mempunyai kemampuan dasar dalam berpikir secara kritis dan logis, memiliki minat dalam pengetahuan, mampu melakukan penelitian, menyelesaikan permasalahan, dan memiliki keterampilan sosial.
3. Berkomitmen dan sadar akan nilai-nilai kemanusiaan dan sosial

⁴² Ida Bagus Made Astawa, *Pengantar Ilmu Sosial* (Depok: Rajawali Pers, 2017). Hal 42

⁴³ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Komojoyo Press, 2021). Hal 3

4. Kemampuan untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan berkompetisi di suatu masyarakat yang memiliki keanekaragaman di tingkat lokal, nasional, dan internasional.⁴⁴

Oemar Hamalik menjabarkan tujuan pendidikan IPS secara rinci yang berfokus terhadap tingkah laku siswa, yang meliputi:

1. Pengetahuan dan pemahaman

Salah satu tujuan pendidikan ilmu sosial yakni untuk mengajarkan anak-anak pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dalam bentuk ide dan fakta. Tak hanya itu, pengembangan rasa kesinambungan dan stabilitas serta memberi informasi dan cara agar mereka bisa berpartisipasi dalam kemajuan masyarakat sekitar.

2. Sikap belajar

IPS memiliki tujuan untuk menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Hal demikian diartikan bahwa, dengan belajar IPS, anak mempunyai keterampilan untuk menyelidiki (inkuiri) untuk menggali konsep-konsep ide-ide, baru untuk membuat perspektif untuk masa depan.

3. Nilai-nilai sosial dan sikap

Anak memerlukan nilai-nilai dalam memahami dan menempatkan segala sesuatu ke dalam perspektif.

⁴⁴ Ibid, hal 4

Pengajaran ilmu sosial berfokus pada nilai-nilai sosial. Sikap sosial anak juga akan berkembang mengacu berdasarkan nilai sosial yang ada dan berlaku di masyarakat.

4. Keterampilan dasar IPS

Anak-anak belajar mempergunakan keterampilan dan alat ilmu sosial untuk memperoleh bukti, menganalisis data masyarakat, menilai validitas dan reliabilitas data, melakukan klasifikasi dan menginterpretasikan data sosial, serta menarik kesimpulan.⁴⁵

B. Perspektif Teori dalam Islam

Pada model pembelajaran TGT siswa melakukan kerja sama dengan timnya agar dapat memperoleh skor yang maksimal. Hal demikian selaras dengan apa yang tercantum Al-Qur'an yang menganjurkan kita agar saling tolong-menolong. Seperti halnya yang diapaparkan pada al-Qur'an surah al-Maidah: 2, Allah SWT berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ

وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

⁴⁵ Hidayati, Mujinem, and Senen, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. (Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal 1-24

Artinya: Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (Q.S. al-Maidah [5]: 2)

Dari ayat ini dapat diambil kesimpulan jika Allah menginginkan umatnya untuk saling membantu sekaligus bekerja sama khususnya pada hal kebaikan. Hal yang sama berlaku dalam hal belajar. Siswa di harapkan mendapatkan pengalaman baru dengan berinteraksi dengan orang lain dalam timnya dengan cara belajar bertim.

Dalam bertim melalui model pembelajaran TGT siswa dituntut untuk saling berinteraksi antar sesama anggota tim. Dalam Islam, Allah SWT menganjurkan umatnya dengan tujuan saling mengenal satu sama lain dan saling tolong menolong. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT yakni:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ

لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah

orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.”

Berdasarkan ayat tersebut Allah SWT menganjurkan semua umat agar tak merasa saling tinggi, melainkan haendaknya kita sebagai umat muslim agar saling mengenal. Islam mengumpamakan persaudaraan dan ikatan antar sesama Muslim sebagai sebuah bangunan yang struktur dan elemen-elemennya saling melengkapi dan menguatkan satu sama lain, dengan demikian menjadi suatu bangunan kuat, kokoh, sekaligus lebih memberikan manfaat pada sekitar.

Dalam penelitian ini mengaitkan antara model pembelajaran TGT dengan sikap sosial siswa. Manusia sebagai etintas sosial yang berinteraksi dalam tim dan saling memerlukan satu sama lain. Tentu saja, tidak mungkin dapat lepas dari interaksi sebagai makhluk sosial yang hidup bertim pada kehidupan sehari-hari.⁴⁶ Dalam Islam, Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi. Hal demikian selaras dengan firman Allah SWT berikut ini:

وَإِذَا حَيَّيْتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيبًا

Artinya: "Dan apabila kamu dihormati dengan suatu (salam) penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik

⁴⁶ Ety Nur Inah, "Peranan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013).

atau balaslah (penghormatan itu yang sepadan) dengannya. Sungguh, Allah memperhitungkan segala sesuatu." (QS. An-Nisa: 86)

Ayat di atas menerangkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial hendaknya dapat membangun relasi yang baik, dan saling hormat antar manusia.

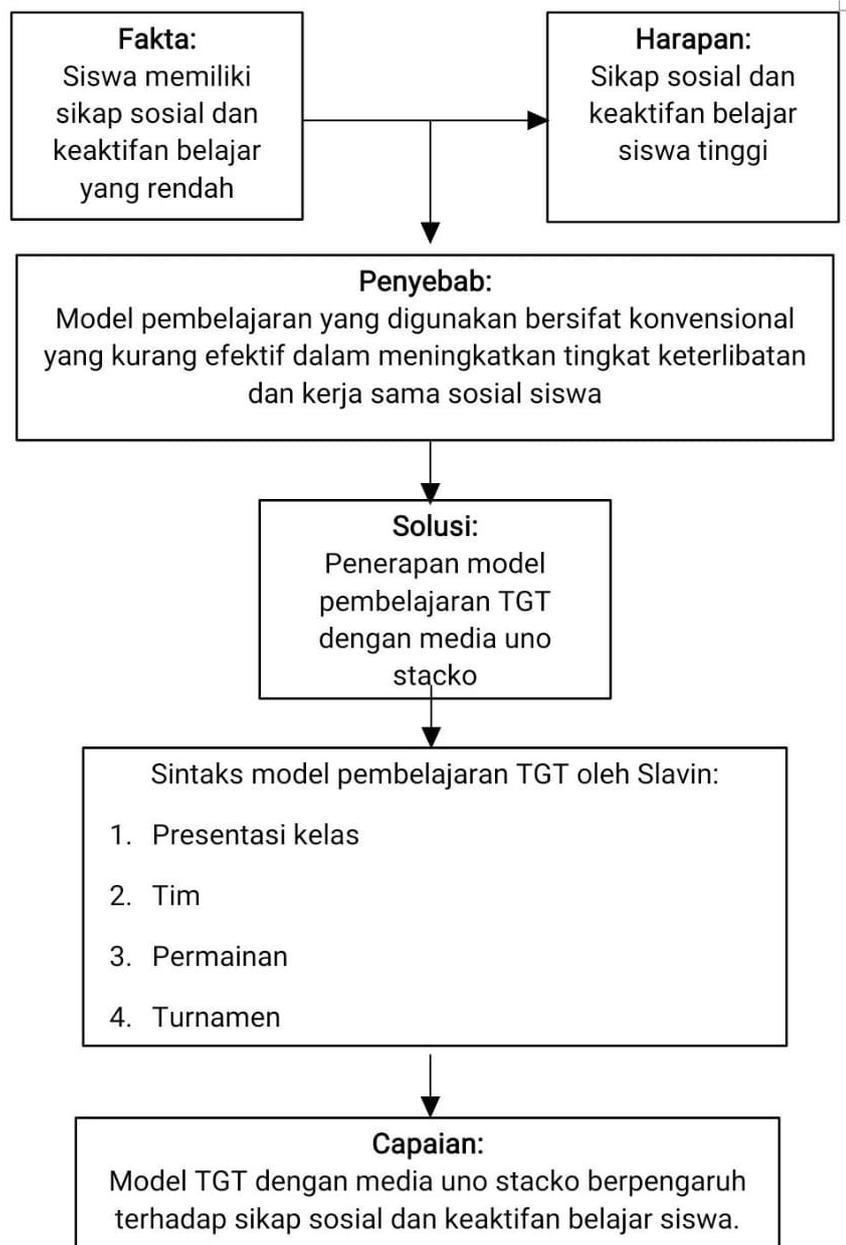
C. Kerangka Berpikir

Berlandaskan latar belakang, rumusan masalah, dan landasan teori dapat dijelaskan dalam kerangka berpikir sebagai berikut: Tujuan utama dari mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang mempunyai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap, dan nilai (attitudes and value) yang bermanfaat bagi masyarakat. Penerapan model pembelajaran yang sesuai bisa menentukan keberhasilan guru dan siswa ketika pembelajaran. Akan tetapi, di MTsN 2 Kota Kediri penggunaan model pembelajaran pada pelajaran IPS seringkali mempergunakan metode konvensional, yang kurang efektif dalam meningkatkan tingkat keterlibatan dan kerja sama sosial siswa.

Bentuk usaha yang dilaksanakan oleh guru ialah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Uno Stacko*. *Team Games Tournament* yakni model pembelajaran yang mengkolaborasikan pembelajaran melalui permainan, dimana siswa akan membuat tim dan saling berkompetisi dengan tim yang lainnya agar memperoleh skor yang tinggi. Metode ini dapat melatih siswa dalam kerja sama dan memecahkan soal. Melalui pemanfaatan media *Uno Stacko* pada model pembelajaran ini

maka bisa melatih konsentrasi siswa. Pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament* melalui penggunaan media *Uno Stacko* dapat meningkatkan antusiasme siswa pada pembelajaran IPS yang pada akhirnya bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Salah satu upaya dalam peningkatan sikap sosial siswa melalui penggunaan media permainan, permainan *Uno Stacko* dianggap efektif dalam meningkatkan sikap sosial siswa. Melalui media permainan *Uno Stacko* pada pembelajaran kooperatif, siswa akan dibimbing dan dibiasakan terkait hal yang berkaitan dengan sikap sosial, dengan demikian kemampuan sikap sosial siswa akan meningkat⁴⁷

Selain itu, pengembangan perangkat pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan memanfaatkan permainan *Uno Stacko* pada pembelajaran bisa dipergunakan sebagai alternatif penerapan model pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.⁴⁸ Sehingga hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial siswa

H_{a1} : Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial siswa.

⁴⁷ Kintan Ammalia Putri Aji, Hadi Pranoto, and Rio Septora, "Layanan Bimbingan Tim Dengan Uno Stacko Game Media Dalam Meningkatkan," *Counselling Millennial Journal* 1, no. December (2020): 9–23.

⁴⁸ Prakoso and Santosa, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Permainan Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pemrograman, Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar Agus Budi Santosa."

H_{02} : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media

Uno Stacko terhadap keaktifan belajar siswa

H_{a2} : Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno*

Stacko terhadap keaktifan belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasi experimental* (eksperimen semu). Dalam metode eksperimen kuasi, penulis mencoba membuktikan bahwa sebuah perlakuan memberikan pengaruh hasil akhir penelitian. Melalui implementasi perlakuan tertentu pada satu tim (tim eksperimen)) serta tak mengimplementasikan perlakuan pada tim lain (tim kontrol), efeknya dapat dievaluasi untuk menentukan bagaimana kedua tim tersebut memperoleh hasil akhir.

Penelitian ini mempergunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Untuk melihat bagaimana kondisi awal kedua kelas tersebut, maka dilakukan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *teams game tournament*, sedangkan kelas kontrol mempergunakan model pembelajaran diskusi, tanya jawab dengan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kemudian, dilaksanakan post-test untuk melihat hasil akhir dari kedua kelas tersebut. Bentuk rancangan kuantitatif eksperimen dapat ditinjau berdasarkan gambar dibawah:

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_3
Kontrol	O_2		O_4

Keterangan

O_1 : tim eksperimen sebelum diberi perlakuan

O_2 : tim kontrol sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempergunakan media *Uno Stacko*

O_3 : tim eksperimen sesudah diberi perlakuan

O_4 : tim kontrol yang tidak diberi perlakuan

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Kota Kediri yang berlokasi di Jl. Sunan Ampel No.12, Ngronggo, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur, kode pos 67155. MTsN 2 Kota Kediri adalah sekolahan yang menjadi tempat penulis untuk melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar. Selain itu, penulis juga telah menyelesaikan observasi baik saat kegiatan asistensi mengajar maupun dalam kegiatan pra-penelitian, sehingga penulis mengetahui karakteristik dan permasalahan yang terjadi di lapangan.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal-hal unik atau nilai yang diyakini oleh objek, orang, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditentukan oleh penulis untuk dikaji dan ditemukan kesimpulan.⁴⁹

1. Variabel Independen

Variabel Independen atau variabel bebas ialah variabel yang memengaruhi timbulnya variabel dependen.⁵⁰ Variabel pada penelitian ini yakni penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko*. Adapun sintaks TGT yang digunakan pada penelitian ini menerapkan teori Slavin, yaitu meliputi: presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, dan turnamen.

2. Variabel Dependen

Variabel yang diakibatkan oleh variabel bebas disebut sebagai variabel terikat.⁵¹ Variabel dependen pada penelitian ini yaitu sikap sosial dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono ialah area generalisasi yang memuat objek ataupun subjek yang mempunyai ciri khusus yang telah

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixes Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2013). Hal 38

⁵⁰ Ibid, hal 39

⁵¹ Ibid

ditentukan oleh peneliti untuk dikaji serta diperoleh kesimpulannya.⁵²

Dalam penelitian ini penulis mempergunakan populasi yaitu siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri yang merupakan kelas reguler karena memiliki karakteristik yang sama, yaitu kelas VIII-C hingga VIII-N.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi. Terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk penentuan sampel. Pada penelitian ini penulis mempergunakan teknik *purposive sampling*. Alasan pemilihan teknik tersebut dikarenakan penulis telah menentukan karakteristik subjek yang akan dijadikan sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII F yang akan dijadikan kelas eksperimen dan VIII H yang akan dijadikan kelas kontrol.

E. Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian yakni berupa data kuantitatif, yang merupakan dalam bentuk angka. Angka yang didapat akan dianalisis dengan mendalam. Adapun sumber data yang digunakan pada penelitian ini yakni:

1. Data primer ialah data yang dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti. Pada penelitian ini data primer didapat langsung di lapangan berbentuk hasil angket yang dibagikan pada siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

⁵² Ibid, hal 80

2. Data sekunder ialah melakukan analisis terhadap data yang telah didapatkan, selanjutnya diolah tanpa melalui wawancara, observasi, dan metode lainnya.

F. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai sarana untuk mengukur suatu variabel. Penelitian ini mempergunakan angket untuk mengukur variabel sikap sosial dan keaktifan belajar siswa. Angket penelitian ini menerapkan skala likert untuk mengukur setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dan setuju.

Tabel 3. 2 Skor Penilaian Skala Likert

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Penulis membuat jabaran variabel indikator berikut untuk memberikan gambaran tentang pembuatan instrumen tersebut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Variabel Sikap Sosial

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		(+)	(-)	
Jujur	1. Tidak berbohong atau tidak mencontek	1, 2	-	2
	2. Bersedia mengakui kesalahan	3	-	1

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		(+)	(-)	
	3. Mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan	4	-	1
Disiplin	1. Mengikuti peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah.	5	-	1
	2. Disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.	6, 7	-	2
	3. Mengatur waktu antara belajar dan bermain dengan efisien.	8	-	1
Tanggung jawab	1. Menyelesaikan tugas yang diberikan	9	-	1
	2. Menjalankan kewajiban yang diberikan dikelas, seperti piket kelas	10	-	1
	3. Menjalankan aturan sekolah dengan penuh ketaatan.	11	-	1
Santun	1. Menunjukkan rasa hormat kepada guru, pegawai sekolah, dan orang yang lebih tua	12	-	1
	2. Berbicara dengan sopan dan tidak menggunakan bahasa kasar atau kasar	13	-	1
	3. Menyampaikan rasa terima kasih ketika mendapatkan bantuan dari seseorang.	14	-	1
Percaya diri	1. Berani menampilkan diri di depan kelas	15	-	1
	2. Saat pemilihan pengurus kelas, saya menawarkan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lain.	16	-	1
	3. Saat guru memberikan tugas/memberikan pertanyaan, saya	17	-	1

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		(+)	(-)	
	menawarkan diri untuk mengerjakan tugas/pertanyaan tersebut di papan tulis			
Peduli	1. Membantu teman yang kesulitan saat pembelajaran	18	-	1
	2. Ikut serta dalam kegiatan sosial di sekolah, seperti mengumpulkan sumbangan untuk membantu yang sakit, mengikuti kerja bakti di sekolah, dan lain sebagainya	19	-	1
	3. Menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah	20	-	1
Total		20	0	20

Tabel 3. 4 Rubrik Penskoran Angket Sikap Sosial

Pilihan Jawaban	Lambang	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	SS	4	1
Setuju	S	3	2
Tidak Setuju	TS	2	3
Sangat Tidak Setuju	STS	1	4

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Variabel Keaktifan Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		(+)	(-)	
	1. Memperhatikan saat pembelajaran berlangsung	1	-	1

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		(+)	(-)	
<i>Visual Activity</i>	2. Mengamati ketika permainan berlangsung	2	-	1
<i>Oral Activity</i>	1. Bertanya kepada guru/teman apabila tidak memahami materi	3	-	1
	2. Berdiskusi dengan teman	4	-	1
	3. Menyanggah pendapat teman saat diskusi	5	-	1
<i>Writing Activity</i>	1. Mencatat materi yang dijelaskan oleh guru	6	-	1
	2. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	7	-	1
<i>Listening Activity</i>	1. Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru	8	-	1
	2. Mendengarkan pendapat teman saat diskusi	9	-	1
<i>Mental Activity</i>	1. Memecahkan soal yang diperoleh saat pembelajaran	10	-	1
	2. Membuat keputusan bersama dari hasil diskusi/kerja tim yang dilakukan	11	-	1
<i>Emotional Activity</i>	1. Bersemangat dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran	12, 13	-	2
	2. Merasa gugup saat pembelajaran		14	1
Total		13	1	14

Tabel 3. 6 Rubrik Penskoran Angket Sikap Sosial

Pilihan Jawaban	Lambang	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	SS	4	1
Setuju	S	3	2
Tidak Setuju	TS	2	3
Sangat Tidak Setuju	STS	1	4

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji validitas

Uji validitas dilaksanakan sebelum angket dibagikan dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan alat ukur untuk memperoleh data (pengukur) harus valid. Valid menunjukkan bahwa alat instrumen dapat dipergunakan untuk mengukur item yang seharusnya diukur.⁵³ Pada penelitian ini uji validitas diterapkan pada siswa kelas lain diluar dari populasi yang mempunyai karakteristik sama dengan responden.

Hasil dari data yang didapat kemudian dianalisis melalui bantuan aplikasi SPSS mempergunakan analisis *scale reliability* untuk melihat item yang valid dan tidak valid. Item soal dianggap valid apabila nilai *corrected item-total* $> 0,2$.⁵⁴

Angket pada penelitian ini diuji secara empiris terhadap kelas VIII-G dengan jumlah siswa yaitu 32. Hasil uji validitas dapat ditinjau berdasarkan tabel di bawah:

⁵³ Ibid. Hal 121

⁵⁴ Muhammad Nisfianoor, *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009). Hal 229

Tabel 3. 7 Tabel Hasil Uji Validitas

Variabel	Nomor butir item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Sikap Sosial	1	.376	Valid
	2	.270	Valid
	3	.385	Valid
	4	.381	Valid
	5	.286	Valid
	6	.578	Valid
	7	.513	Valid
	8	.597	Valid
	9	.417	Valid
	10	.408	Valid
	11	.397	Valid
	12	.619	Valid
	13	.466	Valid
	14	.376	Valid
	15	.590	Valid
	16	.574	Valid
	17	.647	Valid
	18	.570	Valid
	19	.635	Valid
	20	.485	Valid
Keaktifan Belajar	1	.637	Valid
	2	.477	Valid
	3	.616	Valid
	4	.428	Valid
	5	.241	Valid
	6	.549	Valid
	7	.565	Valid
	8	.624	Valid
	9	.569	Valid
	10	.449	Valid
	11	.650	Valid
	12	.693	Valid
	13	.665	Valid
	14	.221	Valid

Berdasarkan tabel di atas secara menyeluruh butir item pernyataannya dikatakan valid, yakni pada variabel sikap sosial berjumlah 20 item dan pada variabel keaktifan belajar berjumlah 14 item.

2. Uji reliabilitas

Sebuah instrumen dianggap reliabel jika digunakan berulang kali dan menunjukkan hasil konsisten. Instrumen tersebut dapat dianggap reliabel dan dipergunakan sebagai alat pengumpulan data yang sah. Penelitian ini menguji reliabilitasnya dengan aplikasi SPSS dengan Alpha Cronbach. Alat penelitian dianggap reliabel jika nilai Alpha Cronbachnya $> 0,6$.⁵⁵

Hasil uji reliabilitas pada angket sikap sosial dan keaktifan belajar dapat ditinjau berdasarkan tabel di bawah:

Tabel 3. 8 Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Sikap Sosial	.869	20	Reliable
Keaktifan Belajar	.851	14	Reliable

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket untuk variabel sikap sosial dan keaktifan belajar masing-masing diperoleh nilai 0,869 dan 0,851 yang termasuk kategori reliabel. Sehingga, dapat diambil kesimpulan

⁵⁵ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011). Hal 48

jika angket tersebut reliable dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Kuesioner ialah teknik penghimpunan data yang melibatkan penyampaian rangkaian pertanyaan tertulis pada responden untuk meminta jawaban.⁵⁶ Angket disebarikan pada siswa pada saat sebelum pelaksanaan pembelajaran dan setelah pelaksanaan pembelajaran. tujuan dipergunakannya angket yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempergunakan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri.

I. Analisis Data

Sugiyono (2015) berpendapat bahwa analisis data adalah tahap yang dilaksanakan sesudah semua data berdasarkan responden atau sumber data lainnya telah terkumpul. Dalam proses analisis data untuk penelitian eksperimen ini (Uji beda), langkah-langkah melibatkan beberapa tahap termasuk pengklasifikasian data berlandaskan variabel dan jenis responden, tabulasi data berlandaskan variabel dari keseluruhan responden, penyajian data untuk tiap variabel yang diteliti, perhitungan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian, dan perhitungan untuk melakukan uji

⁵⁶ Sugiyono, Op.Cit hal 142

hipotesis yang sudah diajukan. Adapun tahapan yang dilakukan untuk Analisa Uji beda adalah:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Dalam peneltiian ini, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak dalam analisis sikap sosial dan tingkat keaktifan belajar siswa. Uji normalitas dilaksanakan melalui uji Shapiro-Wilk pada program statistik 26 dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Uji ini dipergunakan untuk sampel <50 , agar menghasilkan sampel yang akurat. Berikut ketentuan uji normalitas:⁵⁷

Tabel 3. 9 Ketentuan Uji Normalitas

Sig	Kriteria
Sig > 0,05	Normal
Sig < 0,05	Tidak Normal

2. Uji Homogenitas

Setelah melaksanakan pengujian normalitas, berikutnya adalah melakukan pengujian homogenitas untuk mengevaluasi keseragaman varians di setiap tim data. Uji homogenitas dilakukan melalui Uji

⁵⁷ Solikhah and Amyati, *BIOSTATISTIK: Sebuah Aplikasi SPSS Dalam Bidang Kesehatan Dan Kedokteran* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022). Hal 37

Levene's dalam program IBM SPSS Statistics dengan taraf signifikan 5%. Ketentuan uji homogeneity of varians ialah:⁵⁸

Tabel 3. 10 Ketentuan Uji Homogenitas

Sig	Kriteria
Sig > 0,05	Homogen
Sig < 0,05	Tidak Homogen

3. Uji Hipotesis

Setelah melaksanakan uji normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya yakni uji hipotesis. Pengambilan data ini dilaksanakan dua kali, yakni sebelum menerapkan metode pembelajaran kooperatif TGT dengan *Uno Stacko*, dan sesudah siswa belajar dengan metode tersebut. Tujuan dari pengujian hipotesis adalah untuk menilai apakah hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak.

Jika data yang dianalisis menunjukkan distribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis menggunakan metode statistik parametrik, yaitu uji-t. Dalam uji-t, jika nilai signifikan < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, namun jika nilai signifikan > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁵⁹

⁵⁸ Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017). Hal 93

⁵⁹ R. E Walpole and Raymond. H Myers, *Ilmu Peluang Dan Statistika Untuk Insinyur Dan Ilmuwan Edisi Ke-4* (Bandung: Penerbit ITB, 1995).

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial siswa

H_{a1} : Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial siswa.

H_{02} : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar siswa

H_{a2} : Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar siswa.

J. Prosedur Penelitian

Terdapat 3 tahap yang diselenggarakan pada dalam penelitian ini yakni:

1. Tahap persiapan
 - a. Penulis melakukan observasi terkait model pembelajaran yang diterapkan guru, sikap sosial siswa, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Penulis berkonsultasi kepada dosen pembimbing terkait proposal penelitian
 - c. Penulis berkonsultasi terkait populasi dan sampel penelitian kepada guru mata pelajaran di MTsN 2 Kota Kediri.
2. Tahap pelaksanaan

- a. Sebelum melaksanakan eksperimen, penulis melaksanakan uji coba instrumen yang telah dibuat, kemudian menganalisis hasil uji tersebut.
 - b. Melakukan *pretest* untuk mengetahui keadaan semula siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri
 - c. Melaksanakan perlakuan yaitu mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempergunakan media *Uno Stacko* pada kelas eksperimen.
 - d. Melaksanakan pembelajaran diskusi, tanya jawab dengan media LKPD pada kelas kontrol
 - e. Menyenggarakan *posttest* untuk mengetahui kondisi akhir siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri
3. Tahap Akhir
- a. Menguji dan menganalisis data dengan SPSS
 - b. Menafsirkan hasil pengolahan data dari SPSS
 - c. Menarik simpulan apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap sikap sosial dan keaktifan belajar siswa

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MTsN 2 Kota Kediri
Alamat Sekolah	: Jl. Sunan Ampel No. 12 Ngronggo Kota Kediri
No. Telp/Fax Sekolah	: 0354-687895
NSM	: 121135710003
NPSM	: 20583785
E-mail Sekolah	: mtsn_kdr_2@yahoo.co.id
Nama Kepala Sekolah	: Drs. Muh. Nizar, M.Pd
Akreditasi Sekolah	: A

2. Sejarah Berdiri

MTsN 2 Kota Kediri, sebelumnya dikenal sebagai MTsN Kediri II, didirikan pada tanggal 16 Maret 1978. Awalnya, madrasah ini merupakan bagian dari PGAN 6 yang sudah berdiri sejak tahun 1962-an. Pada tahun 1978, PGAN Kediri berubah menjadi PGAN Kediri dengan masa belajar 3 tahun. Hal ini menyebabkan siswa yang diterima di PGAN tersebut bukan lagi lulusan MI/SD, tetapi harus lulusan MTs/SMP. MTsN 2 Kota Kediri bertugas menerima lulusan MI/SD.

Dengan berjalannya waktu dan meningkatnya minat masyarakat untuk menyarankan anak-anak mereka bersekolah di MTsN 2 Kota Kediri, lokasi belajar yang telah berlangsung selama sepuluh tahun dengan PGAN Kediri sudah tidak memungkinkan lagi. Akhirnya, BP3 MTsN Kediri II berusaha untuk merelokasi madrasah tersebut ke tempat lain, yaitu di Jl. Sunan Ampel No. 4 (dulu) No. 12 (sekarang), Kelurahan Ngronggo, Kota Kediri. Langkah serupa dilaksanakan oleh MAN II

Kediri dan SPIAIN/STAIN Kediri, bahkan Pengadilan Agama Kota Kediri juga melakukan relokasi di tempat yang sama.

Usaha demikian dapat dikatakan tidak sia-sia dan memperoleh *support* yang besar dari berbagai pihak, termasuk orang tua siswa dan masyarakat. Bahkan, tokoh masyarakat bernama H. Shofwan bersedia mewakafkan tanah dan membangun masjid di depan madrasah. Masjid tersebut kini berdiri megah dan diberi nama Masjid As-Shofwan. Sampai dengan saat ini, MTsN ini telah berusia hampir 40 tahun dan telah memiliki lulusan 15.000 lebih siswa, termasuk puluhan ribu siswa dari MTs swasta yang menjadi KKM MTsN 2 Kota Kediri. MTsN 2 Kota Kediri telah mencatat sejumlah prestasi akademik dan non-akademik sehingga layak disebut sebagai Madrasah Berprestasi Terbaik Tingkat Nasional.

3. Visi dan Misi Sekolah

Visi

“Unggul dalam Prestasi dan ISTIKOMAH (Islami, Terampil, Inovatif, Kompetitif, Berakhlakul Karimah) serta Peduli Lingkungan”

Misi

1. Menciptakan madrasah yang berbasis nilai-nilai agama, empati, dan intelektualitas sehingga menubuhkan penghayatan dan pengamalan ajaran Islam yang bernuansa kebangsaan dan berakhlak
2. Mendorong penguasaan keterampilan dan pengembang anteknologis ehingga memiliki kemampuan dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang.
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, kreatif, dan inovatifs Sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.
4. Menerapkan manajemen partisipatif dan terbuka dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan komite madrasah.

5. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik.
6. Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih, dan indah.
7. Mendorong dan membantu warga madrasah untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara optimal dan menanamkan rasa tanggungjawab terhadap diri sendiri dan sesama.

4. Sarana dan Prasarana

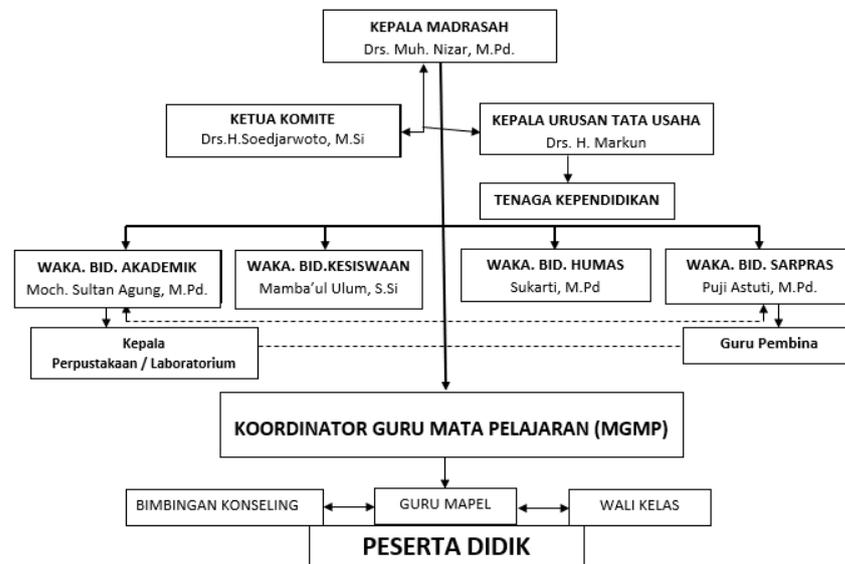
Sarana dan Prasarana yang terdapat pada MTsN 2 Kota Kediri terdiri dai:

a. Ruang Kepala Madrasah	: 1 buah
b. Ruang PKM	: 1 buah
c. Ruang Tata Usaha	: 1 buah
d. Ruang Guru	: 1 buah
e. Ruang UKS	: 1 buah
f. Ruang Belajar	: 39 buah
g. Ruang Bimbingan dan Konseling	: 1 buah
h. Ruang Laboratorium	: 3 buah
i. Kantin Madrasah	: 3 buah
j. Sanggar Pramuka	: 1 buah
k. Ruang Keterampilan	: 1 buah
l. Ma'had	: 3 buah
m. Masjid	: 1 buah
n. Aula	: 1 buah
o. POS Keamanan	: 1 buah
p. Kamar kecil	: 1 buah
q. Ruang Data	: 1 buah
r. Perpustakaan	: 1 buah
s. Lapangan Basket	: 1 buah
t. Lapangan Badminton	: 2 buah
u. Lapangan Tenis Meja	: 2 buah

v. Lapangan Voly Ball	: 1 buah
w. Area Parkir	: 1 buah
x. Ruang Studio Pembelajaran	: 1 buah
y. Ruang Peralatan Olah Raga	: 1 buah
z. Ruang Tatib	: 1 buah
aa. Ruang Musik	: 1 buah
bb. Ruang Komite	: 1 buah
cc. Gedung Asrama Terpadu	: 1 buah

5. Struktur Organisasi

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi



B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Variabel Penelitian

Data yang didapat pada penelitian ini ialah data sikap sosial dan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut diketahui melalui pre tes dan post tes pada kedua kelas tersebut. Dalam mengukur sikap sosial dan keaktifan belajar, masing-masing variabel diberi angket dengan jumlah 20 item pernyataan untuk variabel sikap sosial dan 14 item pernyataan untuk

variabel keaktifan belajar. Kedua angket tersebut telah diuji coba, dan memperoleh hasil valid serta reliable.

a. Sikap Sosial

Tabel 4. 1 Gambar Analisis Deskriptif Sikap Sosial

Statistics				
	PreTest_E ksperimen	PostTest_E ksperimen	PreTest_ Kontrol	PostTest _kontrol
N	33	33	31	31
Mean	46.00	65.24	47.32	48.32
Median	46.00	65.00	47.00	48.00
Min	41	57	42	43
Max	51	73	52	53
Sum	1518	2153	1467	1498

Berdasarkan tabel 4.1, pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest 46.00, dan nilai rata-rata posttest 65.24. Hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan sikap sosial pada kelas eksperimen sebesar 42%. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest ialah 47.32, dan nilai rata-rata posttest 48.32. hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan sikap sosial pada kelas kontrol sebesar 2%

b. Keaktifan Belajar

Tabel 4. 2 Gambar Analisis Deskriptif Keaktifan Belajar

Statistics				
	PreTest_E ksperimen	PostTest_E ksperimen	PreTest_ Kontrol	PostTest _kontrol
N	33	33	31	31
Mean	32.06	46.00	31.68	33.68
Median	32.00	46.00	32.00	34.00
Min	26	41	27	29
Max	38	51	37	39
Sum	1058	1518	982	1044

Berdasarkan tabel 4.2, pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest 32.06, dan nilai rata-rata posttest 46.00. Hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan belajar pada kelas

eksperimen sebesar 43%. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest ialah 31.68, dan nilai rata-rata posttest 33.68. hal tersebut menunjukkan adanya penurunan keaktifan belajar pada kelas kontrol sebesar 6%

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk meninjau apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk berbantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic* 26 dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,05 maka data dikatakan normal. Hasil uji normalitas dapat diketahui pada tabel di bawah:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Keterangan	Sig.	α	Kesimpulan
Sikap Sosial	Eksperimen	Pre test	.077	0,05	Normal
		Post test	.178	0,05	Normal
	Kontrol	Pre test	.141	0,05	Normal
		Post test	.141	0,05	Normal
Keaktifan Belajar	Eksperimen	Pre test	.107	0,05	Normal
		Post test	.077	0,05	Normal
	Kontrol	Pre test	.141	0,05	Normal
		Post test	.141	0,05	Normal

Dari data diatas semua data memiliki nilai sig > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk meninjau ada atau tidaknya variasi yang sama pada populasi yang digunakan. Pada penelitian ini uji homogenitas dilaksanakan menggunakan uji Levene's berbantuan IBM SPSS 26. Hasil uji homogenitas dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas

Variabel		Sig	α	Kesimpulan
Sikap Sosial	<i>Based on Mean</i>	.001	0,05	Tidak Homogen
Keaktifan Belajar		.472	0,05	Homogen

Dari tabel 4.4 diperoleh nilai *significance based on mean* pada variabel sikap sosial yaitu 0,001. Nilai tersebut $< 0,05$ sehingga variabel sikap sosial tidak homogen. Sedangkan pada variabel keaktifan belajar diperoleh nilai *significance based on mean* 0,427, dimana nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dikatakan bahwa varians data keaktifan belajar homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis dapat disimpulkan jika data berdistribusi normal dan homogen pada variabel keaktifan belajar, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik parametik berbantuan IBM SPSS 26 dengan hasil hipotesis sebagai berikut:

a. Uji *Paired Sample t- test*

Tabel 4. 5 Hasil Uji *Paired Sample t-test* Angket Sikap Sosial

<i>Paired Sample t-test</i>		mean	t	df	Sig
Pair 1	Pre Eksperimen - Post Eksperimen	-19.242	-16.936	32	.000
Pair 2	Pre Kontrol - Post Kontrol	-1.000	-1.392	30	.174

Dari tabel 4.5 hasil nilai sig pada tim eksperimen yaitu 0,000 $< 0,05$, maka dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial. Sebaliknya, pada tim kontrol, nilai signifikan 0,174 $> 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa

tidak terdapat pengaruh model diskusi, tanya jawab dengan media LKPD terhadap sikap sosial pada materi yang sama.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Paired Sample t-test Angket Keaktifan Belajar

<i>Paired Sample t-test</i>		mean	t	df	Sig
Pair 1	Pre Eksperimen - Post Eksperimen	-13.939	-17.347	32	.000
Pair 2	Pre Kontrol - Post Kontrol	-2.000	.1.503	30	.018

Berdasarkan tabel 4.6 hasil nilai sig pada tim eksperimen yaitu $0,000 < 0,05$, maka dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar. Sebaliknya, pada tim kontrol, nilai signifikan $0,018 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model diskusi, tanya jawab, evaluasi dengan media LKPD terhadap keaktifan belajar siswa pada materi yang sama.

b. *Independent Sample Test*

Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample t-test

<i>Independent Sample t-test</i>		mean	t	df	Sig
Sikap Sosial	Equal variances assumed	16.920	16.622	62	.000
	Equal variances not assumed	16.920	16.853	54.271	.000

Keaktifan Belajar	Equal variances assumed	12.323	15.748	62	.000
	Equal variances not assumed	12.323	15.776	61.996	.000

Berdasarkan tabel 4.7 didapat nilai signifikan 0,00 yaitu $<0,05$ baik pada variabel sikap sosial maupun variabel keaktifan belajar, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Hal ini menunjukkan bahwa H_{01} dan H_{02} ditolak sedangkan H_{a1} dan H_{a2} diterima.

BAB V PEMBAHASAN

Sebagaimana hasil penelitian pada bab IV menunjukkan jika model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* mampu meningkatkan sikap sosial dan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Secara khusus, variasi pada penelitian ini yaitu penggunaan kelas kontrol tidak hanya menggunakan ceramah, melainkan juga menggunakan diskusi, tanya jawab dengan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Alasan penggunaan kelas kontrol dengan tetap menggunakan media maupun menggunakan model pembelajaran yang aktif dikarenakan jika kelas kontrol sama sekali tidak menggunakan media maupun strategi pembelajaran yang aktif, sedangkan kelas eksperimen dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif dengan media, maka dikhawatirkan tanpa menggunakan uji pun akan terlihat perbedaannya.

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Sikap Sosial Siswa

Penelitian lain menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *uno stacko* untuk meningkatkan sikap sosial belum ditemukan. Namun, terdapat beberapa yang mendekati, seperti yang dilakukan oleh Juairiyah & Sri Watini, yang meneliti peningkatan kemampuan emosional anak melalui penerapan reward asyik dengan permainan *Uno Stacko*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan reward asyik dalam permainan *uno stacko* dapat meningkatkan kemampuan emosional pada anak usia 8-10 tahun, yang meliputi: sikap percaya diri, keberanian mengambil keputusan, kesabaran, kehati-hatian, ketelitian, dan kepedulian pada orang lain.⁶⁰ Selain itu juga terdapat penelitian yang dilakukan oleh Aji yang meneliti layanan bimbingan tim dengan *Uno Stacko game media* dalam meningkatkan *social interactions*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

⁶⁰ Juairiyah and Sri Watini, "Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 3 (2022): 2095, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>.

terdapat pengaruh penerapan layanan bimbingan tim dengan *Uno Stacko game media* dalam meningkatkan interaksi sosial.⁶¹ Dikarenakan belum terdapat penelitian dengan model pembelajaran TGT media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial, maka berikut akan dibahas hasil penelitian mengenai model pembelajaran TGT dengan media uno stacko terhadap sikap sosial siswa.

Hasil penelitian ini menyatakan jika penerapan model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* dapat meningkatkan sikap sosial siswa. Temuan tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai sig < 0,05. Selain itu rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, yaitu 65,24 > 48,32. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest pada kedua kelas tersebut. Sehingga penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap sikap sosial siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian terdahulu oleh Panji Sulung Prakoso yang menunjukkan bahwa media uno stacko praktis, valid, dan efektif untuk digunakan dalam model pembelajaran TGT.⁶²

Pada penelitian ini, model pembelajaran TGT dengan media uno stacko diterapkan pada materi “Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan”. Penggunaan materi sejarah dapat membentuk sikap sosial siswa, seperti saling menghargai, menghormati perbedaan satu sama lain. Melalui pembelajaran sejarah dapat menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya peristiwa sejarah pada masa lampau.⁶³ Hal ini sesuai dengan penelitian Fadhillah, Asrialdi, dan Sutriati, yang menyatakan bahwa model

⁶¹ Aji, Pranoto, and Septora, “Layanan Bimbingan Tim Dengan Uno Stacko Game Media Dalam Meningkatkan.”

⁶² Prakoso and Santosa, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Permainan Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pemrograman, Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar Agus Budi Santosa.”

⁶³ Herdin Muhtarom, Kurniasih Dora, and Andi, “Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah* 3, no. 1 (2020): 29–36.

pembelajaran TGT dengan beberapa media yang berbeda pada lingkup materi sejarah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan minat belajar siswa terhadap materi sejarah. Pada penelitian Fadhillah, media yang digunakan yaitu media permainan kartu destinasi⁶⁴, pada penelitian Asriald menggunakan media *dart board*⁶⁵, sedangkan pada penelitian Sutriati menggunakan media game edukasi online⁶⁶. Sehingga model pembelajaran ini terbukti dapat digunakan pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini memungkinkan apabila digunakan menggunakan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, hasil pretest kedua kelas yang diberikan pada awal penelitian menyatakan jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kondisi awal kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai awal antara kedua kelas tersebut dalam kondisi yang hampir sama atau seimbang.

Selanjutnya ialah pemberian *treatment* terhadap kelas eksperimen, yaitu diterapkannya model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko*. Peningkatan sikap sosial siswa pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan melibatkan serangkaian kegiatan yang meliputi seluruh tahap pembelajaran, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan. Permainan dirancang menarik, dan menyenangkan menggunakan balok *Uno Stacko* yang berisi soal. Sehingga siswa antusias dalam turnamen yang dilaksanakan, yang dapat dilihat saat siswa saling termotivasi untuk menyelesaikan soal yang didapat dan saling bekerja sama dengan tim. Hal demikian selaras dengan keunggulan

⁶⁴ Hidayatul Fadhillah, Saiful Bachri, and Djono, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Permainan Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016," *Jurnal CANDI* 3, no. 1 (2022): 1–6, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594>.

⁶⁵ Asrialdi, Zulfan, and T. Bahagia Kusuma, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tounament) Berbantuan Media Dart Board Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMAN 1 Gandapura Kabupaten Bireuen," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023).

⁶⁶ Ani Sutriati et al., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah," *Swarnadwipa* 7, no. 2 (2023): 44–55, <https://doi.org/10.24127/sd.v7i2.2841>.

pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games-Tournaments*), yakni bekerja sebagai tim dan keberhasilan setiap individu mendukung keberhasilan tim, sehingga setiap anggota tim dituntut untuk mempunyai pemahaman yang sama dengan anggota lainnya.⁶⁷

Peningkatan sikap sosial siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan media *uno stacko* memperkuat teori Slavin yang mengemukakan bahwa pemanfaatan pembelajaran kooperatif tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan toleransi, dan meningkatkan rasa hormat terhadap pendapat orang lain.⁶⁸

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Ratnada, dan Tristianingrat, yang menyatakan jika penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan sikap sosial siswa. Model pembelajaran TGT tidak hanya signifikan pada jenjang MTs, tetapi juga signifikan pada jenjang SD sesuai dengan penelitian Ratnada dan Tristianingrat. Sehingga model pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan sikap sosial siswa. Hal demikian juga memungkinkan apabila diaplikasikan pada jenjang lebih atas. Selain itu, secara umum model pembelajaran TGT juga terbukti mampu meningkatkan sikap sosial baik di mata Pelajaran IPS maupun tema 7 sesuai dengan penelitian Ratnada.

Pembelajaran menggunakan TGT dengan media *Uno Stacko* terbukti meningkatkan sikap sosial siswa. Dalam Al-Qur'an surat al-Maidah ayat 2 dan 8, Allah SWT berfirman:

⁶⁷ H. Sakdiah and P. R. Sasmita, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Simulasi PhET Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.," *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2018): 2355–5785, <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>.

⁶⁸ Rusman, *Pengertian Pembelajaran* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2008).

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ

وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (Q.S. al-Maidah [5]: 2)”

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ ۗ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا ۗ اْعْدِلُوا هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ ۖ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

"Hai orang-orang yang beriman hendaklah kamu jadi orang-orang yang selalu menegakkan (bersaksi atau jujur tentang kebenaran) karena Allah, menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah sekali-kali kebencianmu terhadap suatu kaum, mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena adil itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan," (QS. Al-Maidah [5]: 8)

Dari ayat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk senantiasa berkata jujur dan berlaku adil, serta tolong menolong. Islam kerap merepresentasikan tolong menolong dalam sikap peduli. Jujur dan peduli merupakan bagian dari indikator sikap sosial, dimana dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa sikap sosial siswa dapat meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko*.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Penelitian lain menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* untuk meningkatkan keaktifan belajar belum ditemukan.

Namun, terdapat penelitian lain yang mendekati. Seperti penelitian Purnaningtyas, yang meneliti terkait peningkatan hasil belajar melalui model TGT berbantuan media *unos*. Diperoleh hasil penelitian bahwa penelitian tersebut meningkatkan hasil belajar.⁶⁹ Selain itu, penelitian Kristiana meneliti terakit pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media puzzle terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa. Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media puzzle berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.⁷⁰ Berdasarkan penelitian Kristiana, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT terhadap keaktifan siswa dilakukan menggunakan media lain yang berbeda dengan media yang digunakan pada penelitian ini. Dikarenakan belum terdapat penelitian dengan model pembelajaran TGT media *uno stacko* terhadap keaktifan belajar, maka berikut akan dibahas hasil penelitian mengenai model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata keaktifan belajar berdasarkan hasil angket pretest dan posttest pada kelas eksperimen, yaitu 32.06 dan 46.00. Selain itu juga terdapat perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kontrol, dimana rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu $46.00 > 33.48$. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest sehingga hipotesis alternative diterima.

Didukung oleh penelitian Mohammad Ghaemi, dkk tahun 2023 yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT

⁶⁹ Asmara Ramadhona Ihdinash Dwi Purnaningtyas, Irfai Fathurohman, and Moh Syaffruddin Kuryanto3, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model T Eams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas Iv Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* 02, no. 01 (2020): 15–23.

⁷⁰ Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, and Endah Rita Sulistya Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang," *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi* 6, no. 2 (2017): 78–92, <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>.

terhadap keaktifan belajar siswa, hal ini tidak terjadi tanpa alasan, melainkan karena rangkaian sintaks pembelajaran dalam model pembelajaran TGT.⁷¹ Keberhasilan model pembelajaran TGT dengan media uno stacko dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa ditandai oleh antusiasme siswa yang tinggi dalam turnamen permainan ini. Selain itu, adanya penghargaan yang diberikan kepada tim yang memperoleh nilai tinggi memotivasi setiap tim untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui turnamen dengan media *Uno Stacko* berkontribusi pada peningkatan keaktifan belajar. Adanya kombinasi tantangan akademis, penghargaan, dan keterlibatan aktif dalam permainan telah mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mereka.⁷²

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Supiani yang memaparkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT pada keaktifan belajar siswa.⁷³ Model pembelajaran TGT tidak hanya signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada penggunaan media uno stacko, melainkan juga signifikan pada penggunaan media lainnya, seperti media *Microsoft powerpoint* sesuai dengan penelitian Supiani. Selain itu, model pembelajaran TGT juga signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS selain lingkup Sejarah, yaitu pada materi Ekonomi, khususnya materi “Mengenal negara-negara ASEAN” sesuai dengan penelitian Supiani. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Khusnudin yang menyatakan bahwa model TGT cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa.⁷⁴ Model pembelajaran ini tidak hanya

⁷¹ Mohammad Ghaemi, Esmail Ebrahimi, and Pariyaporn Ocak, “Knowing the Role of the (TGT) Cooperative Learning Model on Student Learning Activeness,” *Bioeduscience* 7, no. 2 (2023): 209–14, <https://doi.org/10.22236/jbes/12400>.

⁷² Bareerah Hafeez Hoorani, “Impact of Cooperative Learning in Developing Students’ Cognitive Abilities for Academic Achievement,” *Journal of Education and Educational Development* 1, no. 2 (2015): 145, <https://doi.org/10.22555/joeed.v1i2.41>.

⁷³ Supiani, “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Powerpoint Terhadap Keaktifan Siswa.”

⁷⁴ Rendi Khusnudin and Titi Anjarini, “Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Jurnal Educatio* 8, no. 4 (2022): 1247, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>.

signifikan terhadap keaktifan pada metode penelitian *quasi eksperimen*, melainkan juga signifikan pada metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesuai dengan penelitian Khusnudin. Selain itu, model pembelajaran TGT juga tidak hanya signifikan terhadap keaktifan siswa berdasarkan jenjang pendidikan MTs, melainkan juga signifikan pada jenjang SD sesuai penelitian Khusnudin. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa memungkinkan diterapkan pada media pembelajaran, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan lainnya.

Allah SWT menegaskan bahwa manusia dididik untuk menggunakan alat indra penglihatan, pendengaran dan lainnya. Hal ini tercantum dalam surat Al-An'am ayat 11:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ ثُمَّ انظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ
الْمُكذِّبِينَ

“Katakanlah, “Berjalanlah dimuka bumi, Kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu”. (Q.S Al-An'am: 11)”

Dalam hal belajar, Islam juga telah memerintahkan umatnya untuk aktif belajar. Rasulullah bersabda:

تَعْلَمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلِيَلُوا لِمُعَلِّمِكُمْ (رواه الطبرانی)

"Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu." (HR Thabrani).

Ayat al-qur'an q.s Al-An'am diatas menganjurkan manusia untuk menggunakan panca inderanya, hal ini berkaitan dengan *visual activities* yang merupakan salah satu indikator keaktifan belajar, dimana *visual activities* dapat dilihat melalui bagaimana siswa memperhatikan penjelasan guru, bagaimana siswa mengamati permainan dalam model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko*. Hadits diatas juga telah menjelaskan

mengenai kewajiban belajar. Kita sebagai umat Islam hendaknya senantiasa menuntut ilmu dengan giat dan aktif.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini serta penjelasan pada hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan di atas, kesimpulan dari Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Gamea Tournament* (TGT) Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri adalah:

1. Penelitian ini menyoroti model pembelajaran TGT dengan media *Uno Stacko* dalam meningkatkan sikap sosial siswa, suatu pendekatan yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model ini efektif dalam meningkatkan sikap sosial, sebagaimana terbukti dari hasil uji hipotesis dan perbandingan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kontrol. Pengaruhnya terhadap sikap sosial ialah 42%, yang terlihat berdasarkan nilai rata-rata. Permainan *Uno Stacko* yang digunakan dalam pembelajaran ini berhasil meningkatkan antusiasme siswa, dan memotivasi untuk bekerja sama dalam turnamen, sesuai dengan keunggulan model TGT dalam pembelajaran kooperatif. Hasil ini juga konsisten dengan teori Slavin dan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik dan hubungan sosial siswa. Selain itu, penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa model TGT dapat meningkatkan sikap sosial tidak hanya pada jenjang MTs tetapi juga pada jenjang SD, serta berpotensi diterapkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
2. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa, seperti terlihat dari perbedaan rata-rata antara angket pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan berdasarkan hasil uji hipotesis. Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Uno*

Stacko terhadap keaktifan belajar siswa ialah sebesar 43%. Keberhasilan model ini didukung oleh antusiasme siswa dalam turnamen permainan *Uno Stacko*, serta motivasi yang dihasilkan melalui penghargaan kepada tim-tim yang berhasil menjawab dengan cepat dan tepat. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa, baik dengan media *Uno Stacko* maupun media lainnya, serta pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Uno Stacko* Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri. Maka saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *Uno Stacko* memiliki pengaruh daripada kelas kontrol yang sama-sama menggunakan media dalam pembelajarannya, dan tidak hanya menggunakan model pembelajaran ceramah. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya, apabila menggunakan penelitian eksperimen, maka kelas kontrolnya tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja.
2. Bagi guru harus lebih bervariasi lagi dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap sosial dan keaktifan belajar menggunakan pembelajaran permainan, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Uno Stacko*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial*. Rineka Cipta.
- Aji, K. A. P., Pranoto, H., & Septora, R. (2020). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Uno Stacko Game Media dalam Meningkatkan. *Counselling Millennial Journal*, 1(December), 9–23.
- Asrialdi, Zulfan, & Kusuma, T. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tounament) Berbantuan Media Dart Board Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMAN 1 Gandapura Kabupaten Bireuen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3).
- Astawa, I. B. M. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. Rajawali Pers.
- Cantika, A. K. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Issue 8.5.2017). Universitas Sebelas Maret.
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD*, II(2), 117–127.
- Erlina, M. (2017). *Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Mengajar dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Nurul Falah Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fadhilah, L. (2018). *Penanaman Sikap Sosial Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Mis Bina Keluarga*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Fadhilla, H., Bachri, S., & Djono. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Permainan Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal CANDI*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594>
- Ghaemi, M., Esmail Ebrahimi, & Pariyaporn Ocak. (2023). Knowing the Role of the (TGT) Cooperative Learning Model on Student Learning Activeness. *Bioeduscience*, 7(2), 209–214. <https://doi.org/10.22236/jbes/12400>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hartono. (2008). *Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Menyenangkan*. Zanafa.
- Hendaryati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(1), 7–12.
- Hidayati, Mujinem, & Senen, A. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*.

Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.

- Hoorani, B. H. (2015). Impact of Cooperative Learning in Developing Students' Cognitive Abilities for Academic Achievement. *Journal of Education and Educational Development*, 1(2), 145. <https://doi.org/10.22555/joeed.v1i2.41>
- Inah, E. N. (2013). Peranan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1).
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Gaung Persada Press.
- Johan. (2016). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas X TL 1 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Banyumas Dalam Pembelajaran PKN Melalui Media Audio Video Kompetensi Dasar Instrumen Hukum dan Peradilan Internasional HAM Semester Gasal 2015/2016*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Juairiyah, & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Juwita, R. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sikap Sosial Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pinang Jaya Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 43–45. <http://repositori.kemdikbud.go.id/18051/1/1. Panduan Penilaian SMP - Cetakan Keempat 2017.pdf>
- Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1247. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>
- Masiman. (2009). *Pembelajaran Kimia Dengan Student Team Achievement Division dan Team Games Tournament Ditinjau Dari Sikap Percaya Diri dan Sikap Sosial Siswa*. Universitas Sebelas Maret.

- Muhtarom, H., Dora, K., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Musyaroifah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press.
- Nisfianoor, M. (2009). *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Nurjannah, A. (2019). Penilaian Sikap Berbasis Kurikulum 2013 Di Sekolah Menengah Pertama. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 4(20), 33–42.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Prakoso, P. S., & Santosa, A. B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pemrograman , Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar Agus Budi santosa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 301–306.
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto³, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model T Eams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas Iv Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(01), 15–23.
- Ramlah, Firmansyah, D., & Zubair, H. (2014). Pengaruh gaya belajar dan keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3), 68–75.
- Roziqin, M. (2017). *Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya USILA Santo Yosef Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Rusman. (2008). *Pengertian Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Sadirman. (2013). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sakdiah, H., & Sasmita, P. R. (2018). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media simulasi PhET dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Sardjiyo. (2014). Pendidikan IPS di SD. In *Tinjauan Perkembangan Kurikulum IPS SD* (pp. 1–37). Universitas Terbuka.
- Sari, D. E. (2020). *Pembentukan Sikap Sosial Siswa Kelas V Homeshooling ABC'D (Affective, Behavior, Cognitive, and Development) KotaTegal*. Universitas Negeri Semarang.

- Septiani, B., & Widda Djuhan, M. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Sikap Sosial Siswa melalui Metode Diskusi pada Mata Pelajaran IPS. *JIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(2), 61–78. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i2.249>
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E., DeVries, D. L., & Hultner, B. H. (1975). *Individual vs Team Competition: The Interpersonal Consequences of Academic Performance*. Center for Social Organization of School.
- Solikhah, & Amyati. (2022). *BIOSTATISTIK: Sebuah Aplikasi SPSS dalam Bidang Kesehatan dan Kedokteran*. Jejak Pustaka.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixes Methods)*. Alfabeta.
- Supiani. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Powerpoint Terhadap Keaktifan Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2), 193–207.
- Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. *Swarnadwipa*, 7(2), 44–55. <https://doi.org/10.24127/sd.v7i2.2841>
- Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosadakarya.
- Valid, A. D. (2020). *A Comparative Study Between Team Games Tournament (TGT) And Student Teams Achievement Divisions (STAD) Methods In Teaching Reading*. Universitas Sebelas Maret.
- Veloo, A., Md-Ali, R., & Chairany, S. (2016). Using cooperative teams-game-tournament in 11 religious school to improve mathematics understanding and communication. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(2), 97–123. <https://doi.org/10.32890/mjli2016.13.2.4>
- Walpole, R. E., & Myers, R. H. (1995). *Ilmu Peluang dan Statistika untuk Insinyur dan Ilmuwan Edisi ke-4*. Penerbit ITB.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Widianto, Theo Riski., Raharjo., & Rosdiana, L. (2017). Pengembangan Permainan Kartu Uipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi

- Antar Makhluk Hidup. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(1), 21–26.
- Yanti, F. D. R. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Yunianti, V. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Yuniyati, W. A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Pergerakan Nasional Budi Oetomo Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa*. Universitas Sebelas Maret.
- Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Pranedamedia Grup.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian MTsN 2 Kota Kediri



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

Nomor : 527/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 12 Februari 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTsN 2 Kota Kediri
di
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Anisa Okta Setyorini
NIM : 200102110076
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri**
Lama Penelitian : **Februari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian MTsN 2 Kota Kediri



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2**

Jalan Sunan Ampel Nomor 12 Ngronggo Kota Kediri 64127
Telepon (0354) 687895; Faksimili (0354) 687895;
Website : www.mtsn2kotakediri.sch.id; E-mail : mtsn_kdr_2@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR 242/Mts.13.24.02/03/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Drs. Muh. Nizar, M.Pd.
NIP : 19661005 199403 1 016
jabatan : Kepala MTsN 2 Kota Kediri

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **ANISA OKTA SETYORINI**
Kampus : UIN Malang
NIM : 200102110076
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tempat pelaksanaan : MTsN 2 Kota Kediri
Tanggal penelitian : 16 Maret s.d. 24 April 2024
Keterangan : yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MTsN 2 Kota Kediri dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial dan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri**"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Kediri, 25 April 2024
Kepala Madrasah



Muh. Nizar



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : KIL0tG

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator (Ahli Instrumen)



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

Nomor : B/370 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 22 April 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Azharatonnafi, M.Pd
 di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Anisa Okta Setyorini
 NIM : 200102110076
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri
 Dosen Pembimbing : Dr..Umi Julaihah, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



dan Dekan
 dan Wakil Dekan I Akademik

Wakil, M.A
 232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator (Ahli Materi)

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin_malang.ac.id</p>	
<hr/>		
Nomor	: B-1075 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024	21 Maret 2024
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)	
<p>Kepada Yth. Azharatonnafi, M.Pd di - Tempat</p>		
<p>Assalamualaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Anisa Okta Setyorini	
NIM	: 200102110076	
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri	
Dosen Pembimbing	: Dr. Umi Julaihah, M.Si	
<p>maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.</p>		
<p>Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.</p>		
<p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
		 Wakil Dekan I, Akademik Dr. Muhammad Walid, M.A NIP. 197308262000031002

*Lampiran 5 RPP***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

SEKOLAH	: MTsN 2 KOTA KEDIRI
MATA PELAJARAN	: IPS
KELAS / SEMESTER	: VIII-G / Genap
MATERI POKOK	: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
	1. Kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
ALOKASI WAKTU	: 2 JP (2 X 30 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
2. Peserta didik dapat menjelaskan proses kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.4.1 Menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
- 3.4.2 Menjelaskan proses kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan

1. Kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Kooperatif learning (Teams Games Tournament)

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/alat media pembelajaran
 - a) Buku Paket.
 - b) Uno stacko.
 - c) Kertas soal dan jawaban

2. Sumber Belajar
Buku siswa IPS Kelas VIII

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam. 2. Menanyakan kabar peserta didik. 3. Mengecek kehadiran peserta didik. 4. Mengajak peserta didik untuk berdoa bersama 5. Menggiring peserta didik untuk masuk materi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mengenai materi sebelumnya. 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi mengenai kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia 2. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>. 3. Siswa diberi waktu 5 menit untuk mempelajari materi 4. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok 5. Masing-masing kelompok memilih 1 orang untuk perwakilan maju kedepan. 6. Tiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk memulai permainan dengan mengambil balok uno stacko. Dalam 1 kelompok harus berupaya mengambil 4 balok dengan warna yang berbeda-beda 7. Setelah permainan uno stacko selesai, tiap perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mengerjakan soal yang telah diperoleh 	50 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	8. Kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan soal dengan tepat maka akan menang dan memperoleh hadiah	
Penutup	1. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan.	5 Menit

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian :
Observasi
2. Instrumen Penilaian :
 - A) Penilaian pengetahuan melalui soal yang diberikan ketika pembelajaran
 - B) Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah Skor
		Kejujuran				Kerja sama				Tanggung jawab				Kedisiplinan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

C) Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kemampuan menjawab	Kemampuan bertanya	Jumlah skor

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian.

Kota Kediri, 8 Maret 2024

Mengetahui,

Kepala MTsN 2 Kota Kediri

Guru Mata Pelajaran,

Suratmi, M.Pd

Anisa Okta Setyorini

NIP 196606171990072001

NIM 200102110076

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH	: MTsN 2 KOTA KEDIRI
MATA PELAJARAN	: IPS
KELAS / SEMESTER	: VIII-H / Genap
MATERI POKOK	: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
	2. Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan
	a) Pengaruh Monopoli dalam Perdagangan
	b) Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa
	c) Pengaruh Sistem Sewa Tanah
	d) Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme
ALOKASI WAKTU	: 4 JP (4 X 40 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat monopoli perdagangan
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat kebijakan kerja paksa.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat sistem sewa tanah.
4. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat sistem tanam paksa.
5. Peserta didik dapat menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang pemerintahan Hindia Belanda.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.4.1 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat monopoli perdagangan.
- 3.4.2 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat kebijakan kerja paksa.
- 3.4.3 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat sistem sewa tanah.
- 3.4.4 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat sistem tanam paksa.
- 3.4.5 Menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang pemerintahan Hindia Belanda.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan

1. Pengaruh Monopoli dalam Perdagangan
2. Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa
3. Pengaruh Sistem Sewa Tanah
4. Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme

E. METODE PEMBELAJARAN

Diskusi, tanya jawab, soal uraian dengan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/alat media pembelajaran
 - d) Buku Paket.
 - e) LKPD
2. Sumber Belajar
Buku siswa IPS Kelas VIII

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam. 2. Menanyakan kabar peserta didik. 3. Mengecek kehadiran peserta didik. 4. Mengajak peserta didik untuk berdoa bersama 5. Menggiring peserta didik untuk masuk materi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mengenai materi sebelumnya.	5 menit
Inti	1. Guru memberikan 4 pertanyaan untuk didiskusikan dengan teman satu bangkunya 2. Siswa diberi waktu 20 menit untuk mendiskusikan pertanyaan tersebut 3. Guru menanyakan hasil diskusi tersebut 4. Siswa dipersilahkan untuk mengangkat tangan, apabila siap menjawab pertanyaannya 5. Guru mendiskusikan jawaban siswa dengan keseluruhan kelas, diiringi dengan memberi penjelasan lebih dalam 6. Siswa yang menjawab dengan benar memperoleh reward 7. Guru memberikan pertanyaan kecil, seperti “Siapakah yang menerapkan sistem sewa tanah?” 8. Siswa yang berani menjawab dengan cepat dan benar memperoleh reward 9. Siswa diberikan soal uraian melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk dijawab secara individu 10. Bagi siswa yang menyelesaikan LKPD secara cepat dan tepat memperoleh reward	70 Menit
Penutup	2. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan.	5 Menit

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian :
Observasi
2. Instrumen Penilaian :

- A) Penilaian pengetahuan melalui soal yang diberikan ketika pembelajaran
 B) Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah Skor
		Kejujuran				Kerja sama				Tanggung jawab				Kedisiplinan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

C) Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kemampuan menjawab	Kemampuan bertanya	Jumlah skor

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian.

Kota Kediri, 4 April 2024

Mengetahui,

Kepala MTsN 2 Kota Kediri

Guru Mata Pelajaran,

Suratmi, M.Pd

Anisa Okta Setyorini

NIP 196606171990072001

NIM 200102110076

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH	: MTsN 2 KOTA KEDIRI
MATA PELAJARAN	: IPS
KELAS / SEMESTER	: VIII-F / Genap
MATERI POKOK	: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan <ol style="list-style-type: none"> a) Pengaruh Monopoli dalam Perdagangan b) Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa c) Pengaruh Sistem Sewa Tanah d) Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme
ALOKASI WAKTU	: 4 JP (4 X 40 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat monopoli perdagangan.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat kebijakan kerja paksa.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat sistem sewa tanah.
4. Peserta didik dapat mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan akibat sistem tanam paksa.
5. Peserta didik dapat menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang pemerintahan Hindia Belanda.

B. KOMPETENSI DASAR

3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.4.1 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat monopoli perdagangan.

- 3.4.2 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat kebijakan kerja paksa.
- 3.4.3 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat sistem sewa tanah.
- 3.4.4 Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia akibat sistem tanam paksa.
- 3.4.5 Menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang pemerintahan Hindia Belanda.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan

- a) Pengaruh Monopoli dalam Perdagangan
- b) Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa
- c) Pengaruh Sistem Sewa Tanah
- d) Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme

E. METODE PEMBELAJARAN

Kooperatif learning (Teams Games Tournament)

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- 1. Media/alat media pembelajaran
 - a) Buku Paket.
 - b) Uno stacko.
 - c) Kertas soal dan jawaban
- 2. Sumber Belajar
 - Buku siswa IPS Kelas VIII

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam. 2. Menanyakan kabar peserta didik. 3. Mengecek kehadiran peserta didik. 4. Mengajak peserta didik untuk berdoa bersama 5. Menggiring peserta didik untuk masuk materi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mengenai materi sebelumnya.	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi mengenai kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia 2. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajarn dengan menggunakan metode kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>. 3. Siswa diberi waktu 10 menit untuk mempelajari materi 4. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok 5. Masing-masing kelompok memilih 1 orang untuk perwakilan maju kedepan. 6. Tiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk memulai permainan dengan mengambil balok uno stacko. Dalam 1 kelompok harus berupaya mengambil 4 balok dengan warna yang berbeda-beda 7. Setelah permainan uno stacko selesai, tiap perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mengerjakan soal yang telah diperoleh 8. Kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan soal dengan tepat maka akan menang dan memperoleh hadiah 	70 Menit
Penutup	3. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan.	5 Menit

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian :

Observasi

2. Instrumen Penilaian :

A) Penilaian pengetahuan melalui soal yang diberikan ketika pembelajaran

B) Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah Skor
		Kejujuran				Kerja sama				Tanggung jawab				Kedisiplinan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

C) Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kemampuan menjawab	Kemampuan bertanya	Jumlah skor

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian.

Kota Kediri, 4 April 2024

Mengetahui,

Kepala MTsN 2 Kota Kediri

Guru Mata Pelajaran,

Suratmi, M.Pd

Anisa Okta Setyorini

NIP 196606171990072001

NIM 200102110076

Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan



Nama :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!



Pelaksanaan sistem tanam paksa ditujukan untuk menyelamatkan keuangan Belanda yang rapuh yang disebabkan oleh...

Salah satu kebijakan yang dicetuskan karena Raffles menganggap bahwa pemerintahan adalah satu-satunya pemilik tanah yang sah ialah...

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!



Bagaimana kebijakan kerja paksa memengaruhi perekonomian masyarakat pribumi di Indonesia pada masa penjajahan kolonial?

Bagaimana monopoli perdagangan VOC memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan ekonomi Indonesia pada masa itu?

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan



Nama :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!



Apa yang melatarbelakangi masyarakat pribumi melakukan perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme?

Apa yang melatarbelakangi terjadinya perang antara Tidore dengan Portugis?

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!



Mengapa serangan pertama Mataram terhadap VOC mengalami kegagalan?

Bagaimana dampak dari perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme terhadap bangsa Indonesia?

Lampiran 7 Lembar Validasi Soal

Lembar Validasi Soal

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri

Nama Validator : Azharotunnafi, M.Pd
NIP : 199106182019032017
Nama Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar

Perkenalkan saya Anisa Okta Setyorini mahasiswa program studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan hormat saya memohon kesediaan Ibu selaku validator untuk mengisi lembar validasi yang telah saya susun. Lembar validasi ini digunakan mendapatkan penilaian Ibu terhadap soal yang telah disusun. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

- Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom dengan ketentuan berikut:
R = apabila pernyataan RELEVAN
TR = apabila pernyataan TIDAK RELEVAN
- Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan

No	Indikator Soal	Penilaian	
		R	TR
1	Siswa dapat menyebutkan faktor-faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa barat ke Indonesia	✓	
2	Siswa dapat menganalisis tujuan munculnya imperialisme modern setelah terjadi revolusi industri	✓	
3	Siswa dapat menganalisis ekspedisi Inggris di Indonesia	✓	
4	Siswa dapat menganalisis peran penting rempah-rempah yang dimiliki Indonesia	✓	
5	Siswa dapat menganalisis faktor penyebab sistem tanam paksa di Indonesia	✓	
6	Siswa dapat menyebutkan kebijakan yang dilakukan oleh Raffles	✓	
7	Siswa dapat menganalisis pengaruh kebijakan kerja paksa	✓	
8	Siswa dapat menganalisis pengaruh monopoli perdagangan yang dilakukan oleh VOC	✓	
9	Siswa dapat menganalisis latar belakang terjadinya perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme	✓	
10	Siswa dapat menganalisis latar belakang terjadinya perang Tidore dengan Portugis	✓	

No	Indikator Soal	Penilaian	
		R	TR
11	Siswa dapat menganalisis kegagalan serangan pertama mataram terhadap VOC	✓	
12	Siswa dapat menganalisis dampak dampak perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme terhadap bangsa Indonesia	✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum terhadap soal yang dikembangkan: *)

- 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
- *) lingkarkanlah angka sesuai dengan penilaian Ibu

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Dapat digunakan untuk penelitian

Malang,

Validator



Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

Lampiran 8 Lembar Validasi Angket

Lembar Validasi Isi Instrumen Angket Sikap Sosial Siswa

Nama Validator : Azharotunnafi, M.Pd
 NIP : 199106182019032017
 Nama Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tanggal Pengisian : 16 Januari 2024

A. Pengantar

Perkenalkan saya Anisa Okta Setyorini mahasiswa program studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan hormat saya memohon kesediaan Ibu selaku validator untuk mengisi lembar validasi yang telah saya susun. Lembar validasi ini digunakan mendapatkan penilaian Ibu terhadap angket sikap sosial yang telah disusun. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini berisi pernyataan yang ada pada instrumen angket sikap sosial siswa.
- Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom dengan ketentuan berikut:
 R = apabila pernyataan RELEVAN
 TR = apabila pernyataan TIDAK RELEVAN
- Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan

Nomor	Pernyataan	Penilaian	
		R	TR
Jujur			
1.	Setiap ulangan harian saya mengerjakan sendiri tanpa mencontek	✓	
2.	Saya beralasan lupa/tidak ingat ketika tidak mengerjakan PR. Padahal saya ingat	✓	
3.	Saya meminta maaf kepada teman ketika saya berbuat salah	✓	
4.	Saya meminjam barang teman dan mengembalikann	✓	
Disiplin			
5.	Saya mengikuti upacara/apel pagi setiap hari senin	✓	
6.	Saya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓	
7.	Saya mengikuti perintah guru saat pembelajaran	✓	
8.	Saya mengajak teman mengobrol/bermain saya guru sedang menjelaskan	✓	
Tanggung Jawab			
9.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu	✓	

10.	Saya melaksanakan piket kelas sesuai dengan jadwal piket saya	✓	
11.	Saya melaksanakan kegiatan sekolah sesuai dengan jadwal dan ketentuan yang telah ditetapkan	✓	
Santun			
12.	Saya menyapa guru, pegawai sekolah, dan orang yang lebih tua saat bertemu	✓	
13.	Saya menggunakan bahasa yang sopan saat berbicara dengan guru atau orang yang lebih tua	✓	
14.	Saya selalu mengucapkan terima kasih saat memperoleh bantuan dari teman	✓	
Percaya Diri			
15.	Saya memberanikan diri untuk maju ketika guru meminta saya maju di depan kelas, misalnya untuk menyampaikan hasil kerja saya	✓	
16.	Saat pemilihan pengurus kelas, saya siap menawarkan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lain.	✓	
17.	Saya berani menyatakan pendapat ketika diskusi	✓	
Peduli			
18.	Saya senang mengajari teman yang tidak memahami pelajaran yang telah diajarkan	✓	
19.	Saya ikut serta dalam kegiatan sosial di sekolah, seperti memberikan sebagian uang saya untuk menolong orang lain yang kesulitan, mengikuti kerja bakti di sekolah, atau yang lainnya	✓	
20.	Saya membuang sampah pada tempatnya	✓	

C. Komentar dan Saran

.....

Malang, 16 Januari 2024

Validator

Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

Lembar Validasi Isi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa

Nama Validator : Azharotunnaifi, M.Pd
 NIP : 199106182019032017
 Nama Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tanggal Pengisian : 16 Januari 2024

A. Pengantar

Perkenalkan saya Anisa Okta Setyorini mahasiswa program studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan hormat saya memohon kesediaan Ibu selaku validator untuk mengisi lembar validasi yang telah saya susun. Lembar validasi ini digunakan mendapatkan penilaian Ibu terhadap angket keaktifan belajar yang telah disusun. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini berisi pernyataan yang ada pada instrumen angket keaktifan belajar siswa.
- Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom dengan ketentuan berikut:
 R = apabila pernyataan RELEVAN
 TR = apabila pernyataan TIDAK RELEVAN
- Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan

Nomor	Pernyataan	Penilaian	
		R	TR
Visual Activity			
1.	Saya memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru	✓	
2.	Saya mengamati langkah-langkah pembelajaran/permainan yang sedang berlangsung	✓	
Oral Activity			
3.	Saya berusaha menyelesaikan kesulitan dalam memahami materi dengan cara bertanya kepada guru/teman yang sudah paham	✓	
4.	Saya berdiskusi dengan teman mengenai tugas yang diberikan guru	✓	
5.	Saya menyanggah pendapat teman apabila pendapat saya berbeda dengan lainnya	✓	
Writing Activity			
6.	Saya mencatat materi penting yang disampaikan oleh guru	✓	

7.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓	
Listening Activity			
8.	Saya mendengarkan dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	✓	
9.	Saya mendengarkan pendapat teman saat sedang berdiskusi	✓	
Mental Activity			
10.	Saya dapat memecahkan soal yang didapat dalam permainan	✓	
11.	Saya dapat membuat keputusan bersama dari hasil diskusi/kerja kelompok saat permainan berlangsung	✓	
Emotional Activity			
12.	Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh guru	✓	
13.	Saya mewakili kelompok dalam turnamen dengan perasaan antusias	✓	
14.	Saya merasa gugup saat pembelajaran	✓	

C. K**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

Malang, 16 Januari 2024

Validator



Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

Lampiran 9 Lembar Angket Siswa

ANGKET SIKAP SOSIAL

A. Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian Angket

2. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan mengenai sikap sosial
3. Bacalah pernyataan dengan cermat, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab ialah: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh terhadap penilaian yang dilakukan di sekolah, dan akan dirahasiakan.

Nomor	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Jujur					
1.	Setiap ulangan harian saya mengerjakan sendiri tanpa mencontek				
2.	Saya beralasan lupa/tidak ingat ketika tidak mengerjakan PR. Padahal saya ingat				
3.	Saya meminta maaf kepada teman ketika saya berbuat salah				
4.	Saya meminjam barang teman dan mengembalikann				
Disiplin					
5.	Saya mengikuti upacara/apel pagi setiap hari senin				
6.	Saya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik				
7.	Saya mengikuti perintah guru saat pembelajaran				
8.	Saya mengajak teman mengobrol/bermain saya guru sedang menjelaskan				

Tanggung Jawab					
9.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu				
10.	Saya melaksanakan piket kelas sesuai dengan jadwal piket saya				
11.	Saya melaksanakan kegiatan sekolah sesuai dengan jadwal dan ketentuan yang telah ditetapkan				
Santun					
12.	Saya menyapa guru, pegawai sekolah, dan orang yang lebih tua saat bertemu				
13.	Saya menggunakan bahasa yang sopan saat berbicara dengan guru atau orang yang lebih tua				
14.	Saya selalu mengucapkan terima kasih saat memperoleh bantuan dari teman				
Percaya Diri					
15.	Saya senang maju ketika guru meminta saya maju ke depan kelas, misalnya untuk menyampaikan hasil kerja saya				
16.	Saat pemilihan pengurus kelas, saya siap menawarkan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lain.				
17.	Saya langsung mengangkat tangan saat guru menyuruh mengerjakan soal di papan tulis				
Peduli					
18.	Saya senang mengajari teman yang tidak memahami pelajaran yang telah diajarkan				
19.	Saya ikut serta dalam kegiatan sosial di sekolah, seperti memberikan sebagian uang saya untuk menolong orang lain yang kesulitan, mengikuti kerja bakti di sekolah, dan lain sebagainya.				
20.	Saya membuang sampah pada tempatnya				

ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR

A. Identitas Siswa

Nama :
No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan mengenai sikap sosial
2. Bacalah pernyataan dengan cermat, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab ialah: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh terhadap penilaian yang dilakukan di sekolah, dan akan dirahasiakan.

Nomor	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Visual Activity					
1.	Saya memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru				
2.	Saya mengamati langkah-langkah pembelajaran/permainan yang sedang berlangsung				
Oral Activity					
3.	Saya berusaha menyelesaikan kesulitan dalam memahami materi dengan cara bertanya kepada guru/teman yang sudah paham				
4.	Saya berdiskusi dengan teman mengenai tugas yang diberikan guru				
5.	Saya menyanggah pendapat teman apabila pendapat saya berbeda dengan lainnya				
Writing Activity					
6.	Saya mencatat materi penting yang disampaikan oleh guru				
7.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				

<i>Listening Activity</i>					
8.	Saya mendengarkan dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan oleh guru				
9.	Saya mendengarkan pendapat teman saat sedang berdiskusi				
<i>Mental Activity</i>					
10.	Saya dapat memecahkan soal yang didapat dalam permainan				
11.	Saya dapat membuat keputusan bersama dari hasil diskusi/kerja kelompok saat permainan berlangsung				
<i>Emotional Activity</i>					
12.	Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh guru				
13.	Saya mewakili kelompok dalam turnamen dengan perasaan antusias				
14.	Saya merasa gugup saat pembelajaran				

Responden	Keaktifan Belajar														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
14	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	44
15	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	4	46
16	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	46
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	40
18	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	48
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	47
21	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	39
22	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	44
23	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	52
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	55
25	4	3	4	4	1	3	4	3	4	3	3	4	3	4	47
26	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	41
27	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	49
28	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	46
29	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	47
30	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	48
31	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	46
32	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	49

Lampiran 12 Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SS_1	108.00	112.065	.376	.923
SS_2	107.94	115.222	.270	.924
SS_3	107.50	113.677	.385	.923
SS_4	107.53	113.676	.381	.923
SS_5	107.38	115.016	.286	.923
SS_6	107.94	110.706	.578	.920
SS_7	107.69	112.351	.513	.921
SS_8	107.84	111.362	.597	.920
SS_9	107.81	112.544	.417	.922
SS_10	107.66	112.814	.408	.922
SS_11	107.56	113.480	.397	.922
SS_12	107.72	109.757	.619	.920
SS_13	107.50	112.839	.466	.922
SS_14	107.59	113.152	.376	.923

SS_15	107.91	108.410	.590	.920
SS_16	108.53	104.644	.574	.921
SS_17	107.91	107.572	.647	.919
SS_18	107.88	110.371	.570	.920
SS_19	107.75	110.452	.635	.920
SS_20	107.69	111.964	.485	.921
KB_1	107.72	111.176	.637	.920
KB_2	107.84	113.362	.477	.922
KB_3	107.91	110.797	.616	.920
KB_4	107.84	113.814	.428	.922
KB_5	108.41	113.410	.241	.926
KB_6	107.78	111.531	.549	.921
KB_7	107.75	111.226	.565	.921
KB_8	107.78	109.918	.624	.920
KB_9	107.59	110.894	.569	.920
KB_10	107.94	111.673	.449	.922
KB_11	107.97	107.967	.650	.919
KB_12	107.97	110.612	.693	.919
KB_13	108.38	105.661	.665	.919
KB_14	107.91	114.862	.221	.925

Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas

- Sikap Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.869	20

- Keaktifan Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.851	14

Lampiran 14 Data Mentah Angket Sikap Sosial Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Resp	Sikap Sosial Pretest Kelas Eksperimen																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	48
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	41
3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	48
4	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	42
5	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
6	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
7	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	51
8	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	43
9	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	49
10	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	49
11	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46
12	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	42
13	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	44
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	41
15	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	48
16	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	42
17	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	45
18	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	44
19	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	47
20	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	43
21	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	45
22	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	47
23	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	51
24	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	50
25	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	46
26	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
27	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	46
28	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	50
29	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	51
30	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	47
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	41
32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	44
33	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	49

Resp	Sikap Sosial Post Test Kelas Eksperimen																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	72
3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	64
4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	66
5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	71
6	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	68
7	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	57
8	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62
9	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	65
10	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	70
11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	65
12	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	70
13	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	60
14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	67
15	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
16	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	60
17	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	71
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
19	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	73
20	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	67
21	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
22	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	72

23	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	63
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	61
25	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	63
26	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	68
27	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	69
28	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	69
29	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	64
30	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	66
31	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	73
32	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	59

Resp	Sikap Sosial Pre Test Kelas Kontrol																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	49
2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	52
3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	51
4	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	3	48
5	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	44
6	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
7	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46
8	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	50
9	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	49
10	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
11	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	45
12	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
13	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	46
14	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	50
15	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	50
16	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	43
17	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	52
18	3	3	2	2	1	2	3	3	1	1	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	44
19	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	48
20	1	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	46
21	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	48
22	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	52
23	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	45
24	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44
25	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	43
26	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
27	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	49
28	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	47
29	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	47
30	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	51
31	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	51

Resp	Sikap Sosial Post Test Kelas Kontrol																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	44
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	45
3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	47
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	44
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	44
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	45
7	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	52
8	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46
9	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	53
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	43
11	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	46
12	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	49
13	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	49
14	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	52

15	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	53
16	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	50
17	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	51
18	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	51
19	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	50
20	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	53
21	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	48
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	48
23	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	47
25	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	48
26	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	49
27	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	47
28	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	50
29	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	45
30	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	51
31	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	52

Lampiran 15 Data Mentah Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Responden	Keaktifan Belajar Pre test kelas eksperimen														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	29
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	28
4	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	29
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
6	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	32
7	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
8	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	35
9	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	34
10	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	34
11	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	33
12	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	32
13	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	30
14	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	26
15	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	37
16	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	36
17	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	3	2	31
18	3	2	1	1	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	32
19	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
20	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	35
21	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	37
22	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	30
23	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	2	34
24	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	36
25	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	31
26	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	35
27	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2	33

28	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
29	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	37
30	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	38
31	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	38
32	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	28
33	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	2	2	33

Responden	Keaktifan Belajar Post Test Kelas eksperimen														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	46
2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	49
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	47
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41
5	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
6	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	50
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	43
8	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	47
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
10	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	48
11	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	51
12	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	48
13	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	51
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
15	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	50
16	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	51
17	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
18	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	46
19	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45
20	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	46
21	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	47
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
23	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
24	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
25	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	44
26	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	48
27	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	45
28	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	49
29	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	49
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	44
31	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	45
32	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	50
33	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44

Responden	Keaktifan Belajar Pre test kelas kontrol														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	34

10	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	35
11	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	31
12	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	30
13	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	32
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	29
15	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	33
16	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	32
17	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	2	34
18	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	36
19	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	34
20	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	30
21	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	37
22	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
23	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
24	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	33
25	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	35
26	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	34
27	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	37
28	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	38
29	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	33
30	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	36
31	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	35

Lampiran 16 Hasil Analisis Deskriptif Angket Sikap Sosial

Statistics

		PreTest_Eksperimen	PostTest_Eksperimen	PreTest_Kontrol	PostTest_kontrol
N	Valid	33	33	31	31
	Missing	0	0	2	2
Mean		46.00	65.24	47.32	48.32
Median		46.00	65.00	47.00	48.00
Std. Deviation		3.211	4.841	3.037	3.037
Minimum		41	57	42	43
Maximum		51	73	52	53
Sum		1518	2153	1467	1498

Lampiran 17 Hasil Analisis Deskriptif Angket Keaktifan Belajar

		Statistics			
		PreTest_Eksperimen	PostTest_Eksperimen	PreTest_Kontrol	PostTest_kontrol
N	Valid	33	33	31	31
	Missing	0	0	2	2
Mean		32.06	46.00	31.68	33.68
Median		32.00	46.00	32.00	34.00
Std. Deviation		3.724	3.211	3.037	3.037
Minimum		26	41	27	29
Maximum		38	51	37	39
Sum		1058	1518	982	1044

Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas Angket Sikap Sosial

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sikap Sosial	Pre-Test Eksperimen	.098	33	.200*	.942	33	.077
	Post-Test Eksperimen	.084	33	.200*	.954	33	.178
	Pre-Test Kontrol	.101	31	.200*	.948	31	.141
	Post-Test Kontrol	.101	31	.200*	.948	31	.141

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan Belajar

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Belajar	Pre-Test Eksperimen	.105	33	.200*	.947	33	.107
	Post-Test Eksperimen	.098	33	.200*	.942	33	.077
	Pre-Test Kontrol	.101	31	.200*	.948	31	.141
	Post-Test Kontrol	.101	31	.200*	.948	31	.141

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

*Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas Angket Sikap Sosial***Test of Homogeneity of Variance**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Sikap Sosial	Based on Mean	5.531	3	124	.001
	Based on Median	5.354	3	124	.002
	Based on Median and with adjusted df	5.354	3	103.493	.002
	Based on trimmed mean	5.532	3	124	.001

*Lampiran 21 Hasil Uji Homogenitas Angket Keaktifan Belajar***Test of Homogeneity of Variance**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan Belajar	Based on Mean	.844	3	124	.472
	Based on Median	.842	3	124	.474
	Based on Median and with adjusted df	.842	3	120.271	.474
	Based on trimmed mean	.844	3	124	.472

*Lampiran 22 Hasil Uji Hipotesis Angket Sikap Sosial***Paired Samples Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest_Eksperimen -	-	6.505	1.132	-	-16.936	-	32	.000
	PostTest_Eksperimen	19.242			21.549		16.993		
Pair 2	PreTest_Kontrol - PostTest_kontrol	-1.000	4.000	.718	-2.467	.467	-1.392	30	.174

Lampiran 24 Hasil Uji Hipotesis Angket Keaktifan Belajar

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest_Eksperimen - PostTest_Eksperimen	-13.939	4.616	.804	-15.576	-12.303	-17.347	32	.000
Pair 2	PreTest_Kontrol - PostTest_kontrol	-2.000	4.450	.799	-3.632	-.368	-2.503	30	.018

Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

Uji Coba Angket



Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol





Lampiran 25 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Anisa Okta Setyorini

NIM : 200102110076

Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 22 Oktober 2002

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Alamat Rumah : Jl. PLK GG III No.33 RT 02 RW 03, Ds. Bogo
Kidul, Dsn. Bogo Kidul, Kec. Plemahan, Kab.
Kediri

No. Tlp Rumah/No.HP : 089696099327

E-mail : 200102110076@student.uin-malang.ac.id
anisaoktasetyorini1@gmail.com

Riwayat Pendidikan : RA Kusuma Mulia
SDN Bogo Kidul
MTsN Purwoasri
SMK Kesehatan Bhakti Wiyata
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Lampiran 26 Sertifikat Bebas Plagiasi

	<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING</p>
<p><i>Sertifikat Bebas Plagiasi</i></p> <p>Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/04/2024</p> <p>diberikan kepada:</p>	
<p>Nama : Anisa Okta Setyorini NIM : 200102110076 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Judul Karya Tulis : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri</p>	
<p>Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.</p>	
	<p>Malang, 13 Mei 2024</p>  Senny Afwadzi