

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 1 TURI**

SKRIPSI

OLEH

ANNISAA' FITRI APRILLIA

NIM. 200102110014



**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) TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 1 TURI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Annisaa' Fitri Aprillia

NIM. 200102110014



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

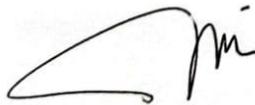
Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi**" oleh Annisaa' Fitri Aprillia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang pada tanggal 10 Juni 2024.

Pembimbing,



Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi**” oleh **Annisaa’ Fitri Aprillia** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 10 Juni 2024

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

Sekretaris Sidang

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023

Pembimbing

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023

Penguji Skripsi

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199203242019032023

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Nur Ali, M.Pd
NIP. 19630403 199803 1 002

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Nur Cholifah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 30 April 2024

Hal : Skripsi Annisaa' Fitri Aprillia

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 : Annisaa' Fitri Aprillia

NIM : 200102110014

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

Wassalamu'alaimum Wr, Wb.

Pembimbing,



Nur Cholifah, M.Pd

NIP. 199203242019032023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia
NIM : 200102110014
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

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

Malang, 30 April 2024

Yang menyatakan



Annisaa' Fitri Aprillia

NIM. 200102110014

LEMBAR MOTTO

لِكَيْلَا تَأْسَوْا عَلَىٰ مَا فَاتَكُمْ وَلَا تَفْرَحُوا بِمَا آتَاكُمْ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

*likai lâ ta'sau 'alâ mâ fâtakum wa lâ tafrahû bimâ âtâkum, wallâhu lâ yuhibbu
kulla mukhtâlin fakhûr*

“(Yang demikian itu kami tetapkan) agar kamu tidak bersedih terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi membanggakan diri.”¹

¹ “Surat Al-Hadid: Arab, Latin Dan Terjemah Lengkap | Quran NU Online,” accessed April 30, 2024, <https://quran.nu.or.id/al-hadid>.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamiin, Segala puji bagi Allah, Yang Maha Penyang, yang telah memberikan penulis kelancaran serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sebuah karya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Mama tercinta *Siti Rumiatus*, orang yang paling berharga di kehidupan penulis, yang telah mencurahkan kasih sayang sepanjang masa tiadaandingannya berupa non material maupun material, mendukung dalam setiap proses belajar penulis, mendukung impian-impian penulis agar menjadi kenyataan, do'a yang selalu dipanjatkan kepada Sang Pencipta pagi, siang dan malam tiada henti sehingga penulis selalu bersemangat dan dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.

Kakak Penulis *M. Hudalil Muttaqin, S.Pd.I., M.Pd* beserta istrinya *Masnu'atul Khoiriyah, S.Pi* serta Keponakan penulis *M. Muammar Zulkarnain dan Medina Sabila Maghfiroh* turut serta memberikan dukungan semangat, pikiran, ide dan kebahagiaan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.

Keluarga Besar *H. Triyoh dan Hj. Gati dari (Om Paruwi, Om Seribu, Om Dhofir, Om Kholis, Om Inul, Om Anam, Om Ghofur, Tante Sholikhah, Tante Saroh, Tante Yanti, Tante Witi, Tante Yatima, Tante Mazro', Tante Ini)* dan Sepupu Penulis *Icha, Hafidz, Dian, Sabit, Sania, Ari, Aqilah, Toni, Muflih, Najwa, Dina, Yusra, Roid dan Kozan* yang selalu memberikan motivasi, kebahagiaan, dan mendukung penulis dalam hal kebaikan untuk lebih baik kedepannya.

Dosen pembimbing Ibu *Nur Cholifah, M.Pd* yang sudah menganggap penulis sebagai besti, dan senantiasa membimbing, memberikan saran dan arahan serta membantu penulis dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

Kepada teman-teman penulis yang telah memberikan bantuan dalam pengerjaan skripsi terutama *Anisa Okta Setyorini, Nabilatul Akmalisyah, Diah Indah Aryani, Selvi Nur Alawiyah*. Penulis mengucapkan terimakasih banyak bersedia dalam keadaan susah maupun duka penulis selalu membersamai. Semoga kalian hidup lebih panjang lagi, sehat dan selalu bahagia.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-Nya, bisa menyelesaikan skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi” dengan baik dan tepat waktu tanpa terkendala. Sholawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad yang telah membimbing umat dari jalan yang gelap gulita menuju jalan yang terang benderang, yaitu islam.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekn Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Novianti, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Yhadi Firdiansyah, M.Pd selaku Dosen Wali yang telah memberikan saran dan semangat dalam proses pembuatan skripsi.
6. Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, dukungan, masukan, arahan serta memberikan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat terselesaikan.

7. Seluruh dosen dan staff FITK terutama di Prodi PIPS yang telah memberikan arahan dan informasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh dosen di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
9. Muhammad Munir, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMPN 1 Turi yang telah memberikan izin dan wewenang untuk memperbolehkan peneliti meneliti disekolah tersebut.
10. Jariatun, S.Pd selaku Ibu Waka Kesiswaan sekaligus Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi yang telah memberikan arahan untuk memperbolehkan penelitian di kelas VIII G dan VIII H.
11. Seluruh Guru dan Staff SMPN 1 Turi yang telah memberikan pengetahuan dan arahan serta bantuan untuk menyelesaikan skripsi.
12. Seluruh Siswa kelas VIII G dan VIII H yang telah memberikan penulis kesempatan untuk belajar bersama.
13. Teman-teman dari Jurusan PIPS yang sangat solid mensupport.
14. Dan kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis atas bantuan do'a serta dukungan yang diberikan dalam proses pembuatan skripsi penulis ucapkan terimakasih dan hiduplah lebih lama orang baik.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
LEMBAR MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
ملخص	xxii
PEDOMAN LITERASI	xxiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Hipotesis Penelitian	10
F. Ruang Lingkup Penelitian	12
G. Orisinalitas Penelitian	12
H. Definisi Operasional	17
I. Sistematika Penulisan	20
BAB II	22
TINJAUAN PUSTAKA	22
A. Kajian Teori	22

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	22
2. Motivasi Belajar	32
3. Keaktifan Belajar.....	38
4. Mata Pelajaran IPS	44
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	47
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam Islam.....	47
2. Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dalam Islam	49
C. Kerangka Berpikir	51
D. Hipotesis Penelitian	52
BAB III.....	55
METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	55
B. Lokasi Penelitian	56
C. Variabel Penelitian.....	57
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	58
E. Data dan Sumber Data	59
F. Instrumen Penelitian	59
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	62
H. Teknik Pengumpulan Data	68
I. Analisis Data.....	70
J. Prosedur Penelitian	75
BAB IV	76
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	76
A. Paparan Data.....	76
1. Sejarah SMP Negeri 1 Turi Lamongan.....	76
2. Visi dan Misi SMPN 1 Turi.....	77
3. Kegiatan Non Akademik di SMPN 1 Turi	78

4. Paparan Data Kuesioner Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS	78
5. Paparan Data Kuesioner Model Pembelajaran TGT Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS	89
6. Motivasi Awal – Akhir (<i>Pre – Post</i>) Test Angket	101
7. Keaktifan Awal – Akhir (<i>Pre – Post</i>) Test Angket	104
8. Data TGT terhadap Motivasi dan Keaktifan	108
B. Hasil Penelitian	109
1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol	110
2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	111
3. Analisis Data Penelitian	121
C. Temuan Penelitian	135
BAB V.....	136
PEMBAHASAN	136
A. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS.....	136
B. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	146
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	154
BAB VI.....	162
PENUTUP.....	162
A. Kesimpulan	162
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN-LAMPIRAN	172

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	56
Tabel 3.2 Jumlah Sampel	59
Tabel 3.3 Pedoman Peskoran Aangket Motivasi dan Keaktifan.....	60
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Intrumen Angket Keterlaksanaan TGT	61
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Intrumen Angket Motivasi Belajar Siswa	61
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Intrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa.....	61
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Keterlaksanaan TGT.....	64
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Motivasi Belajar	65
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Keaktifan Belajar.....	66
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Keterlaksanaan.....	67
Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajar.....	68
Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Keaktifan.....	68
Tabel 3.13 Pembagian Skor Gain	74
Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektifitas N-gain.....	74
Tabel 4.1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi.....	79
Tabel 4.2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi.....	84
Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner	90
Tabel 4.4 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	95
Tabel 4.5 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner	101
Tabel 4.6 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner	103
Tabel 4.7 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner	105
Tabel 4.8 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner	106
Tabel 4.9 Keterlaksanaan TGT	109
Tabel 4.10 Tabel Tahap Games	115
Tabel 4.11 Hasil Skor Soal TGT.....	120
Tabel 4.12 Pemenang TGT	120
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Angket Keterlaksanaan TGT.....	122
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi	123

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan.....	124
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi.....	125
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Angket Keaktifan	125
Tabel 4.18 Uji Paired T test Motivasi	127
Tabel 4.19 Uji Paired T test Keaktifan.....	128
Tabel 4.20 Uji Independent Sample T Test Motivasi	129
Tabel 4.21 Uji Independent Sample T Test Keaktifan.....	130
Tabel 4.22 Hasil Uji F.....	131
Tabel 4.23 Hasil Uji N-Gain Motivasi.....	132
Tabel 4.24 Hasil Uji N-Gain Keaktifan	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	52
Gambar 4.1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	80
Gambar 4.2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	85
Gambar 4.3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	91
Gambar 4.4 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	96
Gambar 4. 5 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Motivasi Pre – Posttest Pada Kelas Kontrol.....	102
Gambar 4.6 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Motivasi Pre – Posttest Pada Kelas Eksperimen	103
Gambar 4.7 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Pre – Posttest Pada Kelas Kontrol.....	105
Gambar 4.8 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Pre – Posttest Pada Kelas Eksperimen	107
Gambar 4.9 Hasil Keterkaitan Data Pelaksanaan TGT.....	109
Gambar 4.10 Tahap Penyampaian Materi I	113
Gambar 4.11 Tahap Penyampaian Materi II.....	113
Gambar 4.12 Tahap Class Presentation III	113
Gambar 4.13 Tahap Games I	114
Gambar 4.14 Tahap Games II	115
Gambar 4. 15 Soal Kahoot Tampil Di Proyektor.....	117
Gambar 4. 16 Jawaban Kahoot Tampil Di Proyektor	117
Gambar 4. 17 Peserta Barisan Pertama Mengangkat Jawaban Kahoot	118
Gambar 4. 18 Peserta Berdiskusi dan Menunggu Detik Ke 5 Untuk Menjawab	118
Gambar 4.19 Peserta Melakukan Pergantian Posisi.....	119
Gambar 4.20 Guru Mencatat Skor Perolehan	119
Gambar 4.21 Juara Model Pembelajaran TGT I	121
Gambar 4.22 Juara Model Pembelajaran TGT II.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	173
Lampiran 2 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	174
Lampiran 3 Surat Izin Validator Ahli Instrumen	175
Lampiran 4 Surat Izin Validator Ahli Materi.....	176
Lampiran 5 Surat Izin Validator Ahli Media	177
Lampiran 6 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Motivasi Belajar.....	178
Lampiran 7 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Keaktifan Belajar	182
Lampiran 8 Lembar Penilaian Validasi Materi	186
Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Media	190
Lampiran 10 Absensi Siswa Kelas Kontrol VIII G	194
Lampiran 11 Absensi Siswa Kelas Eksperimen VIII H.....	195
Lampiran 12 Perolehan Skor Pre Motivasi Test Siswa Kelas Kontrol	196
Lampiran 13 Perolehan Skor Pre Motivasi Test Siswa Kelas Eksperimen	197
Lampiran 14 Perolehan Skor Post Motivasi Test Kelas Kontrol	198
Lampiran 15 Perolehan Skor Post Motivasi Test Siswa Kelas Eksperimen	199
Lampiran 16 Perolehan Skor Pre Keaktifan Test Siswa Kelas Kontrol.....	200
Lampiran 17 Perolehan Skor Pre Keaktifan Test Siswa Kelas Eksperimen	201
Lampiran 18 Perolehan Skor Post Keaktifan Test Kelas Kontrol.....	202
Lampiran 19 Perolehan Skor Post Keaktifan Test Siswa Kelas Eksperimen	203
Lampiran 20 Daftar Perolehan Skor Keterlaksanaan TGT	204
Lampiran 21 Instrumen Angket Motivasi	205
Lampiran 22 Instrumen Angket Keaktifan	208
Lampiran 23 Materi IPS.....	210
Lampiran 24 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	231
Lampiran 25 Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar	233
Lampiran 26 Kisi-kisi Soal IPS	235
Lampiran 27 Modul Ajar Kelas Eksperimen	250
Lampiran 28 RPP Modul Ajar Kelas Kontrol.....	265
Lampiran 29 Hasil Jawaban Kelas Kontrol	278
Lampiran 30 Hasil Jawaban Kelas Eksperimen.....	279

Lampiran 31 Uji Validitas Instrumen Keterlaksanaan TGT	280
Lampiran 32 Uji Validitas Item Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	283
Lampiran 33 Uji Validitas Item Instrumen Angket Keaktifan Belajar	285
Lampiran 34 Uji Validitas Item Soal	288
Lampiran 35 Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	291
Lampiran 36 Uji Reliabilitas Keaktifan Belajar.....	292
Lampiran 37 Uji Reliabilitas Item Soal	293
Lampiran 38 Uji Reliabilitas Item Soal	294
Lampiran 39 Uji Normalitas Motivasi	295
Lampiran 40 Uji Normalitas Keaktifan.....	296
Lampiran 41 Uji Homogenitas Motivasi	297
Lampiran 42 Uji Homogenitas Keaktifan	298
Lampiran 43 Uji Paired Sample T Test Motivasi	299
Lampiran 44 Uji Paired Sample T Test Keaktifan.....	300
Lampiran 45 Uji Independent Sample T Test Motivasi.....	301
Lampiran 46 Uji Independent Sample T Test Keaktifan	302
Lampiran 47 Uji F.....	303
Lampiran 48 Uji N-Gain Score	304
Lampiran 49 Dokumentasi	307
Lampiran 50 Sertifikat Bebas Plagiasi	308
Lampiran 51 Bukti Konsultasi	309
Lampiran 52 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	310

ABSTRAK

Aprillia, Annisaa' Fitri. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Nur Cholifah, M.Pd

Kata Kunci : model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), motivasi belajar, keaktifan belajar

Peserta didik banyak beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang terdapat banyak hafalan, belajar tentang masa lalu dan guru menyampaikan dengan metode ceramah yang mengakibatkan kurangnya minat, pasif dan jenuh untuk mempelajari mata pelajaran IPS. Mengatasi permasalahan diatas adalah membenahi strategi dan model pembelajaran. Strategi pembelajaran kooperatif dapat memotivasi dan efektif dalam membuat suasana aktif dalam belajar. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran model kooperatif dari salah satu macamnya. Pembelajaran model tipe *teams games tournament* (TGT) mampu dalam menciptakan minat motivasi dalam pembelajaran. TGT juga mampu menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran di kelas. TGT memerlukan media untuk menyempurnakan model pembelajaran yaitu menggunakan mode rangking 1 dan berbantuan kahoot. Penggunaan TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot dalam pembelajaran dapat mendukung proses belajar mengajar serta berpotensi dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa, (2) adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar siswa, (3) adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi Lamongan.

Penelitian ini menggunakan sintak TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot yaitu (1) persiapan dan pelaksanaan pembelajaran (*class presentation*) (2) belajar kelompok (*teams*) (3) tahap *games* (4) tahap *tournament* atau pertandingan akademik (5) penghargaan atau *reward*. Teori motivasi menggunakan teori motivasi milik Uno yang menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sedangkan keaktifan belajar siswa menggunakan teori milik Sudjana keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar siswa dalam kelas secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pendekatan kuasi eksperimen. Hasil dari uji *paired sample T test* motivasi belajar pada nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 menandakan H_a diterima. Uji *paired sample T test* keaktifan belajar siswa terdapat nilai signifikan pada nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 menandakan H_a diterima. Sedangkan pada uji *independent sample T test* motivasi memiliki nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang merupakan kurang dari 0,05 berarti H_a diterima H_0 ditolak. Uji *independent sample T test* keaktifan belajar terdapat nilai pada sig.(2-tailed) adalah 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 yaitu H_a diterima H_0 ditolak. Hasil uji yang terakhir adalah Uji F pada tabel ANOVA terdapat nilai sig. 0,001 yang berarti kurang dari 0,05 yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak, atau bisa dilihat dari nilai F hitung yaitu 9,116 lebih besar dari F tabel 3,33 berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

TGT mampu memberikan motivasi belajar siswa bahwa setelah diberikan *treatment* TGT dalam pembelajaran, sikap siswa lebih bersungguh-sungguh dalam belajar, memiliki dorongan dan cita-cita dimasa depan, mampu meningkatkan keinginan belajar. Lalu, pada keaktifan belajar siswa bahwa TGT mampu memberikan pengaruh hal ini ditunjukkan bahwa siswa semangat dalam belajar, senang dalam pembelajaran, dan aktif dalam diskusi. Sedangkan pengaruh TGT pada motivasi dan keaktifan terlihat bahwa sikap siswa sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar dikelas karena suasana kelas semakin aktif dan kondusif.

ABSTRACT

Aprillia, Annisaa' Fitri. 2024. The Effect of *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model on Student Motivation and Learning Activity in Class VIII Social Studies Subjects at SMPN 1 Turi. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor : Nur Cholifah, M.Pd

Keywords: teams games tournament (*TGT learning model*), learning motivation, learning activity

Many students assume that social studies learning is a subject that has a lot of memorization, learning about the past and teachers delivering with the lecture method which results in lack of interest, passivity and boredom to learn social studies subjects. Overcoming the above problems is to fix learning strategies and models. Cooperative learning strategies can be motivating and effective in creating an active atmosphere in learning. *Teams Games Tournament* (TGT) is a cooperative learning model of one of a kind. *Teams games tournament* (TGT) type learning model is able to create motivational interest in learning. TGT is also able to create activeness in the learning process in the classroom. TGT requires media to perfect the learning model, namely using rank 1 mode and assisted by kahoot. The use of TGT mode rank 1 assisted by kahoot in learning can support the teaching and learning process and has the potential to increase student motivation and learning activity.

The purpose of this study is to determine (1) the influence of the TGT learning model on student learning motivation, (2) the influence of the TGT learning model on student learning activity, (3) the influence of the TGT learning model on student motivation and learning activity in Class VIII social studies subjects at SMPN 1 Turi Lamongan.

This study uses the TGT syntax of rank 1 mode assisted by kahoot, namely (1) preparation and implementation of learning (*class presentation*) (2) group learning (*teams*) (3) *games* stage (4) *tournament* stage or academic matches (5) awards or *rewards*. Motivation theory uses Uno's theory of motivation which states that motivation is an internal and external drive in a person who is learning to make changes in behavior, generally with several indicators or elements that support. While student learning activity using Sudjana's theory, student learning activity is a process of teaching and learning students in class intellectually and emotionally so that students are able to actively participate in participating in learning activities.

This research uses quantitative methods quasi-experimental approach. Results of paired *sample T test* learning motivation on sig value. (2-tailed) 0.000 which means less than 0.05 signifies H_a accepted. The *paired sample T test* of student learning activity has a significant value on the sig score. (2-tailed) 0.000 which means less than 0.05 signifies H_a accepted. While in the *independent sample test*, the *motivation T test* has a sig value. (2-tailed) 0.000 which is less than 0.05 means H_a accepted H_0 rejected. Independent *sample test T test* of learning activeness there is a value on sig. (2-tailed) is 0.000 which means less than 0.05 i.e. H_a accepted H_0 rejected. The last test result is Test F on the ANOVA table there is a sig value. 0.001 which means less than 0.05 which is H_a accepted and H_0 rejected, or can be seen from the calculated F value which is 9.116 greater than F table 3.33 means H_a is accepted and H_0 rejected.

TGT is able to provide student learning motivation that after being given TGT treatment in learning, students' attitudes are more serious in learning, have encouragement and goals in the future, able to increase the desire to learn. Then, on student learning activity that TGT is able to influence, it is intended that students are enthusiastic in learning, happy in learning, and active in discussions. While the influence of TGT on motivation and activeness can be seen that student attitudes are very influential in classroom learning activities because the classroom atmosphere is increasingly active and conducive.

ملخص

أبريليا، أنيسة فترى. 2024. تأثير نموذج تعلم بطولة ألعاب الفرق (TGT) على تحفيز الطلاب ونشاط التعلم في مواد الدراسات الاجتماعية للصف الثامن في SMPN 1 Turi. اطروحة. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة : نور حليفة، دكتوراه في الطب

الكلمات المفتاحية: نموذج تعلم بطولة ألعاب الفرق (TGT) ، دافع التعلم ، نشاط التعلم

يفترض العديد من الطلاب أن تعلم الدراسات الاجتماعية هو موضوع يحتوي على الكثير من الحفظ والتعرف على الماضي والمعلمين الذين يقدمون طريقة المحاضرة مما يؤدي إلى عدم الاهتمام والسلبية والملل لتعلم مواد الدراسات الاجتماعية. التغلب على المشاكل المذكورة أعلاه هو إصلاح استراتيجيات ونماذج التعلم. يمكن أن تكون استراتيجيات التعلم التعاوني محفزة وفعالة في خلق جو نشط في التعلم. بطولة ألعاب الفرق (TGT) هي نموذج تعليمي تعاوني فريد من نوعه. نموذج التعلم من نوع بطولة ألعاب الفرق (TGT) قادر على خلق اهتمام تحفيزي بالتعلم. TGT قادر أيضا على خلق نشاط في عملية التعلم في الفصل الدراسي. يتطلب TGT من الوسائط إتقان نموذج التعلم ، أي استخدام وضع الرتبة 1 وبمساعدة kahoot. يمكن أن يدعم استخدام وضع TGT المرتبة 1 بمساعدة kahoot في التعلم عملية التدريس والتعلم ولديه القدرة على زيادة تحفيز الطلاب ونشاط التعلم.

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد (1) تأثير نموذج التعلم TGT على دافع تعلم الطلاب ، (2) تأثير نموذج التعلم TGT على نشاط تعلم الطلاب ، (3) تأثير نموذج التعلم TGT على تحفيز الطلاب ونشاط التعلم في مواد الدراسات الاجتماعية للصف الثامن في SMPN 1 Turi Lamongan.

تستخدم هذه الدراسة صيغة TGT لنمط الرتبة 1 بمساعدة كاهوت ، وهي (1) إعداد وتنفيذ التعلم (عرض الفصل) (2) التعلم الجماعي (فرق) (3) مرحلة الألعاب (4) مرحلة البطولة أو المباريات الأكاديمية (5) الجوائز أو المكافآت. تستخدم نظرية الدافع نظرية أونو للتحفيز التي تنص على أن الدافع هو محرك داخلي وخارجي في الشخص الذي يتعلم إجراء تغييرات في السلوك ، بشكل عام مع العديد من المؤشرات أو العناصر التي تدعمها. أثناء نشاط تعلم الطلاب باستخدام نظرية Sudjana ، فإن نشاط تعلم الطلاب هو عملية تعليم وتعلم الطلاب في الفصل فكريا وعاطفيا حتى يتمكن الطلاب من المشاركة بنشاط في الأنشطة التعلم.

يستخدم هذا البحث الأساليب الكمية شبه التجريبية المنهج. نتائج العينة المزدوجة T اختبار الدافع التعليمي على قيمة sig. (2 ذيل) 0.000 مما يعني أقل من 0.05 يدل على قبول H_a . اختبار T للعينة المزدوجة لنشاط تعلم الطلاب له قيمة كبيرة في درجة sig. (2 ذيل) 0.000 مما يعني أقل من 0.05 يدل على قبول H_a . بينما في اختبار العينة المستقلة ، يكون لاختبار الدافع T قيمة sig. (2 ذيل) 0.000 وهو أقل من 0.05 يعني أن H_a قبلت H_0 مرفوضة. اختبار عينة مستقلة اختبار T لتعلم النشاط هناك قيمة على (2-tailed) sig. (2 ذيل) 0.000 مما يعني أقل من 0.05 أي H_a قبلت H_0 مرفوضة. نتيجة الاختبار الأخيرة هي اختبار F على جدول ANOVA هناك قيمة sig. 0.001 مما يعني أقل من 0.05 وهو H_a مقبول و H_0 مرفوض ، أو يمكن رؤيته من قيمة F المحسوبة التي هي 9.116 أكبر من F الجدول 3.33 يعني أن H_a مقبول و H_0 مرفوض.

TGT قادرة على توفير دافع تعلم الطلاب أنه بعد إعطائهم علاج TGT في التعلم ، تكون مواقف الطلاب أكثر جدية في التعلم ، ولديهم تشجيع وأهداف في المستقبل ، وقادرة على زيادة الرغبة في التعلم. بعد ذلك ، فيما يتعلق بنشاط تعلم الطلاب الذي تستطيع TGT التأثير عليه ، من المفترض أن يكون الطلاب متحمسين للتعلم ، وسعداء في التعلم ، ونشطين في المناقشات. في حين أن تأثير TGT على الدافع والنشاط يمكن ملاحظة أن مواقف الطلاب مؤثرة جدا في أنشطة التعلم في الفصول الدراسية لأن جو الفصل الدراسي نشط ومحفز بشكل متزايد.

PEDOMAN LITERASI

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

إِي = î

أُو = û

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia mengatur sedemikian sempurna untuk kemajuan dibidang pendidikan. Pasal I ayat I UU RI No. 20 Tahun 2003 mengatur sistem pendidikan nasional berbunyi “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan hasil belajar, untuk mengembangkan kompetensi dalam dirinya baik dari spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter, hingga keterampilan yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat yang berguna untuk diri sendiri, bangsa, dan negara”.² Semua orang membutuhkan sebuah pendidikan yang merupakan sesuatu yang wajib dan mutlak diperlukan setiap orang. Pendidikan mempunyai tanggung jawab atas peningkatan kualitas yang mewujudkan pembelajaran yang memotivasi bisa membuat suasana kelas menjadi aktif agar peserta didik dalam belajar bisa mengembangkan potensinya³.

Peserta didik harus mampu mengembangkan potensi mereka dan memahami konsep pembelajaran, sehingga pendidikan yang baik dapat dihasilkan dengan matang dan sempurna⁴. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika peserta

² Hakim Lukman, “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional | Hakim | Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial,” Diakses 15 September 2023, https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/575/pdf_14.

³ Faisal Ibnu Henryanto Dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi,” T.T.

⁴ Emiliasi Widyasari “Skripsi Emiliasi Widyasari - 1701140471.Pdf,” T.T., 1 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII Di Mts Annur Palangka Raya .

didik belajar dengan baik dan berhasil serta siap dalam meningkatkan kesadaran diri untuk belajar⁵. Siswa harus memiliki perubahan diri dari perilaku, sikap, tindakan, pengetahuan, keterampilan saat diberikan ilmu oleh guru. Selama proses pembelajaran, siswa seharusnya memiliki usaha untuk memotivasi dirinya dan aktif serta antusias dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar dengan baik.

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Umumnya pembelajaran yang bersifat hafalan dan berbentuk ceramah akan mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa serta hasil belajar peserta didik. Fenomena tersebut karena kurangnya variasi dalam model dan metode pembelajaran yang diterapkan sehingga motivasi dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS menurun sehingga mengakibatkan kurang minatnya peserta didik terhadap pembelajaran IPS karena Peserta didik banyak beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang terdapat banyak hafalan, belajar tentang masa lalu dan guru menyampaikan dengan metode ceramah yang mengakibatkan kurangnya minat, bosan, jenuh untuk mempelajari mata pelajaran IPS.

Pendidikan memiliki permasalahan yang mendasar seperti dalam komponennya yaitu adanya peserta didik, strategi pembelajaran atau model dan metode, sarana dan prasarana, suasana kelas, pendidik atau guru. Dua sumber bisa menjadi masalah bagi pembelajaran yang dapat diidentifikasi yaitu, faktor yang berpengaruh dari dalam atau faktor internal (misalnya motivasi, keinginan,

⁵ *Ibid.*

dan kemampuan dalam berpikir) dan faktor yang mempengaruhi dari luar atau faktor eksternal (misalnya, lingkungan sekolah atau kelas, pendidik)⁶.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang wajib di sekolah formal dan materi yang disampaikan akan mengikuti perkembangan kurikulum⁷. IPS merupakan bidang yang mencakup banyak bidang sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, politik, sosiologi sampai antropologi⁸. Mata pelajaran IPS memiliki makna dan *urgensi* dalam menangani masalah-masalah sosial dan peserta didik dituntut untuk peka terhadap masalah sosial di sekitar. Namun, tantangan dalam mengajar IPS seringkali muncul terutama terkait dengan rendahnya motivasi dan partisipasi atau keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya akan mengakibatkan pembelajaran menjadi jenuh yang hanya berpusat pada guru yang membuat siswa muak, letih dan bosan⁹. Masalah pendidikan memiliki faktor yang mendasar seperti adanya siswa, metode, sarana prasarana, lingkungan, pendidik¹⁰.

SMPN 1 Turi atau yang dikenal dengan SNESATULA berada di kabupaten lamongan merupakan SMPN dengan sekolah berkarakter, adiwiyata, digital dan ramah anak. SMPN 1 Turi memiliki peserta didik dari berbagai daerah

⁶ Arqam Madjid dan IAIN Pare-pare, “Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar” 1 (2019).

⁷ Fransiska Blandina Karhe, “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga,” *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)* 1, no. 3 (5 November 2020): 78–82, <https://doi.org/10.36312/jcm.v1i3.192>.

⁸ Putri Rachmadyanti dan Ganes Gunansyah, “Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA,” *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 4, no. 1 (1 Agustus 2020): 83, <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>.

⁹ Mohammad Rifqi Mohammad Rifqi, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik,” *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (8 April 2022), <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>. Muhammad R.B ,Ristono W.S, Dindin A.A.L, “Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya”, *Jurnal Pedadidaktika Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 5, No. 2 (2018) 47), hlm 49

¹⁰ madjid Dan Pare-Pare, “Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar.”

hingga agama yang beragam. SMPN 1 Turi memiliki fasilitas yang bisa dibilang cukup memadai dan terorganisir dengan baik, melakukan kegiatan belajar mengajar seperti pada umumnya sekolah yaitu pada hari senin – sabtu. SMPN 1 Turi Lamongan memiliki kelas reguler dan unggulan, kelas unggulan ada sejak tahun akademi 2011/2012 dengan tujuan agar siswa-siswi yang bisa meningkatkan kemampuannya baik kognitif, afektif dan psikomotorik¹¹. Akan tetapi di sekolah ini terdapat kelas bangun prestasi dan kelas reguler yang masing-masing memiliki fasilitas tersendiri yang sudah disediakan¹². Namun, di SMPN 1 Turi juga menghadapi tantangan untuk menaikkan tingkat keinginan atau minat dan motivasi serta keaktifan belajar peserta didik seperti di sekolah lain pada umumnya. Pembelajaran menjadi meningkatkan prestasi karena proses pembelajaran yang berkualitas didukung oleh komponen sekolah kemudian peserta didik bisa mendapatkan fasilitas belajar yang baik dan nyaman serta peserta didik mampu menciptakan kemampuannya dalam memandaatkan secara maksimal agar dapat meraih prestasi yang diinginkan¹³.

Hasil dari observasi yang sudah peneliti laksanakan di sekolah SMP Negeri 1 Turi dikelas 8H dengan tema 01 awal dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik masih aktif dan antusias dalam pembelajaran akan tetapi ditengah-

¹¹ Amalia Ratna Zakiah Wati dan Syunu Trihantoyo, “Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 5, no. 1 (1 Oktober 2020): 46–57, <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>.

¹² Addin Zotero_Item Csl_Citation
 {"citationID": "R2CAFgXE", "properties": {"formattedCitation": "Fransiska Blandina Karhe, Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga, Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online) 1, no. 3 (5 November 2020): 78-82.."}
 78-82..

¹³ Abd Aziz Hsb, “Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah,” *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 2 (15 Desember 2018), <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.365>.

tengah pembelajaran ditemukan beberapa penyebab siswa dalam pembelajran IPS kurang termotivasi dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Ditunjukkan bahwa siswa saat diberikan soal – soal nalar cenderung kurang minat, lalu ketertarikan siswa dalam materi kurang antusias sehingga kelas terasa kurang aktif dan lemah akan motivasi dalam belajar, lalu saat guru menjelaskan mengenai materi ada beberapa siswa enggan dalam mendengarkan sehingga kelas kurang bisa dikondisikan. Terkait dengan keaktifan tersorot disaat teman atau kelompok yang sedang memaparkan hasil diskusi kelompok lain enggan untuk menyimak dan memberikan respon dengan baik. Mohammad Rifqi, dkk juga meneliti mengenai kurangnya motivasi dalam belajar yang bisa menyebabkan kurangnya variasi strategi yang menarik perhatian peserta didik sehingga prestasi dan pemahaman menurun¹⁴.

Mengatasi permasalahan diatas adalah membenahi strategi dan model pembelajaran. Strategi pembelajaran kooperatif dapat memotivasi dan efektif dalam membuat suasana aktif dalam belajar. Elemen kunci dalam memastikan efektivitas pembelajaran terhadap motivasi yang tinggi akan menjadikan siswa untuk aktif dalam belajar mengembangkan minat sehingga memiliki pemahaman yang lebih luas tentang materi IPS yang diterangkan oleh Guru¹⁵. Berdasarkan hal tersebut maka ada sebuah jalan keluar yang bisa dilakukan yaitu menggunakan pembelajaran model tipe kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu dengan media game *kahoot*.

¹⁴ Rifqi, “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik.”

¹⁵ Syaparuddin Syaparuddin, Meldianus Meldianus, Dan Elihami Elihami, “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (25 Januari 2020): 30–41, <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>.

Teams Games Tournament (TGT) adalah pembelajaran model kooperatif dari salah satu macamnya. Pembelajaran model tipe *teams games tournament* (TGT) bisa dibilang mampu dalam menciptakan minat motivasi dalam pembelajaran¹⁶. TGT juga mampu menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran di kelas¹⁷. Proses pembelajaran TGT ini memerlukan media untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Media *kahoot* bisa digunakan melalui virtual yang mendukung pembelajaran model TGT berlangsung mempersiapkan agar siswa bisa berpartisipasi serta aktif dalam proses mencari ilmu atau belajar yang mengakibatkan bisa belajar dengan bermain maka siswa dapat mengembangkan sikap peduli dengan sesama, tanggungjawab, kerjasama, turnamen yang jujur dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa dilatih juga terlatih untuk menyampaikan sebuah jawaban dan argumentasinya, menghargai pendapat peserta didik lain, bekerja dalam kelompok, dan bersaing secara sehat¹⁸.

TGT ini berbantuan dengan media game visual yaitu *kahoot* yang disajikan secara visual melalui web untuk memudahkan proses pembelajaran dan terintegrasi dengan teknologi sekarang. *Kahoot* juga termasuk salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis game dimana *kahoot* ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses bagi siswa dan guru secara gratis. Fitur yang disediakan *kahoot* juga banyak seperti kuis, game, diskusi dan survei. Game dan

¹⁶ Anak Agung Ngurah Yuliatwati, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2, no. 2 (29 Agustus 2021): 356–64, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

¹⁷ rofika uswatun kasanah, "efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di MA Al-Islam joresan ponorogo tahun pelajaran 2020/2021" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, t.t.).

¹⁸ Karhe, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga."

diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok¹⁹. Sintaks pembelajaran dengan model TGT yang bisa mendukung media *kahoot* mengacu pada perkembangan dari penelitian Bukhari²⁰.

Kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* adalah melatih siswa mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau argument, melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa tanggungjawab sosial, melatih berfikir logis dan sistematis, meningkatkan semangat belajar, menambah wawasan, menambah motivasi dan rasa percaya diri peserta didik. Sedangkan kekurangan dari TGT yaitu terkadang siswa hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dalam kelompok, suasana kelas kadang tidak terarah, memakan banyak waktu.²¹ Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan TGT memberikan dampak positif dan negatif dalam proses belajar mengajar.

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lilik Fauziyah, Msy Hikmah dkk, dan I K Adi Suandika. Lilik Fauziyah juga melakukan penelitian yang diberi judul “Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malanag”²². Sedangkan Msy Hikmah, dkk melakukan penelitian berjudul “

¹⁹ Kinanti Amira Putri, “Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan,” 2023.

²⁰ bukhar, “Model Teams Games Tournament,” *Jurnal Eksperimental : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (22 Juni 2022), <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>.

²¹ Ritya Anggraeni Aulyawati and A. A Sujadi, “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii C Smp N 2 Sanden, Bantul,” *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4, No. 3 (November 11, 2016), <https://doi.org/10.30738/V4i3.440>.

²² lilik fauziyah, “Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malanag” (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, t.t.).

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia HEWAN Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang”²³. I K Adi Suandika juga melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar”²⁴.

Berdasarkan penelitian diatas disimpulkan bahwa pembelajaran TGT berbantu dengan media yang disediakan memiliki peranan penting untuk menumbuhkan motivasi dan keaktifan bagi peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, calon peneliti ingin melakukan penyelidikan lebih lanjut dengan mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Turi”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS?

²³ Hikmah, Anwar, Dan Hamid, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang.”

²⁴ I. Komang Adi Suandika, I. Nyoman Pasek Nugraha, dan L. J. E. Dewi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar,” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (1 Agustus 2020): 69–78, <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.

3. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada dalam pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

1. Agar pembaca mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.
2. Agar pembaca mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS.
3. Agar pembaca mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada dalam pembelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Lembaga, diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan memberikan wawasan tentang metode pembelajaran yang efektif. Serta, mampu mengembangkan kebijakan pendidikan dengan mengimplementasikan berbagai variasi model pembelajaran yang terbukti efektif.
2. Bagi Siswa, melalui penelitian ini siswa mampu berfikir secara kritis, termotivasi dan minat belajar IPS semakin tinggi dan mempunyai kepercayaan diri yang tinggi.
3. Bagi pengembang Ilmu Pengetahuan, melalui penelitian ini bisa menyumbangkan kontribusi ilmiah seperti ilmu pengetahuan terutama di bidang pendidikan. Serta mampu menggali potensi penerapan lebih luas dengan membantu pengembangan strategi pembelajaran lebih baik.

4. Bagi Peneliti, mampu menyumbang kontribusi akademis yaitu kontribusi akademis bisa memberikan kontribusi terhadap pengetahuan akademis tentang efek penggunaan TGT dalam pembelajaran IPS, dan dapat membuka peluang untuk penelitian lanjut dalam hal ini. Salah satu manfaatnya yaitu dapat mengembangkan dan memperkaya metode penelitian dengan mengadopsi atau memodifikasi metode yang digunakan penelitian.
5. Bagi Penulis, mampu mempublisch penelitian dalam bentuk jurnal ilmiah atau konferensi pendidikan, dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk berbagi temuan mereka dengan yang lain.
6. Bagi pembaca, mampu memberikan informasi yang berguna dari hasil penelitian bagi guru, kepala sekolah, praktisi pendidikan dan lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Lalu mampu memberikan referensi penelitian untuk bisa memahami lebih dalam tentang pengaruh pembelajaran yang menggunakan tipe TGT terhadap motivasi serta keaktifan belajar siswa.
7. Bagi masyarakat umum, dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu peningkatan kualitas pendidikan hasil dari penelitian dapat membantu memperbaiki metode pembelajaran di sekolah dan institusi pendidikan, sehingga menaikkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan yang belum lengkap atau tidak lengkap yang perlu diperkuat dengan penelitian untuk membuktikan hipotesis itu benar.

Pengujian hipotesis secara empiric atau data dilapangan adalah satu-satunya untuk membuktikan kebenarannya dilapangan²⁵.

Hipotesis digunakan untuk mengusulkan jawaban sementara terhadap pernyataan penelitian, hipotesis juga digunakan dalam merumuskan keterkaitan atau hubungan antara dua atau lebih variabel atau faktor yang akan diuji dalam penelitian²⁶ seperti:

Hipotesis alternatif (Ha) :

1. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
2. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
3. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

Hipotesis Nol (H₀):

1. Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
2. Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
3. Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

²⁵ Prof. ma'ruf "Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf," 205, diakses 27 September 2023, <http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>.

²⁶ Prof. Dr. H.M.Ma'ruf Abdullah, S.H., M.M., M.Si. "Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf," 210 metode penelitian kuantitatif .

F. Ruang Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini mencakup:

1. Objek pada penelitian ini adalah pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi
2. Variabel utama dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel independen yang berarti model pembelajaran TGT lalu variabel dependen yaitu motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Lokasi penelitian akan dilakukan di SMPN 1 Turi kabupaten lamongan pada waktu selama kurang lebih 3 bulan.
4. Responden dari penelitian adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Turi.
5. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi* eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.
6. Batasan penelitian ini yaitu penelitian akan berfokus pada model pembelajaran TGT pada pelajaran IPS kelas VIII, hanya siswa SMPN 1 Turi yang akan menjadi responden.
7. Batasan dalam penelitian ini yaitu penelitian akan berfokus pada pengaruh pembelajaran model TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa.

G. Orisinalitas Penelitian

Peneliti tidak hanya melihat orisinalitas penelitian dalam menyusun proposal skripsi, penulis melihat penelitian lain dengan tema yang serupa untuk mengetahui bagaimana penelitian berbeda dengan penelitian sebelumnya atau ada kesamaan dengan sebelumnya diteliti, antara lain:

1. Penelitian Supiani dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media *Microsoft PowerPoint*

Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang” yang dilakukan tahun 2022. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berdasarkan hasil uji-T, penelitian disimpulkan bahwa bahwa hasil t_{hitung} 2,20.83 lebih besar dari t_{tabel} 2,004, dan nilai probabilitas nilai sig. 2-tailed sebesar 0,042 kurang dari 0.05. Akibatnya, siswa di kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol, dengan rata-rata 70,71. Adanya hubungan antara metode pengajaran TGT dan media Microsoft Powerpoint terhadap seberapa aktif siswa belajar IPS.²⁷

2. Penelitian Emiliasi Widyasari dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-nur Palangka Raya” pada 2021. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik kebanyakan aktif dengan kriteria baik sebesar 65,87% di kelas eksperimen dan 61,32% di kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan bantuan *flashcard* mempengaruhi tingkat aktivitas siswa. Hasil penelitian kelas eksperimen menerima nilai rata-rata posttest 80,35, sedangkan kelas kontrol menerima nilai rata-rata 72,03. Hasil penelitian dari uji *Wilcoxon* menunjukkan hasil belajar

²⁷ Supiani, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang” (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

kognitif sebesar 0,017 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki dampak²⁸.

3. Penelitian Ina Kristiana, dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi” Pada tahun 2017. Studi ini menemukan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan signifikan. Kelas eksperimen memiliki presentase ketuntasan belajar 76,66%, sedangkan kelas kontrol memiliki 54,54%. Rata-rata keaktifan belajar adalah 80,56, sedangkan kelas kontrol adalah 56,55. Oleh karena itu, keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa dalam sistem ekskresi manusia di kelas VIII ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran TGT dengan media teka-teki.²⁹
4. Penelitian yang dilakukan oleh Bernadinus Dickson Carnegie Maloring, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [*Impementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students’ Learning Activities In Mathematics*]” yang dilakukan pada tahun 2020. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendapatnya dan keaktifan siswa dalam menjawab atau memecahkan soal mencapai standar keberhasilan dan mendapat predikat minimal “baik” dengan presentase secara

²⁸ Emilis Widyasari “Skripsi Emiliasi Widyasari - 1701140471.Pdf.”

²⁹ kristiana, Nurwahyunani, Dan Dewi, “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi.”

berurutan yaitu 68%, 72% dan 92%. Hasil penelitian secara keseluruhan yakni metode *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa³⁰.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Msy Hikmah, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang” yang diteliti pada tahun 2018. Dapat disimpulkan bahwa setelah menganalisis data untuk uji t motivasi dan hasil belajar, ditemukan bahwa nilai rhitung lebih besar dari ttabel, yaitu 9,590 lebih besar dari 2,000 dan 9,634 lebih besar dari 2,000. Dalam kelas eksperimen, motivasi belajar peserta didik lebih tinggi daripada di kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh nilai tes hasil belajar 80,44 di kelas eksperimen dan 60,42 di kelas kontrol, sehingga H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berdampak pada keinginan dan hasil belajar siswa. Dalam kelas eksperimen, siswa memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi daripada di kelas kontrol.³¹

³⁰ Bernardinus Dickson Carnegie Maloring, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* To Improve Students’ Learning Activities In Mathematics] | Maloring | Polyglot: Jurnal Ilmiah,” diakses 14 September 2023, <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/2441/pdf>.

³¹ Hikmah, Anwar, Dan Hamid, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang.”

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian, (Jurnal, Skripsi, Thesis) Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	“Supiani, Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, Skripsi Etheses of Maulana Malik Ibrahim state islamic university, 2022”	a) Menggunakan Metode / Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) b) <i>Variable</i> terhadap keaktifan belajar siswa c) Metode kuantitatif d) Mata pelajaran IPS e) Kelas VIII Tingkat MTs/SMP	a) Lokasi penelitian b) Media yang digunakan (<i>PowerPoint</i>)	“Pada penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi”
2.	“Emiliasi Wdyasari, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>flashcard</i> Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada MATERI Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya, Skripsi repository.uinjkt, 2021”	a) Menggunakan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) b) Variabel terhadap keaktifan belajar c) Menggunakan metode penelitian kuantitatif	a) Berbantuan media <i>flashcard</i> b) Variabel hasil belajar c) Materi yang diteliti d) Kelas dan lokasi sekolah yang diteliti	“Pada penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi”
3.	“Ina Kristiana dkk, Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi, jurnal BIOMA : Jurnal Ilmiah Biologi, 2017.”	a) Menggunakan model pembelajaran TGT b) Variabel keaktifan belajar c) Menggunakan metode penelitian kuantitatif	a) Media yang digunakan adalah <i>puzzle</i> b) Variabel hasil belajar kognitif c) Materi sistme ekskresi d) Lokasi yang diteliti	“Pada penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi”
4.	“Bernadinus Dickson Carnegie Maloring dkk, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [<i>Impementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students' Learning Activities In Mathematics</i>], Jurnal POLYGLOT : Jurnal Ilmiah, 2020”	a) Menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT b) Variabel keaktifan belajar siswa	a) Materi yang diteliti berbeda b) Metode penelitian yang diterapkan adalah PTK c) Lokasi yang diteliti d) Kelas yang diteliti adalah X IPS 2	“Pada penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi”

- | | | |
|---|---|--|
| <p>5. “Misy Hikmah, dkk. Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang, jurnal pembelajaran Biologi : kajian biologi dan pembelajarannya,2018.”</p> | <p>a) Menggunakan model pembelajaran TGT.
b) Menggunakan variabel motivasi belajar peserta didik
c) Menggunakan metode penelitian kuantitatif</p> | <p>a) Variabel hasil belajar peserta didik
b) Materi yang diteliti berbeda
e) Kelas dan lokasi yang diteliti berbeda</p> |
|---|---|--|
-

Penelitian diatas adalah penelitian yang memiliki kesamaan dengan meneliti variabel “model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), variabel motivasi dan variabel keaktifan” dalam pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu materi yang digunakan, tempat atau lokasi sekolah, kelas responden, dan media yang digunakan dalam menerapkan TGT.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional (DO) mendefinisikan batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Ini dibuat untuk membuat pengumpulan data lebih mudah dan konsisten, menghindari perbedaan interpretasi, dan membatasi lingkup variabel.³² Pada penelitian ini definis operasionalnya yaitu:

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

Model pembelajaran TGT adalah teknik pembelajaran dalam pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggabungkan elemen-elemen permainan

³² Septian Joshua Jales Chrisdianto, “Program Studi Nautika Diploma IV Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang 2020,” t.t.

dan kompetisi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, pemahaman dan retensi materi pelajaran. Seperti peserta didik dibagi menjadi beberapa bagian kelompok kecil, belajar bersama, dan berkompetisi dalam pertandingan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid-murid dalam pembelajaran.

Pembelajaran model kooperatif (*Teams Games Tournament*) TGT akan sempurna jika dibantu menggunakan media. Media yang dipakai dipenelitian ini adalah *kahoot*. Media pembelajaran *kahoot* merupakan jenis permainan yang berisikan kuis dan ditampilkan di proyektor. Kuis-kuis ini bisa berupa pilihan ganda atau jawaban singkat. Langkah-langkah dalam model pembelajaran ini adalah 1) dibuat team sekitar 5-6 orang, 2) memberikan materi kepada siswa, 3) melakukan diskusi, 4) melakukan games, 5) melakukan *tournament* 6) memberikan penghargaan.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan atau perbuatan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk belajar atau bekerja dan mencapai tujuan pendidikan yang sedang dilakukan sehingga menimbulkan perubahan diri. Motivasi menimbulkan hasrat, keinginan, semangat atau gairah untuk mencapai sebuah pembelajaran yang bermanfaat. Motivasi yang kuat dapat meningkatkan keterlibatan dan kesuksesan dalam belajar.

Indikator yang ada pada motivasi yaitu 1) tekun dalam mengerjakan tugas IPS, 2) dorongan dalam belajar IPS, 3) suka

menyelesaikan permasalahan yang ada disekitar lingkungan/kelas, 4) mandiri dalam bekerja, 5) mempunyai pendirian yang kuat, 6) menunjukkan minat keinginan belajar IPS yang tinggi, 7) tidak cepat bosan dalam belajar IPS.

3. Keaktifan belajar

Keaktifan dalam belajar merupakan suatu kondisi atau suasana, perilaku dan tindakan, atau kegiatan yang terjadi pada setiap siswa selama proses pembelajaran yang ditandai dengan keterlibatan siswa. Keaktifan siswa juga mengacu pada tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Keaktifan siswa mencakup semua sikap, pikiran, dan tindakan siswa yang berkontribusi pada proses belajar dan membantu mereka mencapai tujuan dan keuntungan dari pembelajaran mereka.

Indikator keaktifan yang harus dipenuhi siswa termasuk 1) aktif dalam mencatat materi pembelajaran IPS, 2) bertanya dan menjawab saat diskusi maupun pembelajaran IPS, 3) berani mengeluarkan pendapat, 4) terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS, 5) bersemangat dalam pembelajaran IPS, 6) suka menyelesaikan tantangan, 7) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfokus pada pemahaman berbagai aspek masyarakat dan lingkungan sosial. Mata pelajaran IPS diajarkan di tingkat SMP/MTs yang diintegrasikan dengan cabang ilmu sosial lainnya. ilmu sosial yang terintegrasikan IPS adalah

geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi dan lainnya. IPS disekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dengan menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial dan bisa mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.

Materi yang akan digunakan adalah interaksi budaya pada masa kerajaan islam dibagian perkembangan agama dan kebudayaan islam di indonesia. pada materi ini akan menjelaskan teori masuknya, tata cara penyebaran agama islam, interaksi budaya.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk memberikan pedoman berpikir sistematis, pembahasan penelitian didasarkan pada sistem yang jelas dan terstruktur:

a) BAB I : Pendahuluan

Bab I dijabarkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional.

b) BAB II : Landasan Teori

Bab II berisikan teori-teori yang didalamnya membahas konsep model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), motivasi, dan keaktifan belajar yang akan dikaji dengan mendalam serta berisi kerangka berpikir.

c) BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, metode dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber

data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian hipotesis, metode penelitian.

d) BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian

Bab IV pemaparan data dari hasil penelitian setelah selesai dilakukan yang mencakup profil sekolah dan data penelitian.

e) BAB V : Pembahasan

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

f) BAB VI : Penutup

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

a. Konsep Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Penjelasan dari Taniredja dalam penelitian Nabila Fuji, dkk dalam judul “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Ilmu Sosial di Sekolah Dasar” bahwa Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif sederhana yang melibatkan semua siswa tanpa memperhatikan latar belakang permainan. Ini memungkinkan peserta didik menikmati waktu belajar yang santai yang meningkatkan keterlibatan belajar, tanggung jawab, kolaborasi, dan kompetisi yang sehat.³³ Pembelajaran TGT dapat digunakan dalam berbagai strategi pembelajaran dan berbagai mata pelajaran dari berbagai ilmu, seperti ilmu sosial dan ilmu lainnya dari jenjang sekolah dasar, MTs/ SMP, MA/SMA/SMK, dan perguruan tinggi atau di universitas.³⁴

Menurut Slavin mengungkapkan bahwa pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang didalamnya ada turnamen, atau kuis materi, di mana siswa bersaing untuk menjawab soal yang sudah disediakan³⁵. Van Wyk berpendapat

³³ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, dan E. Hamzah Suaidi, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar,” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (10 Februari 2022): 195–218, <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

³⁴ Dessy Amanah, “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018,” T.T.

³⁵ Astuti, Suryana, dan Suaidi, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” Hal, 207

bahwa dalam model TGT, kelompok 4 sampai 5 peserta didik bersaing dengan lawan kelompok lain untuk mengumpulkan nilai sebanyak mungkin dengan nilai yang banyak maka menjadi pemenang³⁶. Menurut Nurhadi pada penelitian E. Hamzah Suaidi dkk, menjelaskan bahwa pandangannya pembelajaran kooperatif secara sadar menghasilkan interaksi yang silih salah, sehingga guru, teman sebaya, dan buku bukan satu-satunya sumber pembelajaran.³⁷

TGT tidak sempurna jika tidak dibantu dengan media, media dalam TGT merupakan untuk sebuah tunjangan dalam pelaksanaan. Karena media merupakan komponen penting dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal³⁸. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan media *kahoot*. *Kahoot* adalah permainan atau *game*. *Game* ini merupakan *game* yang memberikan sesuatu yang menarik dalam memainkannya, pemain (peserta didik) sebelum menjawab soal harus berpikir terlebih dahulu³⁹. Permainan *kahoot* terdapat banyak macam kuis dari disusun dari yang paling mudah hingga yang paling sulit. Permainan dimainkan oleh setiap kelompok dengan menyerahkan satu anggota secara bergantian.⁴⁰

³⁶ supiani, “pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media microsoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs sunan kalijogo kota malang” (UIN Maliki Malang, 2022).

³⁷ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, dan E.Hamzah Suaidi, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar,” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (10 Februari 2022): 195–218, <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

³⁸ Bayu Kurniawan, “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (10 April 2019): 23–28, <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>.

³⁹ Arief Budiman dan Hadi Sutopo, “Pengembangan Aplikasi Game Budaya Indonesia Tentang Cerita Rakyat ‘Roro Jonggrang’ Berbasis Mobile Android” 4, no. 1 (2017).

⁴⁰ Tukiran Tukiran dan Rahaju Rahaju, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Who Wants to Be a Millionaire,” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 3 (30 Desember 2017): 188–98, <https://doi.org/10.33654/math.v3i3.71>.

Berdasarkan definisi yang sudah diberikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT bersifat kolaboratif yang membutuhkan media pembelajaran agar bisa dikatakan model pembelajaran yang sempurna dengan hasil maksimal, TGT juga bisa dilakukan pada semua jenjang pendidikan dan pada pelajaran apapun dimana didalamnya terdapat sebuah diskusi kelompok, kompetisi dengan kelompok lain untuk bersaing dan adanya penghargaan atau *reward*.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin berpendapat pada penelitian Bukhori menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ada lima yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan terakhir penghargaan kelompok (*team recognition*)⁴¹. Bisa dijelaskan sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas (*class presentation*)

Awal pembelajaran guru melakukan penyampaian materi dalam penyajian kelas sesuai dengan tema yang dibahas pada pelajaran hari itu. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat.

2) Belajar dalam Kelompok (*teams*)

Guru membagi menjadi beberapa kelompok boleh acak atau sesuai dengan kemampuan dalam aktivitas pembelajaran, jenis kelamin, dan sebagainya. Kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik. Fungsi dari

⁴¹ Bukhari, "Model Teams Games Tournament," *JURNAL EKSPERIMENTAL: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (22 Juni 2022), <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>.

kelompok untuk mempersiapkan anggota bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan atau *game*.

3) Permainan (*games*)

Permainan dalam TGT ini berupa pertanyaan atau kuis-kuis yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapatkan peserta didik dalam penyajian materi dan belajar kelompok.

4) Pertandingan atau lomba (*tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game permainan ini terjadi. Biasanya guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah melakukan lembar kerja. Guru membagi kelompok di beberapa meja turnamen.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Skor jika memenuhi kriteria yang ditentukan, guru mengumumkan tim yang menang. Setiap tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah. Tim mendapat julukan *super team* jika rata-rata skor 50% atau lebih, *great team* jika rata-rata mencapai 50%-40% dan *good team* apabila skor 40% kebawah. Hal ini dapat meningkatkan rasa bangga siswa atas pencapaian mereka.

Menurut Slavin dan De Vries dalam penelitian Emiliasi Widyasari mengungkapkan bahwa pembelajaran TGT memiliki beberapa langkah dalam melakukannya, diantaranya yaitu:

1) Persiapan Pembelajaran

Pada tahap awal, materi pelajaran harus disusun dan dikemas semenarik mungkin untuk membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya. Presentasi, diskusi, dan permainan akademik adalah contoh materi. Persiapan ini termasuk dalam alat pembelajaran, yang mencakup rencana pembelajaran.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan dalam pembelajaran kooperatif TGT bagian utamanya adalah presentasi kelas, kelompok belajar, *games tournament*, serta penghargaan atau apresiasi.

3) Pelaksanaan Belajar Kelompok

Perlengkapan dalam belajar kelompok yang harus disiapkan adalah bahan ajar, kegiatan pokoknya yaitu mendalami materi pelajaran. Perlu dipertegas bahwa peraturan awal dari belajar kelompok agar dapat teraksana dengan baik yaitu : peserta didik menyusun bangku berdasarkan kelompok, diberi waktu untuk memikirkan nama kelompok, diwajibkan belajar secara berkelompok, memberhentikan proses belajar kelompok apabila anggota memahami materi yang dipelajari, terkakhir pengajar memberikan arahan untuk langkah selanjutnya.

4) Pertandingan Akademis

Pertandingan ini dilakukan setelah pelajaran selesai, dan tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh mana peserta didik memahami materi. Peserta didik dibagi menjadi kelompok dan

bertempat di meja-meja akademis. Peserta didik dibagi rata sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, setiap meja akademik memiliki jenjang yang berbeda dan diurutkan menurut tingkat kecerdasan siswa dari yang paling cerdas ke yang paling kurang cerdas. Ini disebabkan fakta bahwa setiap akhir pertandingan, seorang siswa pasti akan beralih dari meja akademiknya ke meja yang lebih unggul atau lebih rendah.

5) Perhitungan Nilai Perkembangan Pribadi

Setelah pertandingan selesai, nilai dihitung. Ini dibuat berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap anggota kelompok pada meja turnamennya masing-masing.

6) Pergeseran

Meja pertandingan pertama, seperti meja pertandingan 2, adalah meja tempat siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam kelompok bersaing meja ini juga menunjukkan meja yang paling unggul. Jika nilainya tinggi, siswa menjadi pemenang.

7) Penghargaan

Setelah setiap pertandingan berakhir, perhitungan nilai dilakukan untuk menentukan kelompok mana yang memiliki nilai tertinggi.

Kemudian Langkah-langkah jika menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media pembelajaran *kahoot* mode ranking 1. Berdasarkan langkah-langkah yang dijelaskan diatas jika

digabungkan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS, sebagai berikut⁴²:

1) Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini meliputi perencanaan perangkat pembelajar dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran terdiri dari modul kurikulum merdeka, LKK, media pembelajaran, soal game, soal tournament, soal tes, dan konsep pembagian kelompok. Instrument penelitian meliputi lembar observasi kelas dan siswa.

Pembelajaran dilakukan dalam 4X pertemuan (2X30 menit) dengan membahas materi bagaimana perkembangan agama dan kkebudayaan islam di indonesia pada tema 04 mata pelajaran IPS di kelas VIII. Pada pertemuan pertama peserta didik dikelompokkan menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa secara acak dengan memilih warna kertas yang sudah disediakan oleh guru. Setelah itu peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing dan menempati meja yang sudah ditentukan. Guru menjelaskan materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan yang akan disampaikan dengan metode ceramah, bernyanyi, dan tanya jawab selama 25 menit.

2) Belajar Berkelompok

Selesai materi yang disampaikan oleh guru, kemudian guru membagikan LKK kepada semua kelompok. Jika petunjuk pengerjaan

⁴² Tukiran dan Rahaju, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan *Who Wants to Be a Millionaire*."

sulit dipahami setiap kelompok boleh bertanya kepada guru. Diskusi diberikan waktu sekitar 25 menit.

3) *Games* atau Permainan

Pada tahap ini. Setelah diskusi kelompok, guru melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan game. Game pada tahap ini peserta didik mengambil kartu kuis dengan 5 varian soal dengan tingkat kesukaran soal yang sama. Game ini diberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal.

4) *Tournament* atau Pertandingan

Pada tahap ini guru memanggil setiap perwakilan dari kelompok masing-masing untuk menempati meja *tournament*. Tahapan *tournament* dilakukan 30 menit. Peserta didik menjawab soal-soal dari tingkatan mudah ke tingkatan susah. Kemudian setiap jawaban yang benar dan tepat akan mendapat skor. Soal-soal yang diberikan ada 37 soal. Setiap soal peserta diberikan waktu 20 - 30 detik untuk berpikir sebelum menjawab.

5) Penghargaan

Setelah selesai pertandingan, guru memanggil perwakilan setiap kelompok untuk mengambil hadiah atau *reward* yang diberikan.

Hadiah ini bisa berupa sertifikat, penghargaan, atau uang.

c. Manfaat Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Manfaat dari adanya model pembelajaran TGT menurut Arsaythamby Veloo, Sitir Chairhany dalam penelitian Rafika Rahmawati yang berjudul *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan

mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi mengemukakan bahwa manfaat dengan menggunakan TGT salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dalam penyelesaian Latihan, dan diskusi antar siswa dan guru maka penjelasan membuktikan probabilitas belajar dengan TGT bermanfaat bagi siswa.

Vidal Garcia dan Marta Esmeralda dalam *XI Journal's Internacionales de innovacion universitaria educar* menyebutkan bahwa tim belajar sangat siswa sangat efektif siswa lebih siap. Metode kelas melibatkan semua manfaat adalah TGT, siswa belajar berkompetens diantara mereka dengan cara yang sehat melalui kerja kooperatif⁴³. Penggunaan model pembelajaran TGT memiliki manfaat yaitu anak terlibat aktif dalam kegiatan main sehingga dapat memotivasi untuk meningkatkan kemampuannya, kemampuannya dalam kerjasama anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif pada kualitas interaksi dan komunikasi anak serta dapat mendorong mereka untuk terus meningkatkan kemampuan mereka.⁴⁴

Manfaat adanya model pembelajaran TGT yaitu memberikan konsep pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompok. Lalu TGT juga bisa melatih peserta didik agar memiliki rasa tanggung jawab, rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat, Kerjasama, dan saling tolong menolong. TGT juga mampu

⁴³ Rafika Rahmawati, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi," *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2018): 70–76, <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>.

⁴⁴ Donald Samuel Slamet Santosa, "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran," *Ecodynamika* 1, no. 3 (1 Oktober 2018), <https://ejournal.uksw.edu/ecodynamika/article/view/1939>.

menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran karena adanya persaingan sehat dalam pemahaman dan nilai⁴⁵.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*⁴⁶ dapat dijabarkan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Mengurangi keterkaitan bergantung peserta didik pada pendidik atau Guru sebagai sumber pengetahuannya. Akan menciptakan kepercayaan terhadap kemampuan peserta didik, mengajarkan mereka mendeteksi dan mengolah informasi atau data, dan belajar dengan siswa lain.
- 2) Meningkatkan keahlian untuk berbicara dan menyampaikan ide dan konsep dengan siswa lain.
- 3) Menanamkan rasa hormat (menghargai) kepada setiap orang, mengakui bahwa setiap peserta didik memiliki keterbatasan kekurangan, dan menghargai perbedaan.
- 4) Meningkatkan jiwa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran.
- 5) Menambah nilai prestasi akademik, ketrampilan sosial, serta manajemen waktu, dan menciptakan kesan positif tentang institusi pendidikan.

⁴⁵ "View Of Penggunaan *Teams Games Tournament* (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," Diakses 16 Oktober 2023, <https://Unikastpaulus.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Jkse/Article/View/11/4>.

⁴⁶ Linda Fikasari Dan Sri Utami, "Pengaruh Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pkn Sdn 34 Pontianak," T.T.

- 6) Meningkatkan kemampuan siswa untuk berargumentasi, memahami materi, dan mendapatkan umpan balik.
- 7) Meningkatkan keinginan atau motivasi siswa untuk belajar, mendorong partisipasi aktif dalam kelas, dan mendorong daya pikir mereka, yang akan sangat bermanfaat dalam jangka panjang.

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

- 1) Memahami bahwa siswa berprestasi rendah mungkin membutuhkan waktu yang banyak daripada siswa cerdas karena membutuhkan waktu yang panjang untuk paham filosofi belajar tim.
- 2) Menggabungkan kemampuan pribadi dengan kemampuan kerja tim bukanlah hal yang mudah.
- 3) Saat menilai hasil kerja tim, guru harus menyadari bahwa prestasi dan hasil berasal dari setiap diri siswa.
- 4) Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang persepsi yang salah atau tidak sesuai.

2. Motivasi Belajar

a. Konsep Motivasi Belajar

Motivasi bisa dikatakan sangat penting untuk mencapai tujuan keberhasilan belajar siswa ditentukan dengan motivasi yang dimilikinya untuk belajar lebih giat lagi. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha peserta didik dalam meraih prestasinya. Motivasi memiliki 2 pembagian yaitu motivasi *intrinsic* yang berarti rangsangan yang ada pada diri

individu untuk melakukan perubahan tertentu sesuai dengan kebutuhan seperti halnya tingkahlaku seseorang yang merasa senang dalam mengerjakan sesuatu secara terus menerus. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah adanya rangsangan dari luar individu yang berarti seseorang menerima perlakuan atau hidayah untuk menghindari hukuman.

Motivasi merupakan penjelasan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan tugas yang rumit. Teori motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arahan tingkah laku. Motivasi belajar adalah sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang dimana ada dorongan untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan. Dalam penelitian Sunarti Rahman teori Mc Donald mengatakan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Woodward menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan.⁴⁷

Teori motivasi belajar disebutkan oleh Uno bahwa motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung⁴⁸. Teori motivasi belajar juga disebutkan oleh Teori kebutuhan Maslow yang menjelaskan bahwa pada kebutuhan hidup harus dicukupkan dan harus dipenuhi untuk peserta didik agar dapat mencapai hasil

⁴⁷ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, No. 0 (22 Januari 2022), <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>.

⁴⁸ Dr Hamzah B. Uno M.Pd, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

yang maksimal. Seseorang tidak memiliki motivasi apabila kehidupannya sudah mencapai tingkat kepuasan. Menurut Maslow persyaratan pemuasan kebutuhan meliputi kebebasan dalam berbicara, melakukan hal bebas dengan catatan tidak merugikan orang lain, membela dan mempertahankan diri, kejujuran, kewajaran, ketertiban, dan keadilan. Kondisi tersebut dipertahankan karena adanya kondisi ini kepuasan dasar tidak dapat terpenuhi⁴⁹.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan motivasi yang dapat memicu perilaku tertentu yang berfokus pada pencapaian dan prestasi belajar. Motivasi belajar bisa dimiliki seseorang tergantung tinggi rendahnya sebuah motivasi untuk mencapai prestasi belajar dan nilai belajar yang diinginkan. motivasi juga mempengaruhi adanya semangat untuk melakukan hal-hal yang menarik sesuai dengan keinginannya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Didalam Lembaga Pendidikan terdapat suatu system yang terdiri dari input, proses, dan output. Pendidikan formal menganggap bahwa keberhasilan tujuan pembelajaran dilihat dari outputnya yaitu hasil belajar siswa. Salah satu faktornya adalah adanya motivasi belajar. Proses belajar siswa memerlukan adanya sebuah motivasi sebagai penggerak kegiatan didalamnya.

Faktor dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang direduksi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri siswa seperti kondisi jasmani rohani, mental, aspirasi kemampuan, perhatian, dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan

⁴⁹ shania aprilianti, "Pengaruh Iklim Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Agama Mdrasah Diniyah Di Karawang" (malang, universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, n.d.).

faktor yang bersumber dari luar peserta didik contohnya upaya guru, fasilitas belajar, ruangan yang nyaman⁵⁰.

Menurut Aunurrahman pada penelitian Sunarti Rahman mengungkapkan bahwa Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara lebih spesifik, yaitu masalah faktor internal yaitu: 1) karakter siswa, 2) sikap terhadap belajar, 3) motivasi belajar, 4) konsentrasi belajar, 5) kemampuan mengolah bahan belajar, 6) kemampuan untuk menggali hasil belajar, 7) rasa percaya diri, 8) kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh 1) guru, 2) lingkungan sosial, 3) kurikulum sekolah, 4) sarana dan prasarana⁵¹.

Sedangkan dalam penelitian Lilik Fauziah menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah⁵²:

- 1) Faktor fisiologis, yang berarti kelelahan fisik atau mental
- 2) Kemampuan peserta didik untuk mencakup pemahaman
- 3) Kondisi atau suasana peserta didik
- 4) Kondisi atau suasana lingkungan
- 5) Elemen belajar dan pembelajaran yang selalu berubah
- 6) Usaha guru untuk mengajar siswa
- 7) Emosi atau disebut kondisi yang termotivasi.

⁵⁰ Rima Rahmawati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016," *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* 5, No. 4 (1 Juli 2016): 326–36.

⁵¹ Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

⁵² lilik fauziyah, "pembelajaran IPA model pola pemberdayaan berpikir melalui pertanyaan (PBMP) dalam pembelajaran kooperatif team game tournamnet (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 kota malang" (universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2018).

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah peserta didik mampu dan dapat membuat kegiatan dan inisiatif yang mendorong dan mempertahankan ketekunan mereka dalam belajar. Menurut Hamzah B. Uno dalam penelitian Lilik Fauziyah mengungkapkan indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut⁵³:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sardiman Mengungkapkan bahwasannya indikator anak yang mempunyai motivasi belajar memiliki ciri sebagai berikut ⁵⁴:

- 1) Tekun dalam mengerjakan tugas. Tekun dalam mengerjakan tugas berarti dapat bekerja secara konsisten dan bersungguh-sungguh dalam jangka waktu yang lama.
- 2) Ulet Ketika sedang kesulitan dan tidak mudah menyerah. Tetap mendorong diri sendiri untuk berprestasi dengan baik saat menghadapi kesulitan dan tidak mudah menyerah.

⁵³ fauziyah.

⁵⁴ nadiatul Ulya, “pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI selama masa pandemi covid-19 di SDN songgokerto 03 kota batu” (universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2021).

- 3) Terlihat minat dalam permasalahan orang dewasa, misal dalam hal politik, korupsi, ekonomi dan lainnya.
- 4) Mandiri dalam bekerja/belajar tidak suka bergantung kepada orang lain.
- 5) Mudah bosan dengan tugas diulang secara berkali-kali yang bisa menyebabkan kurang kreatif.
- 6) Menegakkan pendirian dalam menyampaikan pendapat.
- 7) Senang dalam menanggulangi sebuah persoalan atau masalah.
- 8) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa motivasi belajar IPS berarti sikap yang tumbuh didalam dirinya sebagai penggerak yang minat dan tartarik yang timbul dan memberikan arahan pada kegiaitan belajar IPS untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Jadi, dapat simpulkan bahwa indikator dari motivasi belajar adalah 1) tekun dalam mengerjakan tugas IPS, 2) dorongan dalam belajar IPS, 3) suka menyelesaikan permasalahan yang ada disekitar lingkungan/kelas, 4) mandiri dalam bekerja, 5) mempunyai pendirian yang kuat, 6) menunjukkan minat keinginan belajar IPS yang tinggi, 7) tidak cepat bosan dalam belajar IPS. Maka dapat disimpulkan bahwasannya ciri dari peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi yaitu tekun mengerjakan tugas, menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, adanya hal menarik dalam pembelajaran, lingkungan yang kondusif.

3. Keaktifan Belajar

a. Konsep Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dua kata "belajar" dan "aktif" berasal dari kata "belajar", yang digabungkan menjadi "keaktifan", yang berarti "kegiatan atau kesibukan". Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan atau kesibukan yang dilakukan dengan giat belajar. Keaktifan merupakan kegiatan berubahnya lingkungan untuk mencapai tujuan. Selama pembelajaran berlangsung, siswa harus berpartisipasi secara aktif secara mental dan fisik. Keaktifan saat proses belajar mengajar berlangsung merupakan bentuk upaya siswa untuk memperoleh pengetahuan ini didefinisikan sebagai upaya siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar secara aktif dan mandiri.⁵⁵ Sedangkan Hamalik keaktifan belajar merupakan sesuatu keadaan atau hal⁵⁶.

Sudjana dalam penelitian Emiliasi Widyasari mengemukakan bahwa dalam menilai proses pembelajaran berarti mengawasi seberapa aktif turut selama proses pembelajaran.⁵⁷ Keaktifan bisa dipantau meliputi : 1) ikut serta dalam tugas belajar, 2) bantu guru menyelesaikan masalah, 3) bertanya kepada guru jika belum memahami apa yang diajarkan, 4) berusaha mendapatkan informasi yang berbeda untuk memecahkan masalah, 5) melakukan diskusi atau pertukaran pikiran dengan orang lain, 6) menilai kemampuan diri sendiri, 7)

⁵⁵Nst, M. D. 2015. Penerapan Strategi Instant Assessment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Al Hidayah Medan TP 2013/2014. Edu Tech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1(01).

⁵⁶ zuriatun Hasanah, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* Vol 1 No 1, No. 1 (2021): 1–13.

⁵⁷ emiliasi widyhasari, "pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournamnet (TGT) berbantuan media flashcard terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII di MTs An-nur palangka raya" (institut agama islam negeri palangka raya, 2021).

membiasakan diri dalam menyelesaikan soal, dan 8) memanfaatkan kesempatan untuk mengakui apa yang telah dilakukan dalam menyelesaikan soal dan tugas..

Keaktifan siswa bergantung kepada guru dan materi yang disampaikan. Kedua hal tersebut memicu peserta didik kurang aktif dikelas. Dalam penelitian Supiani, Whipple menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah proses pendidikan yang menekankan aktivitas siswa dalam bentuk mental atau fisik, intelektual, dan emosional untuk mencapai kognitif, afektif, dan psikomotorik belajar.⁵⁸

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulannya yaitu keaktifan belajar merupakan sebuah usaha dari peserta didik untuk melibatkan dirinya dari segi sikap, pemikiran, keterampilan, dan aktivitas yang digunakan selama proses belajar mengajar untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dan menggunakannya dengan baik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa terjadi ketika ada faktor pendukung. Faktor pendukung termasuk peserta didik, guru, materi, tempat belajar, waktu, dan fasilitas. Selama proses pembelajaran yang sungguh-sungguh, keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Faktor internal (yang ada di dalam siswa), faktor eksternal (yang ada di luar siswa), dan faktor pendekatan belajar adalah tiga kategori yang mempengaruhi.⁵⁹

⁵⁸ Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Microdoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

⁵⁹ Feni Farida Payon, Dyka Andrian, Dan Sasi Mardikarini, "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL 2*, No. 02 (27 Februari 2021): 53–60, <https://doi.org/10.46772/Kontekstual.V2i02.397>.

Martinis mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar termasuk menjelaskan tujuan instruksional, memberikan stimulus, mendorong atau menarik perhatian peserta didik, memberikan petunjuk tentang cara belajar, memunculkan aktivitas, melakukan evaluasi, memberikan *feedback*, dan membuat kesimpulan di akhir pelajaran⁶⁰. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah⁶¹:

- 1) Faktor internal yang berarti faktor dari dalam peserta didik, terbagi menjadi dua:
 - a. Komponen fisiologi, yaitu kondisi fisik dan kebugaran yang berdampak pada kemampuan kognitif dan akademik siswa di kelas.
 - b. Faktor kecenderungan psikologis seperti tingkat kecerdasan, tindakan, bakat, minat, dan dorongan.
- 2) Faktor eksternal yang berarti faktor dari luar peserta didik, terbagi menjadi tiga:
 - a. Tempat tinggal, pendidik, teman kelas, orang tua.
 - b. Lingkungan yang tidak ramai, domisili, suasana sekolah, serta fasilitas.
 - c. Pendekatan belajar adalah setiap metode yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Saat pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa menjadi indikator yang menunjukkan bahwa adanya kemauan untuk belajar dan lebih memberikan partisipasi lebih. Ada beberapa ciri perilaku yang menunjukkan bahwa peserta

⁶⁰ Martinis. 2013. Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Press Group.

⁶¹ Johara Aulia Dan Fitria Fatichatul, "Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas Xi Ipa 5 Di Sma N 15 Semarang," T.T.

didik itu aktif dalam proses pembelajaran seperti aktif bertanya kepada guru atau temannya, kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan dan mampu menjawab pertanyaan, dan sebagainya⁶². Keaktifan belajar akan meningkatkan interaksi siswa dengan pendidik dan teman sekelas. Ini akan menciptakan suasana belajar yang tenang dan kondusif. Hal ini dipengaruhi pada tingkat perbedaan keaktifan peserta didik dalam belajar⁶³.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut teori kognitif Dimiyati dan Mudjiono dalam penelitian Aulia Sahara mengungkapkan bahwa belajar adalah mewujudkan adanya jiwa yang sangat aktif, mengelola jiwa informasi yang diterima tidak sekedar menyimpan tanpa adanya transformasi. Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Dalam proses pembelajaran anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan⁶⁴. Proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengajaran akan dapat tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya.

Paul B. Diedrich mengungkapkan indikator keaktifan belajar yaitu sebagai berikut:⁶⁵

⁶² supiani, “pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media microdoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan kalijogo kota malang.” Hal 45.

⁶³ aulia sahara, “pengaruh kesiapan belajar terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas 1 SDN 1 Penggarit kecamatan taman kabupaten pemalang” (thesis, universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta, 2018).

⁶⁴ sahara. Hal 33

⁶⁵ Yustinus Sanda and Lorensius Amon, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Agama Katolik,” *Gaudium Vestrum: Jurnal Kateketik Pastoral*, June 29, 2019, 37–48.

- a. *Visual activities* (kegiatan siswa dalam membaca, memperhatikan, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain, menyimak penjelasan)
- b. *Oral activities* (kegiatan siswa dalam menyatakan, mengungkapkan, merumuskan sesuatu)
- c. *Listening activities* (kegiatan siswa dalam mendengarkan percakapan, diskusi)
- d. *Writing activities* (kegiatan siswa dalam menulis, mencatat, mengerjakan soal)
- e. *Motor activities* (kegiatan siswa dalam melakukan percobaan, memilih alat, membuat model)
- f. *Mental activities* (kegiatan siswa dalam merasakan, mengingat, menganalisis, membuat keputusan)
- g. *Emotional activities* (kegiatan siswa dalam menaruh minat, merasakan, memiliki keberanian, bosan)

Moh. Uzer Usman dalam penelitian yang dilakukan oleh Aulia Sahara dalam keaktifan atau aktivitas belajar siswa pembelajaran dapat digolongkan sebagai berikut⁶⁶:

- a. Keaktifan siswa dalam bidang visual (*visual activities*) yang berarti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi.
- b. Keaktifan siswa dalam bidang lisan (*oral activities*) yaitu bercerita, bernyayi, membaca sajak, tanya jawab, diskusi.

⁶⁶ *Ibid.*

- c. Keaktifan siswa dalam bidang mendengarkan (*listening activities*) yaitu mendengarkan penjelasan guru atau teman, ceramah, pengarahan.
- d. Keaktifan siswa dalam bidang gerak (*motor activities*) seperti halnya senam, atletik, menari, melukis.
- e. Keaktifan siswa dalam bidang menulis (*writing activities*) yaitu mengarang, membuat makalah, membuat surat.

Penelitian yang dilakukan oleh Kezia Rikawati dan Debora Sitinjak yaitu Hollingsworth & Lewis memberikan pendapat bahwasannya ciri dari pembelajaran yang aktif adalah ketika siswa bersemangat, giat, hidup, pembelajaran berkesinambungan, kuat, efektif. Adapaun pendapat Rusman, Miftukhin dkk, mengatakan keaktifan belajar peserta didik ditunjukkan ketika siswa memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Riandari juga mengatakan bahwa tingkat keaktifan siswa dapat diukur dengan melihat seberapa banyak mereka terlibat dalam kegiatan kelompok, berbicara, bertanya, dan menjawab pertanyaan, serta tampil di depan kelas.

Jadi dapat disimpulkan dari tiga pendapat diatas bahwa indicator keaktifan belajar yaitu 1) bersemangat dalam mengikuti pembelajaran berlangsung, berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, 3) berani menjawab pertanyaan, 4) berani mempresentasikan hasil kerja didepan kelas⁶⁷. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka indikator dari keaktifan belajar IPS berarti sikap yang tumbuh didalam dirinya sebagai penggerak yang

⁶⁷ Kezia Rikawati dan Debora Sitinjak, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif," *Journal of Educational Chemistry* 2, no. 2 (2020): 40–48, <https://doi.org/10.1186/s13628-016-0030-5>.

timbul dan memberikan arahan pada kegiatan belajar IPS untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator dari keaktifan belajar IPS diantaranya adalah 1) aktif dalam mencatat materi pembelajaran IPS, 2) bertanya dan menjawab saat diskusi maupun pembelajaran IPS, 3) berani mengeluarkan pendapat, 4) terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS, 5) bersemangat dalam pembelajaran IPS, 6) suka menyelesaikan tantangan, 7) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

4. Mata Pelajaran IPS

a. Konsep Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS merupakan bahan kajian yang terpadu yang bisa dikatakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan ketrampilan ilmu sosial yaitu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Studi yang bisa dikatakan memperhatikan pada bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya, bagaimana cara memecahkan masalah, bagaimana orang hidup bersama, mengubah dan diubah oleh lingkungan⁶⁸.

Lubis mengatakan dalam penelitian Meli Febriani bahwa pengertian dari social studies adalah yang mengandung 1) social studies merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial 2) disiplin dikembangkan untuk memenuhi tujuan Pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi 3) aspek-aspek terdiri dari masing-masing disiplin ilmu sosial perlu diseleksi sesuai dengan tujuan. Soemarti menyatakan bahwa IPS adalah pelajaran ilmu sosial untuk

⁶⁸ Etty Ratnawati, "Pentingnya Pembelajaran Ips Terpadu," *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 2, No. 1 (7 Oktober 2016), <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/Edueksos/Article/View/635>.

tingkat SD, SLTP, dan SLTA yang disederhanakan. Ini mengandung tingkat kesulitan ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas dan sesuai dengan kematangan berpikir siswa sekolah dasar dan lanjutan.⁶⁹

Dapat ditarik kesimpulan bahwa mata pelajaran IPS merupakan sosial studies dari kumpulan ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, antropologi, ekonomi, geografi, dan sebagainya yang disederhanakan dan integrasikan menjadi pelajaran IPS yang diajarkan pada SD, MTs/SMP, SMA/SMK bahkan di universitas sesuai dengan tingkatan masing-masing untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi di lingkungan sekitar. Biasanya rumpun ilmu IPS atau mata pelajaran IPS yang diajarkan di SMP adalah sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi yang mempunyai kaitan erat. Sejarah memberikan pengetahuan mengenai kejadian dari berbagai periode kehidupan. Geografi memberikan wawasan yang berhubungan dengan manusia, sementara antropologi dan sosiologi berkaitan dengan nilai, kepercayaan, struktur sosial, kegiatan ekonomi juga termasuk didalamnya.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup IPS merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial. Dari kategori yang masuk dalam kelompok ilmu sosial dapat diartikan bahwa dari beberapa ilmu sosial semuanya termasuk dalam pembahasan atau terkait pada kehidupan manusia sehari-hari. Ruang lingkup IPS merupakan suatu yang meliputi dan berhubungan dengan kehidupan manusia sehari-hari kemudian pentingnya pembelajaran IPS diajarkan dan diterapkan kepada peserta didik

⁶⁹ Meli Febriani, "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (2 Januari 2021): 61–66, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>.

yang mana dari ruang lingkup pembelajaran IPS terdapat pengaruh yang akan berdampak pada perkembangan peserta didik⁷⁰.

Pada setiap tingkatan sekolah dan jenjangnya pendidikan seperti SD, SMP, dan SMA/SMK memiliki ruang lingkup yang sama namun berbeda dalam artian setiap naik tingkatan maka ruang lingkup IPS akan meliputi cakupan yang lebih luas. Berbagai pendekatan semakin dipertajam dalam perluasan materi dan diterapkan karena IPS pada tingkat Pendidikan dijadikan sebagai cara melatih daya pikir dan nalar peserta didik secara berkesinambungan. Seperti halnya manusia sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sosial dan hal ini terdapat dalam pembelajaran IPS yang mencakup 1) Materi-materi ilmu sosial yang bersentuhan langsung dengan masyarakat dan berhubungan dengan aktifitas sehari-hari 2) fenomena, masyarakat, persoalan, kejadian sosial. Maka, bisa dikatakan bahwa IPS harus diajarkan secara terpadu karena IPS tidak hanya menyajikan materi akan tetapi memenuhi tingkatan peserta didik, kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan yang ada di masyarakat⁷¹.

Jenjang MTs/SMP pelajaran IPS mencakup subjek seperti Sos, Geo, Sejarah, dan Ekonomi, yang semuanya sangat terkait satu sama lain. Ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup elemen-elemen berikut ⁷²:

- 1) Konektivitas antar ruang dan waktu
- 2) Perkembangan masyarakat Indonesia sepanjang sejarah

⁷⁰ Anissa Siregar, Ummi Kalsum, dan Sehat Muda Rambe, "Pengaruh Ruang Lingkup Ips Terhadap Perkembangan Siswa Di Mts Pab 2 Sampali," *Lokakarya Journal of Research and Education Studies* 1, no. 1 (13 Agustus 2022): 1–10.

⁷¹ *Ibid* hal 5.

⁷² Portal Materi Pelajaran, "Penjelasan Ruang Lingkup dan Keterampilan Materi Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) SMP / MTs Kurikulum 2013," diakses 19 Oktober 2023, <https://www.salamedukasi.com/2014/07/penjelasan-ruang-lingkup-dan.html>.

- 3) Macam-macam dan peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat
- 4) Interaksi manusia dengan sosial, budaya, alam dan ekonomi

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah gabungan dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan menjadi mata pelajaran IPS yang diajarkan untuk membangun kecerdasan daya pikir dan nalar. IPS juga membahas mengenai tata cara menyelesaikan masalah sendiri maupun masalah dilingkungan masyarakat. IPS diajarkan untuk membekali peserta didik dalam bergaul dimasyarakat dengan ilmu-ilmu yang dibutuhkan manusia hidu sehari-hari.

B. Perspektif Teori dalam Islam

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

Manusia diciptakan oleh Allah menjadi makhluk hidup yang sempurna. Manusia mendapatkan kemampuan yang tak terhingga salah satunya adalah akal untuk berpikir. Berpikir berarti menandakan bahwa manusia itu mempunyai keinginan untuk belajar. Belajar dan pembelajaran telah berlangsung sejak zaman nabi Muhammad saw, dengan Bahasa lain jika Pendidikan islam telah ada semenjak zaman nabi Muhammad saw.

Mekanisme belajar manusia sudah disebutkan dalam pepatah bahwa menuntu ilmu itu dari buaian (bayi) hingga liang lahat. Adapaun kewajiban menuntu ilmu juga disebutkan dalam ayat al-qur'an surat al-mujadalah ayat 11 bahwa jika manusia menuntut ilmu maka Allah akan mengangkat derajat mereka lebih tinggi daripada tidak menuntut ilmu. Maka isyarat ini menandakan jika

manusia menuntut ilmu maka hidupnya lebih mulia tidak dengan harta apalagi nasabnya. Disusul dengan hadist nabi Muhammad tentang keutamaan mempelajari ilmu pengetahuan.

Menurut Sudirman dalam penelitian Farhatin Nila Defines belajar adalah sebuah usaha dalam merubah tingkah laku dengan berbagai aktivitas, misalnya membacah, mendengar, pengamatan, meniru dan lainnya. Dalam islam juga menyebutkan definisi pembelajaran yaitu taklim yang berasal dari kata *allama-yuallimu-taliman*. Kata taklim biasanya digunakan dalam tarbiyah, tadriss, dan tadib, walaupun dapat ditindak lanjuti dengan lebih dalam lagi maka istilahnya akan mengalami perbedaan arti⁷³.

Adanya pembelajaran yang berhasil membutuhkan sebuah strategi yang digunakan untuk menunjangnya. Seperti halnya pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan dengan media *kahoot* mengutamakan sebuah pembelajaran dengan berkelompok untuk bersaing secara sehat dan mencapai tujuan selaras. Dalam hal ini terdapat ayat al-qur'an surat al-Ma'idah ayat 2 yaitu:

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

Pada ayat ini memiliki arti yaitu: Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan janganlah tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksanya.⁷⁴

⁷³ farhatin Nila, "Pengaruh Penerapan Model TGT terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas V di madrasah ibtidaiyah miftahussibyan kalipucang wetan welehan jeparan tahun pelajaran 2019/2020" (iain kudu, t.t.).

⁷⁴ "Surat Al-Ma'idah Ayat 2: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online," accessed May 4, 2024, <https://quran.nu.or.id/al-ma%27idah/2>.

Ayat di atas menunjukkan bahwa Dan tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan, melakukan yang diperintahkan Allah, dan takwa, takut kepada larangannya, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa, melakukan maksiat dan permusuhan, sebab yang demikian itu melanggar hukum-hukum Allah. Bertakwalah kepada Allah, takut kepada Allah dengan melakukan perintah-Nya dan meninggalkan larangan-Nya, karena sungguh Allah sangat berat siksaan-Nya kepada orang-orang yang tidak taat kepada-Nya, demikian pula terdapat pada model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang menjadikan siswa belajar berkelompok dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan Bersama. Definisi ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajarannya terkandung unsur diskusi, permainan, pengetahuan, dan pertandingan secara sehat yang disajikan dalam beberapa kelompok belajar.

2. Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dalam Islam

Islam sangat menekankan tentang pentingnya ilmu pengetahuan. Menuntut ilmu merupakan suatu kewajiban bagi muslim. Setiap muslim menuntut ilmu berarti telah menaati perintah Allah dan Nabi Muhammad. Disebutkan dalam hadist dari Anas r.a: Rosulullah saw bersabda: bahwa menuntut ilmu itu adalah kewajiban bagi setiap muslim (HR Baihaqi).

Motivasi belajar antara lain adalah hadist yang mengungkapkan perbandingan orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu. Dari Abu Darda ra, aku mendengar Rosulullah bersabda” siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah memudahkan jalannya menuju surga”. Sesungguhnya malaikat meletakkan sayapnya karena ridhoh terhadap penuntut

ilmu dan sesungguhnya orang yang berilmu dimohonkan pengampunan baginya oleh makhluk di langit dan di bumi sehingga ikan-ikan dilaut juga mendoakan. Keutamaan orang berilmu terhadap orang beribadah bagaikan keutamaan bulan terhadap sekalian bintang⁷⁵.

Hadist-hadist diatas adalah hadist yang mengandung motivasi belajar secara ekstrinsik yang berarti motivasi atau dorongan belajar dari luar. Bahwa orang yang berilmu dan menuntut ilmu akan mendapatkan keutamaan seperti dimudahkan jalannya ke surga, dihormati malaikat dan sebagainya yang memiliki tujuan untuk menguatkan motif yang melatar belakangi seseorang untuk menuntut ilmu.

Selain motivasi ekstrinsik, ada motivasi intrinsik dalam hadist ini. Hadist dari Abu Hurairah ra dia berkata, Rasulullah saw bersabda: siapa yang belajar harus dicari untuk semata-mata karena mencari ridha Allah, ia tidak belajar kecuali dengan niat mencari kenikmatan dunia maka pada hari kiamat ia tidak akan mencium wanginya surga". Hadist ini ditunjukkan kepada umat islam agar mempunyai niat dan ikhlas dalam menuntut ilmu semata-mata karena ridhoh Allah swt Artinya: "Semangatlah dalam hal yang bermanfaat untukmu, minta tolonglah pada Allah, dan jangan malas (patah semangat)." (HR. Muslim no. 2664).

Maka bisa ditarik kesimpulannya bahwa orang yang memiliki semangat dalam melakukan menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan segala urusannya baik di dunia maupun diakhirat. Motivasi dan keaktifan dalam belajar merupakan sesuatu hal yang sama-sama pentingnya dalam belajar. Allah dan

⁷⁵ syahril syahril, "motivasi belajar dalam prespektif hadist," t.t.

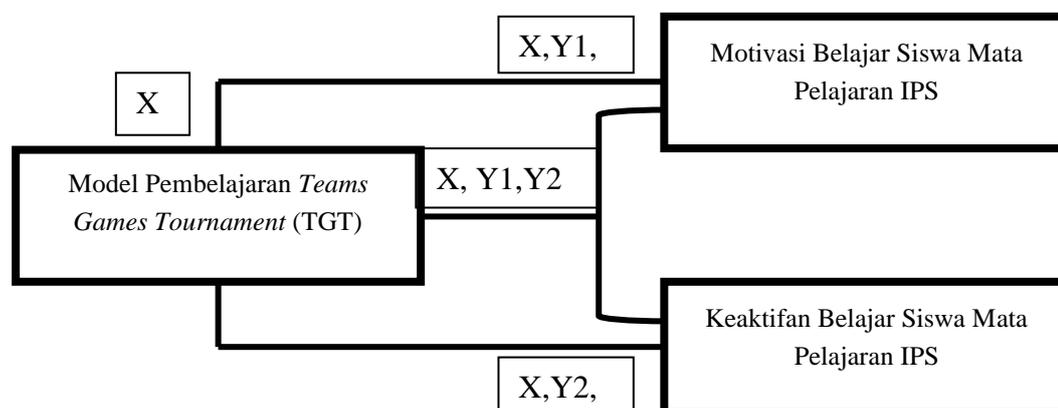
rosullah telah menjanjikan keuntungan yang besar untuk orang yang sungguh-sungguh dalam belajar.

C. Kerangka Berpikir

Upaya dalam mendukung peningkatan dan focus peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran kondisi di dalam kelas saat berlangsung harus diperhatikan seperti suasana pembelajara, peserta didik apakah termotivasi, peserta didik apakah terlibat aktif dalam pembelajaran serta eserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru sangat mengharapkan respon antusias dari peserta didik agar guru mengetahui seberapa jauh pemahaman yang dimiliki peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Tujuan dalam mencapai peserta didik yang antusias maka diperlukan adanya sebuah strategi model pembelajaran seperti menerapkan *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT juga termasuk model pembelajaran kooperatif, dimana TGT dalam penerapannya memerlukan sebuah media untuk menjalankan proses pembelajaran. Maka, TGT ini diterapkan dengan bantuan media *kahoot* untuk memberikan kesempatan kepada siswa belajar Bersama dengan leluasa sehingga peserta didik merasa terinovasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. TGT merupakan pembelajaran dengan bentuk tim, game dan tournament yang berisikan anggota 4-5 siswa sehingga dalam pembelajaran TGT mampu memberikan ruang bebas agar siswa lebih antusias dan rileks dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan untuk menunjang model pembelajaran TGT yaitu *kahoot*. Media ini berisikan kuis-kuis dari tingkatan mudah ke tingkatan yang susah. Dengan pengskoran nilai dari nilai kecil ke nilai yang lebih besar. Kelebihan dari media ini adalah banyaknya ruang untuk berinteraksi dan diskusi antar peserta didik untuk memecahkan masalah, adanya media yang membuat motivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tanpa terkecuali. Dengan model pembelajaran TGT yang berbantuan media *kahoot* peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran, lebih mudah dalam memahami materi, dan antusias seperti terciptanya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dari penjelasan tersebut, berikut kerangka berfikir dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Turi”:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan yang masih berupa dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis

adalah bagian terpenting dalam penelitian yang harus terjawab sebagai kesimpulan penelitian. Hipotesis bersifat dugaan, karena peneliti harus mengumpulkan data yang cukup untuk membuktikan bahwa dugaannya benar. Hipotesis memiliki dua macam yaitu hipotesis nol yang berarti ditandai dengan kata tidak ada pengaruhnya, tidak ada hubungannya, dan sebagainya, sedangkan hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang berlawanan dengan hipotesis nol⁷⁶.

Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel. Variabel X atau variabel independent yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan variabel Y atau variabel dependent adalah motivasi belajar (Y1) dan keaktifan belajar (Y2). Dalam penelitian kelas eksperimen semu akan diterapkan dengan model pembelajaran *temas games tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ceramah dan bernyanyi. Berikut adalah hipotesis penelitiannya:

Hipotesis alternatif (Ha) :

1. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
2. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
3. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

Hipotesis Nol (H₀):

⁷⁶ Enos Lolang, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2014): 685–95, <https://doi.org/10.47178/jkip.v3i3.99>.

1. Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
2. Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
3. Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif; ini adalah jenis penelitian yang banyak menggunakan data angka, mulai dari pengumpulan data, menafsirkannya, dan menunjukkan hasilnya. Oleh karena itu, agar data dapat ditafsirkan dengan baik, maka harus dikumpulkan dan diolah secara statistik. Penelitian kuantitatif Sebagian besar dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari studi penelitian. Dalam metode ini para peneliti dan ahli statistik menggunakan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dipertanyakan⁷⁷.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu, atau *quasi-eksperimen*, di mana peneliti berusaha untuk mengetahui apakah tindakan tertentu mempengaruhi hasil akhir penelitian. Untuk mengukur pengaruh, menggunakan treatment pada kelompok treatment atau eksperimen dan tidak menggunakan treatment pada kelompok kontrol. Hasil dari kedua kelompok ini kemudian dihitung.

Penelitian dilakukan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain grup kontrol *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini, kelas eksperimen dan kontrol harus dipilih tidak secara acak. Kedua kelompok melakukan kegiatan pre-test dan post-test. Namun, hanya kelompok eksperimen (A) yang mendapatkan perawatan atau *treatment*. Berikut ini adalah rancangan metode penelitian:

⁷⁷ Dr Karimuddin Abdullah et al., "Metodologi Penelitian Kuantitatif," n.d.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O3	-	O4

Keterangan :

O_1 : *Pretest*(angket) kelas eksperimen

O_2 : *Pos test* (angket) kelas eksperimen

O_3 : *Pretest*(angket) kelas kontrol

O_4 : *Pos test* (angket) kelas kontrol

X: *Treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen

- : tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Lamongan Kecamatan Turi yaitu di sekolah SMPN 1 Turi. Pada saat peneliti melakukan observasi pra-penelitian diketahui bahwa sekolah tersebut sudah melakukan kurikulum merdeka dan P5 terlihat saat peneliti melakukan observasi terapat peserta didik melakukan kerja bakti dan gotong royong. Saat observasi dikelas dengan mata pelajaran IPS terjadi fenomena bahwa metode yang diajarkan hanya berupa hafalan, ceramah yang mengakibatkan peserta didik terlihat lemah, lesu, dan letih.

Hal ini mengakibatkan penulis ingin bertanya-tanya atau mewawancarai dengan guru IPS beiau menuturkan bahwa memang benar beliau terlalu sering menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam proses pembelajaran atau sesekali diselingi dengan metode tanya jawab atau diskusi. Kemudian saya juga

mewawancarai salah satu peserta didik kelas VIII beliau juga memaparkan bahwa pembelajaran terkesan sulit karena banyak menghafal dan membosankan karena pembelajarannya kurang menarik. Metode ini menjadikan kurang menarik karena guru lebih mendominasi di kelas, pembelajaran tidak lagi menarik. dampaknya bagi peserta didik seperti pasif dalam kelas, kurangnya minat belajar, dan beberapa murid juga sering mengobrol dengan teman sebangkunya ada juga yang melamun.

Dari temuan permasalahan diatas ini, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di salah satu sekolah menengah pertama di kecamatan Turi yang berfokus berfokus pada motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Lokasi ini dipilih karena ingin mengetahui dampak dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah topic yang menarik dari subjek penelitian atau titik minat penelitian, dan variabel memudahkan untuk menangkap dan memahami masalah variabel penelitian.⁷⁸ Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen merupakan variabel bebas yang dapat mempengaruhi variabel lainnya. Variabel Independen di penelitian ini yaitu model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) yang dilambangkan dengan X.

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016)

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel Dependen merupakan variabel terikat yang di pengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen di penelitian ini yaitu motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII yang dilambangkan dengan Y_1 dan dilambangkan dengan Y_1 dan Y_2 .

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah domain generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang diteliti dan dari mana kesimpulan kemudian ditarik.⁷⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Turi.

2. Sampel

Sampel itu sendiri dapat diartikan sebagai bagian atau wakil dari ciri-ciri populasi.⁸⁰ Metode sampel purposif digunakan untuk menentukan sampel. Setelah berbicara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII dan melihat fenomena yang terjadi maka guru menyarankan untuk melakukan eksperimen di kelas VIII G dan VIII H karena kelas tersebut sama-sama kelas setara dan satu guru pengajar mata pelajaran IPS dan menggunakan metode pembelajaran yang sama. Berdasarkan hal-hal ini, sample yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Turi yang terdiri dari dua kelas. Kelas pertama kelas VIII G terdiri dari 29 siswa yang bertindak sebagai kelas kontrol. Kelas

⁷⁹ Ibid, hlm. 126

⁸⁰ Ibid, hlm. 81

kedua yaitu kelas VIII H terdiri dari 29 siswa yang bertindak sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

No.	Kelompok	Jumlah siswa
1.	Kelas VIII G kelompok kontrol	31 siswa
2.	Kelas VIII H kelas eksperimen	31 siswa
	Total siswa	62 siswa

E. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan adalah data primer. Data awal (primer) penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada siswa sampel yaitu siswa di kelas VIII G dan VIII H, hasil pengisian angket tersebut digunakan sebagai data primer. Data sekunder diperoleh dari dokumentasi dari bukti-bukti pendukung seperti data siswa dan foto-foto yang dapat mendukung penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁸¹ Instrumen penelitian ini adalah berbagai rancangan pembelajaran yang berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, pretest dan posttest, lembar respon siswa, dan lembar ketertaksanaan. Prosedur validasi instrumen penelitian adalah dengan cara melakukan uji test kepada siswa untuk mengetahui tingkat kevalidan soal.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Untuk membantu proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan,

⁸¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta. 2015)

instrumen yang digunakan adalah lembar angket yang berkaitan dengan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Lembar angket motivasi dan keaktifan mengembangkan pada penelitian yang dilakukan Lilik Fauziah dan Supiani. Maka, peneliti menyimpulkan bahwa indikator dari motivasi belajar adalah adalah 1) tekun dalam mengerjakan tugas IPS, 2) dorongan dalam belajar IPS, 3) suka menyelesaikan permasalahan yang ada disekitar lingkungan/kelas, 4) mandiri dalam bekerja, 5) mempunyai pendirian yang kuat, 6) menunjukkan minat keinginan belajar IPS yang tinggi, 7) tidak cepat bosan dalam belajar IPS. Sedangkan indikator keaktifan belajar yaitu 1) aktif dalam mencatat materi pembelajaran IPS, 2) bertanya dan menjawab saat diskusi maupun pembelajaran IPS, 3) berani mengeluarkan pendapat, 4) terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS, 5) bersemangat dalam pembelajaran IPS, 6) suka menyelesaikan tantangan, 7) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

Pendapat indikator dari keaktifan juga merujuk pada Paul B. karena indikator keaktifan belajar yang beliau tawarkan banyak digunakan sebagai rujukan dalam penelitian tentang keaktifan belajar, Paul B. diambil sebagai rujukan untuk pembuatan angket. seperti Nur Utami Latifah tahun 2017, penelitian Nugroho Wibowo tahun 2021, penelitian Supiani tahun 2021. Pernyataan angket dikategorikan menjadi kategori positif dan negatif, dan diukur dengan skala likert ordinal. Berisikan lima pilihan jawaban sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Angket

No.	Item	Skor Pernyataan
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-Ragu	3
4.	Tidak Setuju	2

5. Sangat Tidak Setuju 1

Pada penelitian ini, angket sebelum dan sesudah diberikan untuk dua kelas yang memiliki perlakuan yang berbeda. Hasil angket dua kelas digunakan sebagai data pembandingan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berikut kisi-kisi angket motivasi dan keaktifan belajar siswa:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Keterlaksanaan TGT

No.	Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1.	Sintaks TGT	Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7	7
		Belajar kelompok (<i>teams</i>)	8,9,10,11,12	5
		<i>Games</i>	13,14,15,16,17,18,19	7
		<i>Tournament</i> (Pertandingan akademik)	20,21,22,23,24,25	6
		Penghargaan (<i>reward</i>)	26,27,28,29,30,31	6
		Keterkaitan TGT dengan motivasi dan keaktifan	32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44	13
Total				44

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah soal
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2	3,4	4
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6	7,8	4
		Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	9,10	11,12	4
		Adanya penghargaan dalam belajar	13,14,15	16,17	5
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	18,19	20,21	4
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	22,23	24,25	4
		Total		13	12

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa

No.	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah soal
			Positif	Negatif	
1.		<i>Visual activities</i>	1,2	3,4	4

Keaktifan belajar siswa	<i>Oral activities</i>	5,6,	7,8	4
	<i>Listening activities</i>	9,10	11,12	4
	<i>Writing activities</i>	13,14	15,16	4
	<i>Motor activities</i>	17,18	19,20	4
	<i>Mental activities</i>	21,22	23,24	4
	<i>Emotional activities</i>	25,26	27,28	4
Total		14	14	28

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi

Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur apa yang diukurnya. Dalam mengukur relevansi, perhatian diberikan pada isi dan kegunaan instrument. Pengujian efektifitas bertujuan untuk mengukur seberapa baik pengujian tersebut menjalankan fungsinya, apakah peralatan yang dirakit benar-benar dapat mengukur apa yang diukurnya.⁸²

Validitas skala dalam penelitian ini dihitung menggunakan alat komputer dengan menggunakan program IBM SPSS Statistic 25. Teknik yang digunakan adalah *Pearson Product Moment*, yaitu mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total, dinyatakan valid apabila r hitung $\geq r$ tabel dan. bila r hitung $< r$ tabel maka soal dinyatakan tidak valid.

Instrument angket motivasi sebelum digunakan akan diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas pada instrument angket motivasi adalah dengan menggunakan validitas item. Validitas item merupakan sebuah item (butir angket) dikatakan valid jika mempunyai dukungan kuat

⁸² Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitasi, Uji Reabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. (Bogor: Guepedia, 2021), Hlm. 7

terhadap skor total, dengan kata lain sebuah item dikatakan mempunyai validitas yang tinggi jika terhadap skor keajajaran (korelasi yang tinggi positif terhadap skor item). Rumus yang digunakan untuk menguji validitas angket motivasi rumus *product moment* dari Karl Pearson:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien koerelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = jumlah skor total soal

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir soal

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5% jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5% maka butir soal tersebut valid.

Instrument jika sebelum digunakan, alat evaluasi kekatifan belajar siswa akan diuji validitas dan reabilitas. Dalam menguji ini tidak jauh beda dengan uji validitas angket motivasi karena sama-sama menggunakan korelasi *product moment*. Dasar pengambilan keputusan pada uji validitas *product moment* dengan melakukan komparsinilai r hitung dengan r table *product moment* di angka signifikan 5%. Lalu melihat nilai signifikansi atau sig. a) jika r hitung > dari r table = valid, b) jika r hitung < dari r table = tidak valid, c) jika nilai signifikasni <0,05 = valid, d) jika nilai signifikansi > 0,05 = tidak valid.

Validitas empiris ini telah diujicobakan kepada kelas IX I yang berjumlah 31 siswa (N=31). Alasan peneliti memilih kelas IX I sebagai kelas uji coba yaitu kelas IX I sudah pernah mempelajari materi terkait “Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan” dan menggunakan media pembelajaran TGT. Analisis hasil uji validasi menggunakan *Person Product Moment Corelation* sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Keterlaksanaan TGT

No.	Rtabel	Rhitung	Sig 2 Tailed	Valid/Tidak Valid
1.	0,355	0,386	0,032	Valid
2.	0,355	0,601	0,000	Valid
3.	0,355	0,367	0,042	Valid
4.	0,355	0,473	0,007	Valid
5.	0,355	0,395	0,028	Valid
6.	0,355	0,366	0,043	Valid
7.	0,355	0,433	0,015	Valid
8.	0,355	0,398	0,027	Valid
9.	0,355	0,398	0,027	Valid
10.	0,355	0,505	0,004	Valid
11.	0,355	0,395	0,028	Valid
12.	0,355	0,522	0,003	Valid
13.	0,355	0,414	0,021	Valid
14.	0,355	0,391	0,030	Valid
15.	0,355	0,429	0,016	Valid
16.	0,355	0,483	0,006	Valid
17.	0,355	0,384	0,033	Valid
18.	0,355	0,385	0,032	Valid
19.	0,355	0,606	0,000	Valid
20.	0,355	0,472	0,007	Valid
21.	0,355	0,422	0,018	Valid
22.	0,355	0,488	0,005	Valid
23.	0,355	0,403	0,025	Valid
24.	0,355	0,447	0,012	Valid
25.	0,355	0,447	0,012	Valid
26.	0,355	0,557	0,001	Valid
27.	0,355	0,434	0,015	Valid
28.	0,355	0,454	0,010	Valid
29.	0,355	0,494	0,005	Valid
30.	0,355	0,402	0,025	Valid
31.	0,355	0,539	0,002	Valid
32.	0,355	0,588	0,001	Valid
33.	0,355	0,438	0,014	Valid
34.	0,355	0,394	0,028	Valid
35.	0,355	0,439	0,013	Valid
36.	0,355	0,400	0,026	Valid
37.	0,355	0,453	0,010	Valid
38.	0,355	0,452	0,011	Valid
39.	0,355	0,395	0,028	Valid

40.	0,355	0,369	0,041	Valid
41.	0,355	0,359	0,047	Valid
42.	0,355	0,386	0,032	Valid
43.	0,355	0,398	0,027	Valid
44.	0,355	0,398	0,027	Valid

Tabel hasil uji validitas kuesioner keterlaksanaan TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar IPS menunjukkan bahwa dari 44 item pernyataan pada angket, terdapat 44 item pernyataan yang valid dan tidak ada item yang tidak valid. Item pernyataan yang valid sudah mewakili setiap indikator dari keterlaksanaan TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar IPS bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Motivasi Belajar

No.	Rtabel	Rhitung	Sig 2 Tailed	Valid/Tidak Valid
1.	0,355	0,416	0,020	Valid
2.	0,355	0,196	0,290	Tidak Valid
3.	0,355	0,389	0,030	Valid
4.	0,355	0,478	0,006	Valid
5.	0,355	0,416	0,020	Valid
6.	0,355	0,097	0,602	Tidak Valid
7.	0,355	0,419	0,019	Valid
8.	0,355	0,413	0,021	Valid
9.	0,355	0,464	0,009	Valid
10.	0,355	0,568	0,001	Valid
11.	0,355	0,472	0,007	Valid
12.	0,355	-0,036	0,848	Tidak Valid
13.	0,355	0,368	0,032	Valid
14.	0,355	0,516	0,003	Valid
15.	0,355	0,417	0,020	Valid
16.	0,355	0,616	0,000	Valid
17.	0,355	0,465	0,008	Valid
18.	0,355	0,169	0,365	Tidak Valid
19.	0,355	0,427	0,016	Valid
20.	0,355	0,492	0,005	Valid
21.	0,355	0,612	0,000	Valid
22.	0,355	0,464	0,009	Valid
23.	0,355	0,407	0,023	Valid
24.	0,355	0,171	0,358	Tidak Valid
25.	0,355	0,516	0,003	Valid
26.	0,355	0,466	0,008	Valid
27.	0,355	0,333	0,067	Tidak Valid
28.	0,355	0,459	0,009	Valid
29.	0,355	0,404	0,024	Valid
30.	0,355	0,406	0,024	Valid
31.	0,355	0,393	0,029	Valid

Tabel hasil uji validitas kuesioner motivasi belajar menunjukkan bahwa dari 31 item pernyataan pada angket, terdapat 25 item pernyataan yang valid dan 6 item pernyataan tidak valid. Item 25 pernyataan yang valid sudah mewakili setiap indikator dari motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno sehingga bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian, adapun item yang tidak valid berjumlah 6 akan digugurkan atau tidak dipakai dalam penelitian.

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Keaktifan Belajar

No.	Rtabel	Rhitung	Sig 2 Tailed	Valid/Tidak Valid
1.	0,355	0,376	0,037	Valid
2.	0,355	0,406	0,024	Valid
3.	0,355	0,236	0,201	Tidak Valid
4.	0,355	0,553	0,001	Valid
5.	0,355	0,387	0,031	Valid
6.	0,355	0,487	0,005	Valid
7.	0,355	0,415	0,020	Valid
8.	0,355	0,150	0,421	Tidak Valid
9.	0,355	0,441	0,013	Valid
10.	0,355	0,369	0,041	Valid
11.	0,355	0,258	0,163	Tidak Valid
12.	0,355	0,417	0,019	Valid
13.	0,355	0,428	0,016	Valid
14.	0,355	0,400	0,026	Valid
15.	0,355	0,411	0,022	Valid
16.	0,355	0,421	0,018	Valid
17.	0,355	0,489	0,055	Valid
18.	0,355	0,055	0,770	Tidak Valid
19.	0,355	0,411	0,022	Valid
20.	0,355	0,365	0,043	Valid
21.	0,355	0,625	0,000	Valid
22.	0,355	0,479	0,006	Valid
23.	0,355	-0,065	0,727	Tidak Valid
24.	0,355	0,465	0,008	Valid
25.	0,355	0,373	0,039	Valid
26.	0,355	0,279	0,128	Tidak Valid
27.	0,355	0,383	0,033	Valid
28.	0,355	0,355	0,050	Valid
29.	0,355	0,366	0,043	Valid
30.	0,355	0,560	0,001	Valid
31.	0,355	0,294	0,109	Tidak Valid
32.	0,355	0,433	0,015	Valid
33.	0,355	0,420	0,019	Valid
34.	0,355	0,462	0,009	Valid
35.	0,355	0,603	0,000	Valid

Tabel hasil uji validitas kuesioner motivasi belajar menunjukkan bahwa dari 35 item pernyataan pada angket, terdapat 28 item pernyataan yang valid dan 7 item pernyataan tidak valid. Item 28 pernyataan yang valid sudah mewakili setiap indikator dari motivasi belajar yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich sehingga bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian, adapun item yang tidak valid berjumlah 7 akan digugurkan atau tidak dipakai dalam penelitian.

2. Reabilitas

Konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan bebas dari kesalahan pengukuran. Pengujian reliabilitas instrument menentukan apakah data yang dihasilkan reliable atau kuat. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai Cronbach's alpha dengan tingkat signifikansi. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05, atau 5%,⁸³

Perhitungan reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan alat bantu komputer program IBM SPSS Statistic 25 dengan menggunakan uji reliabilitas Cronbach's Alpha. Bila koefisien Cronbach's Alpha > 0,6 atau lebih maka dinyatakan reliable.

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Keterlaksanaan TGT

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	44

⁸³ Ibid, hlm. 17

Tabel diatas merupakan hasil uji reliabilitas angket dari motivasi belajar siswa, diketahui bahwa nilai *cronbach's Alpha* untuk hasilnya adalah 0,896 dimana bisa dikatakan reliabel karena nilai $0,896 > 0,6$.

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.848	25

Tabel diatas merupakan hasil uji reliabilitas angket dari motivasi belajar siswa, diketahui bahwa nilai *cronbach's Alpha* untuk hasilnya adalah 0,823 dimana bisa dikatakan reliabel karena nilai $0,823 > 0,6$.

Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.849	28

Tabel diatas merupakan hasil uji reliabilitas angket dari motivasi belajar siswa, diketahui bahwa nilai *cronbach's Alpha* untuk hasilnya adalah 0,834 dimana bisa dikatakan reliabel karena nilai $0,834 > 0,6$.

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Metode Angket Atau Kuisisioner

Metode angket adalah cara pengumpulan data melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian, responden, atau

sumber data dan jawabannya diberikan pula secara tertulis. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas belajar siswa.⁸⁴

Angket ini ditunjukkan kepada siswa kelas VIII G dan VIII H yang telah diambil sampelnya. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang ditunjukkan langsung kepada responden.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihatnya dalam dokumen-dokumen yang telah ada. Dokumen-dokumen tersebut biasanya merupakan dokumen-dokumen resmi yang telah terjamin keakuratannya.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data mengenai:

- a) Identitas siswa kelas VIII SMPN 1 Turi
- b) Identitas sekolah dimana peneliti mengadakan penelitian
- c) Informasi mengenai hasil kuesioner motivasi dan keaktifan belajar mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi.

3. Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti dengan menggunakan seluruh alat indra. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk memperoleh data penerapan model

⁸⁴ Dyah Perwita, *Metode Team Accelerated Instruction (TAI)*, (Jakarta: Pascal Books, 2021) lm. 29

pembelajaran TGT dalam pembelajaran, motivasi serta efektivitas belajar siswa.

I. Analisis Data

a) Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah residual berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki nilai residual yang terdistribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas dilakukan pada nilai residual daripada pada setiap variabel. Beberapa kesalahan sering terjadi. Artinya, dilakukan uji normalitas untuk setiap variabel.⁸⁵ Dapat menentukan apakah data terdistribusi normal dalam beberapa cara, termasuk menguji statistik uji Shampiro Wilk. Residual berdistribusi normal bila nilai signifikansi $> 0,05$ dan data tidak berdistribusi normal bila signifikansi uji Shampiro wilk $< 0,05$.⁸⁶

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas menentukan apakah data yang dikumpulkan berasal dari populasi yang sama. Data yang homogen menunjukkan bahwa teknik pemilihan sampling telah digunakan dengan benar. Jenis yang digunakan untuk mengevaluasi homogenitas penelitian adalah *levene test*, dengan kriteria pengujian⁸⁷ :

⁸⁵ Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 114

⁸⁶ GHozali, *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2005), hlm. 165

⁸⁷ .Joko Widiyanto. *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, (Surakarta : Badan Penerbit FKIP UMS ,2010), hlm 51.

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

Uji Homogenitas dapat dilakukan menggunakan uji *homogeneity of variance* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai mana diatas.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal sebelum perlakuan setelah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *team games tournament*. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *paired sample T test*, uji *independent T test*, uji F dan uji *N Gain score* berbantu program SPSS 25. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui jawaban dari hipotesis.

Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf signifikan 5%.⁸⁸ Pedoman yang digunakan untuk menemukan signifikan adalah :

- a. Jika nilai signifikasi Z hitung $0,05$ maka H_0 diterima
- b. Jika nilai signifikasi Z hitung $0,05$ maka H_0 ditolak

1. Uji *Paired Sample T Test*

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel parsial terhadap variabel dependen berdasarkan nilai signifikansi $0,05$. Jika

⁸⁸ Milati Azka, "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Kantong Kangguru Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Tempurejo 1 Tempuran Kab. Magelang)" (Other, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018), [Http://Eprintslib.Ummgl.Ac.Id/3023/](http://Eprintslib.Ummgl.Ac.Id/3023/).

signifikansi $< 0,05$ H_0 ditolak dan jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima.⁸⁹

Untuk menjawab hipotesis menggunakan dasar pengambilan keputusan Uji t parsial dalam analisis regresi. maka lebih dulu harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji t parsial. Dalam hal ini terdapat dua acuan keputusan yang dipakai. Pertama, dengan melihat nilai signifikansi (Sig.), kedua membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel.

Berdasarkan nilai signifikansi (Sig.)

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $<$ probabilitas 0,05 maka akan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkait atau hipotesis diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $>$ probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkait atau hipotesis ditolak.

Berdasarkan perbandingan nilai t hitung dan t tabel

- 1) Jika nilai t hitung $>$ t tabel maka ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat atau hipotesis diterima.
- 2) Jika nilai t hitung $<$ t tabel maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat atau hipotesis ditolak.

⁸⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta. 2015)

2. Uji *Independent T Test*

Uji independent t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata sampel yang tidak berpasangan. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah :

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

3. Uji F

Uji F merupakan pengujian hubungan regresi secara simultan yang bertujuan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independent bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Menentukan penerimaan H₀ dan H_a dengan menggunakan distribusi anova, titik kritis dicari pada table distribusi F dengan tingkat kepercayaan = 5% dan derajat bebas (df) n-1-k. kesimpulan tolak H₀ dan H_a jika F hitung > F table berarti H₀ ditolak, jika F hitung < F table berarti H₀ diterima. rumus dari uji statistic F yaitu:

$$F = \frac{R^2/K}{(1-R^2)-(n-k-1)}$$

Keterangan:

F = F hitung

R² = Koefisien korelasi ganda

k = Jumlah Variabel Independen

n = Jumlah Anggota Sampel

4. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain score* merupakan metode yang umum digunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Gain* untuk menentukan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, *gain* memperlihatkan peningkatan pemahaman materi setelah diberlajarkan oleh guru. Adanya pemahaman pemikiran yang meningkat dihasilkan dari *N-gain* dengan rumusan :

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Kategorisasi perolehan nilai *N-gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-gain* dalam bentuk persen (%). Berikut tabel pembagian skor gain menurut Melzer dalam penelitian Syahfitri:

Tabel 3.13 Pembagian Skor Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara pembagian kategori perolehan *N-gain* dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada Hake, R.R, pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-gain*

Presentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

J. Prosedur Penelitian

Penelitian ini melalui beberapa langkah. Adapun langkah-langkah tersebut adalah :

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal lokasi tempat akan dijadikan sebagai lokasi penelitian sebagai observasi tahap awal. Setelah observasi dilakukan langkah selanjutnya adalah mengajukan judul kepada dosen pembimbing dan pembuatan proposal dan instrumen penelitian yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing terlebih dahulu.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan didalam kancan, yaitu mengenakan tindakan kelas.⁹⁰ Dalam tahap pelaksanaan tindakan berlangsung di dalam kelas, guru harus ingat dan taat pada apa yang telah dirumuskan dalam rancangan

3. Pasca Penelitian dan Penyelesaian

Tahap pasca lapangan ini data yang diperoleh dilapangan diolah dan disajikan dalam bentuk skripsi. Dengan Menyusun kerangka hasil penelitian, Menyusun laporan akhir penelitian dengan melakukan konsultasi secara rutin. Ujian pertanggungjawaban hasil penelitian, pengandaan dan penyampaian laporan akhir kepada pihak yang bersangkutan.

⁹⁰ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2010)

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah SMP Negeri 1 Turi Lamongan

Sekolah Menengah Pertama Negeri atau disebut dengan SMPN yang berada di kecamatan turi kabupaten lamongan provinsi jawa timur. Dibangun oleh pemerintah pada 7 november 1983 yang dikenal oleh masyarakat dengan sebutan SNESATULA atau SMPN 1 Turi Lamongan. Beralamatkan di jalan raya turi nomor 164 dusun kepatihan, desa sukorejo, kecamatan turi kabupaten lamongan.

SMPN 1 Turi Lamongan mulai beroperasi pada tahun 1984 akan tetapi pada tanggal SK operasional disebutkan bahwa 07 maret 1997. SMPN 1 Turi membuka PPDB dengan jalur tes. Pada awal pembelajaran SMPN 1 Turi hanya menerima 108 siswa dengan menyesuaikan ruang kelas dan hasil tes pada tahun tersebut. Akan tetapi pada tahun-tahun selanjutnya masyarakat memercayai SMPN 1 Turi untuk menjadikan tempat menimba ilmu putra dan putrinya sehingga SMPN 1 Turi mengalami kemajuan pesat dan menjadi sekolah favorit. Bahkan SMPN 1 Turi sangat memperkuat toleransi agama karena tidak hanya islam saja yang bersekolah disini akan tetapi ada Kristen, budha, hindu bahkan Nasrani.

Tahun 2017 SMPN 1 Turi mengalami pembangunan dan perkembangan pesat hingga tahun 2024 dengan adanya 27 ruang kelas jumlah siswa mencapai kurang lebih 859, *meeting room*, perluasan musholla, perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, ruang OSIS, 12 sanitasi siswa, tambak adiwiyata, *mini zoo*, dan fasilitas lainnya. SMPN 1 Turi juga mempunyai daya listrik 32,000watt dan akses internet Telkom Speedy. SMPN 1 Turi memiliki

akreditasi A dengan nilai 92 (akreditasi tahun 2017) yang dikepalahi oleh Bapak Muhammad Munir, S.Pd., M.Pd. dan bapak Bambang Iswanto sebagai Operator.⁹¹

2. Visi dan Misi SMPN 1 Turi

1) Visi SMPN 1 Turi

“Unggul dalam prestasi, beriman, bertaqwa, berbudi luhur, peduli dan berbudaya lingkungan”

2) Misi SMPN 1 Turi

- a) Mengoptimalkan pelayanan KBM yang unggul, kreatif, adaptif, dan inovatif.
- b) Mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler bidang sains, olahraga, seni dan religi.
- c) Meningkatkan kreativitas siswa melalui bidang kegiatan lomba.
- d) Membekali keterampilan siswa dalam bidang telematika.
- e) Meningkatkan kegiatan keagamaan untuk mempertebal keimanan ketaqwaan terhadap tuhan YME.
- f) Penerapan lingkungan yang kondusif, berdisiplin, dan berbudi pekerti yang luhur dalam kehidupan sehari-hari.
- g) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.
- h) Menumbuhkembangkan kepedulian warga sekolah terhadap lingkungan sekolah dan sekitarnya untuk menjadi SMPN 1 Turi sebagai sekolah berbudaya lingkungan.

⁹¹ “Data Pokok SMP NEGERI 1 TURI - Pauddikdasmen,” accessed May 4, 2024, <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/8B744A9626BF21C6A5D0>.

- i) Menerapkan perilaku sehat, bersih, indah dan nyaman dalam kehidupan sehari-hari.
- j) Menanamkan sikap pelestarian lingkungan, pencegahan terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan.

3. Kegiatan Non Akademik di SMPN 1 Turi

Kegiatan ekstrakurikuler SMPN 1 Turi sering menjuarai berbagai lomba-lomba baik pada tingkat daerah sampai ke nasional. Adapaun ekstrakurikuler di SMPN 1 Turi sangat memberikan wadah kepada siswa untuk mengasah kemampuan atau *skill* yang dimiliki. Ekstakurikuler di SMPN 1 Turi meliputi : Pramuka, Futsal, Paskibra, Pencak Silat, OSN IPA, OSN IPS, OSN Matematika, LKIR IPA, LKIR IPS, MTQ, PMR, UKS, MADING, Seni Tari, Banjari, Komputer, Paduan Suara, Drum Band, Baca Tulis Al-Qur'an.⁹²

4. Paparan Data Kuesioner Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Data angket atau data kuesioner motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket pada kelas kontrol di kelas VIII G dan kelas eksperimen di kelas VIII H setiap siswa pada kelas tersebut berjumlah 31. Penyebaran angket pada kelas kontrol dilakukan dua kali, yang pertama adalah angket disebarkan saat pertama kali penelitian dilakukan sebagai *pre test* atau *pre* angket, kedua adalah saat selesai penelitian bisa disebut post angket atau *posttest*, penyebaran angket tersebut

⁹² "SMP Negeri 1 Turi Lamongan - Ekstra Kurikuler," accessed May 4, 2024, [https://sites.google.com/view/smpnegeri1turilamongan/ekstra-kurikuler.](https://sites.google.com/view/smpnegeri1turilamongan/ekstra-kurikuler)"

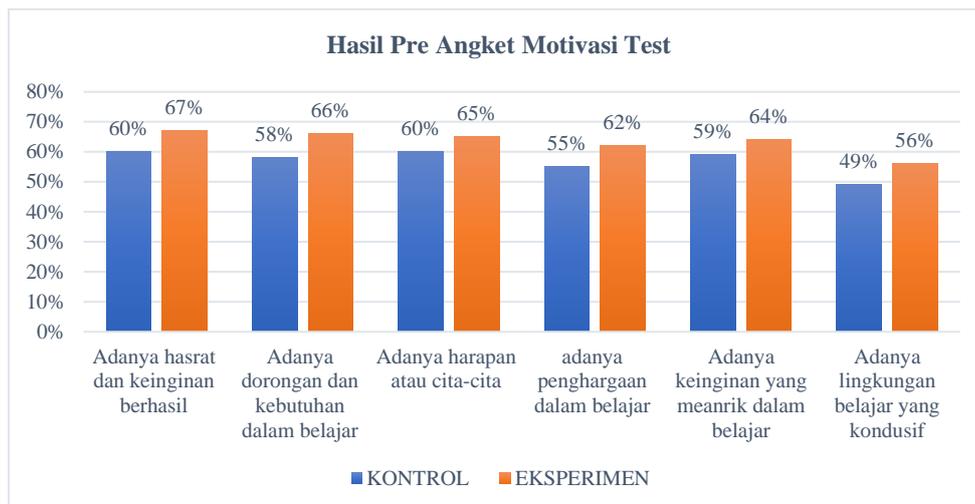
dilakukan agar mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya perbedaan tindakan pada pembelajaran. Penyebaran angket dilakukan dua kali untuk kelas eksperimen, yang pertama dilakukan adanya *pre tes* atau *pre angket* sebelum dilakukannya tindakan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), yang kedua adalah penyebaran post angket atau post tes setelah dilakukan tindakan kelas model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

Indikator motivasi belajar menggunakan milik Hamzah B. Uno⁹³ yang terdiri dari 6 indikator untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berikut disajikan tabel perbandingan rata-rata presentasi hasil kuesioner motivasi awal pada kelas kontrol dan eksperimen yang berindikator milik Hamzah B. Uno sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Kontrol %	Eksperimen %
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	60%	67%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	58%	66%
3.	Adanya harapan atau cita-cita	60%	65%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	55%	62%
5.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	59%	64%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	49%	56%

⁹³ Astuti, Suryana, and Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar."



Gambar 4.1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

1. Pre Kuesioner Motivasi Test

Berdasarkan tabel dan grafik yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Berikut penjabarannya sesuai dengan indikator yaitu:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar indikator pertama adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator pertama terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mengerjakan tugas mata pelajaran IPS dengan sungguh-sungguh dipernyataan nomor 1, (2) Saya akan terus rajin belajar untuk meraih dan memperoleh nilai pelajaran IPS dengan baik dipernyataan nomor 2, (3) Saya tidak serius mengerjakan soal maupun tugas pelajaran IPS yang diberikan oleh guru dipernyataan nomor 3, (4) Saya mengerjakan tugas sambil menunggu jawaban dari teman dipernyataan nomor 4.

Motivasi awal atau disebut dengan *pre* angket pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas kontrol

memperoleh skor 369 yang berarti memperoleh presentase 60%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 414 yang berarti memperoleh presentase 67%. Pada indikator pertama di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar dengan indikator yang kedua adalah adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Indikator kedua terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami dipernyataan nomor 5, (2) Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal dalam materi IPS dipernyataan nomor 6, (3) Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas IPS yang sulit dikerjakan dipernyataan nomor 7, (4) Saya selalu beralasan paham pelajaran padahal sebenarnya tidak dipernyataan nomor 8.

Motivasi awal atau disebut dengan pre angket pada indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, berhasil pada kelas kontrol memperoleh skor 359 yang berarti memperoleh presentase 58%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 412 yang berarti memperoleh presentase 66%. Pada indikator kedua di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan

Motivasi belajar indikator yang ketiga adalah adanya harapan dan cita-cita di masa depan. Indikator ketiga terdapat 4 pernyataan yaitu: (1)

Saya mempunyai impian sukses dimasa depan dipernyataan nomor 9, (2) Saya senang belajar IPS karena memberikan wawasan luas dan membantu orang lain dipernyataan nomor 10, (3) Saya tidak memiliki impian dan cita-cita dimasa depan dipernyataan nomor 11, (4) Saya merasa tidak berhasil dalam belajar IPS dipernyataan nomor 12.

Motivasi awal atau disebut dengan pre angket pada indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita di masa depan, pada kelas kontrol memperoleh skor 371 yang berarti memperoleh presentase 60%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 404 yang berarti memperoleh presentase 65%. Pada indikator ketiga di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi belajar indikator yang keempat adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator keempat terdapat 5 pernyataan yaitu: (1) Saya mendapat penghargaan dari hasil belajar IPS yang baik di kelas dipernyataan nomor 13, (2) Saya mendapat pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar saat pelajaran menggunakan game dipernyataan nomor 14, (3) Saya selalu mengerjakan sendiri tugas mata pelajaran IPS yang diberikan oleh Guru dipernyataan nomor 15, (4) Saya rajin belajar hanya ingin mendapatkan perhatian teman dan hadiah dipernyataan nomor 16, (5) Saya bersemangat belajar hanya ingin hadiah dari guru dipernyataan nomor 17.

Motivasi awal atau disebut dengan pre angket pada indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar, pada kelas kontrol memperoleh skor 427 yang berarti memperoleh presentase 55%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 479 yang berarti memperoleh presentase 62%. Pada indikator keempat di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar indikator yang kelima adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator kelima terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok dipernyataan nomor 18, (2) Saya senang belajar IPS karena cara belajarnya menarik dipernyataan nomor 19, (3) Saya bosan dalam belajar IPS karena hanya mencatat dan hafalan dipernyataan nomor 20, (4) Saya merasa bosan ketika pembelajaran dikelas / monoton dipernyataan nomor 21.

Motivasi awal atau disebut dengan pre angket pada indikator kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, pada kelas kontrol memperoleh skor 368 yang berarti memperoleh presentase 59%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 394 yang berarti memperoleh presentase 64%. Pada indikator kelima di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

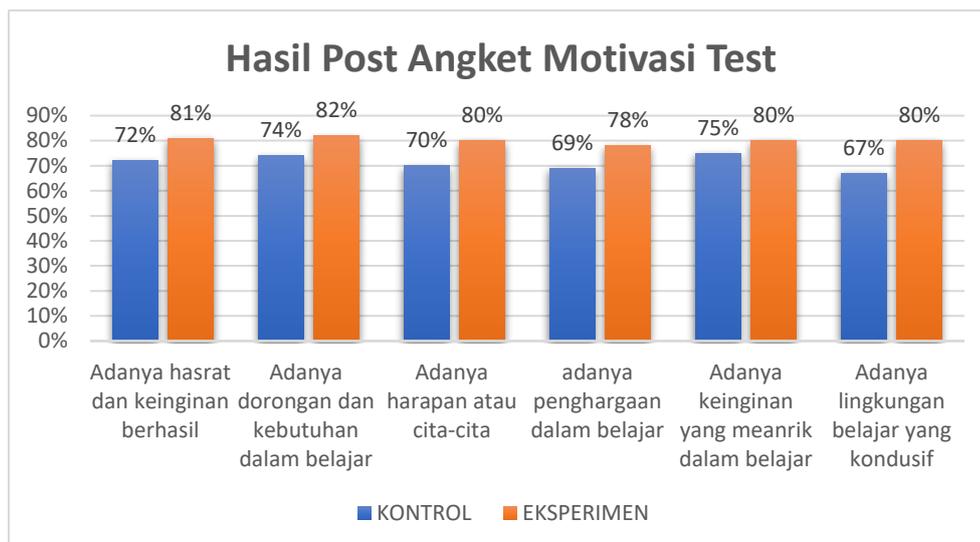
6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar indikator yang keenam adalah adanya lingkungan belajar yang kondusif. Indikator keenam terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya merasa nyaman belajar di kelas karena fasilitas lengkap dipernyataan nomor 22, (2) Saya merasa senang ketika kelas mudah diatur dipernyataan nomor 23, (3) Saya senang membuat gaduh saat pembelajaran berlangsung dipernyataan nomor 24, (4) Saya merasa kelas bersih hanya saat disuruh guru membersihkan dipernyataan nomor 25.

Motivasi awal atau disebut dengan pre angket pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif, pada kelas kontrol memperoleh skor 306 yang berarti memperoleh presentase 49%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 346 yang berarti memperoleh presentase 56%. Pada indikator keenam di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

Tabel 4.2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Kontrol%	Eksperimen%
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	72%	81%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	74%	82%
3.	Adanya harapan atau cita-cita	70%	80%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	69%	78%
5.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	75%	80%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	67%	80%



Gambar 4.2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

2. Post Kuesioner Motivasi

Berdasarkan tabel dan grafik yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Berikut penjabarannya sesuai dengan indikator dari Hamzah B. Uno⁹⁴ yaitu:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar indikator yang pertama adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator pertama terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mengerjakan tugas mata pelajaran IPS dengan sungguh-sungguh dipernyataan nomor 1, (2) Saya akan terus rajin belajar untuk meraih dan memperoleh nilai pelajaran IPS dengan baik dipernyataan nomor 2, (3) Saya tidak serius mengerjakan soal maupun tugas pelajaran IPS

⁹⁴ *Ibid.*

yang diberikan oleh guru dipernyataan nomor 3, (4) Saya mengerjakan tugas sambil menunggu jawaban dari teman dipernyataan nomor 4.

Motivasi akhir atau disebut dengan post angket pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas kontrol memperoleh skor 449 yang berarti memperoleh presentase 72%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 500 yang berarti memperoleh presentase 80%. Pada indikator pertama di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar indikator yang kedua adalah adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Indikator kedua terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami dipernyataan nomor 5, (2) Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal dalam materi IPS dipernyataan nomor 6, (3) Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas IPS yang sulit dikerjakan dipernyataan nomor 7, (4) Saya selalu beralasan paham pelajaran padahal sebenarnya tidak dipernyataan nomor 8.

Motivasi akhir atau disebut dengan post angket pada indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, berhasil pada kelas kontrol memperoleh skor 461 yang berarti memperoleh presentase 74%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 508 yang berarti memperoleh presentase 82%. Pada indikator kedua di

dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan

Motivasi belajar indikator yang ketiga adalah adanya harapan dan cita-cita di masa depan. Indikator ketiga terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mempunyai impian sukses dimasa depan dipernyataan nomor 9, (2) Saya senang belajar IPS karena memberikan wawasan luas dan membantu orang lain dipernyataan nomor 10, (3) Saya tidak memiliki impian dan cita-cita dimasa depan dipernyataan nomor 11, (4) Saya merasa tidak berhasil dalam belajar IPS dipernyataan nomor 12.

Motivasi akhir atau disebut dengan post angket pada indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita di masa depan, pada kelas kontrol memperoleh skor 437 yang berarti memperoleh presentase 70%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 496 yang berarti memperoleh presentase 80%. Pada indikator ketiga di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi belajar indikator yang keempat adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator keempat terdapat 5 pernyataan yaitu : (1) Saya mendapat penghargaan dari hasil belajar IPS yang baik di kelas dipernyataan nomor 13, (2) Saya mendapat pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar saat pelajaran menggunakan game dipernyataan nomor 14, (3) Saya selalu

mengerjakan sendiri tugas mata pelajaran IPS yang diberikan oleh Guru dipernyataan nomor 15, (4) Saya rajin belajar hanya ingin mendapatkan perhatian teman dan hadiah dipernyataan nomor 16, (5) Saya bersemangat belajar hanya ingin hadiah dari guru dipernyataan nomor 17.

Motivasi akhir atau disebut dengan post angket pada indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar, pada kelas kontrol memperoleh skor 531 yang berarti memperoleh presentase 69%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 606 yang berarti memperoleh presentase 78%. Pada indikator keempat di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar indikator yang kelima adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator pertama terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok dipernyataan nomor 18, (2) Saya senang belajar IPS karena cara belajarnya menarik dipernyataan nomor 19, (3) Saya bosan dalam belajar IPS karena hanya mencatat dan hafalan dipernyataan nomor 20, (4) Saya merasa bosan ketika pembelajaran dikelas / monoton dipernyataan nomor 21.

Motivasi akhir atau disebut dengan post angket pada indikator kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, pada kelas kontrol memperoleh skor 465 yang berarti memperoleh presentase 75%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 497 yang

berarti memperoleh presentase 80%. Pada indikator kelima di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi indikator belajar yang keenam adalah adanya lingkungan belajar yang kondusif. Indikator keenam terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya merasa nyaman belajar di kelas karena fasilitas lengkap dipernyataan nomor 22, (2) Saya merasa senang ketika kelas mudah diatur dipernyataan nomor 23, (3) Saya senang membuat gaduh saat pembelajaran berlangsung dipernyataan nomor 24, (4) Saya merasa kelas bersih hanya saat disuruh guru membersihkan dipernyataan nomor 25.

Motivasi akhir atau disebut dengan post angket pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif, pada kelas kontrol memperoleh skor 417 yang berarti memperoleh presentase 67%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 493 yang berarti memperoleh presentase 80%. Pada indikator keenam di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol

5. Paparan Data Kuesioner Model Pembelajaran TGT Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Data angket atau data kuesioner keaktifan belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket pada kelas kontrol di kelas VIII G dan kelas eksperimen di kelas VIII H setiap siswa pada kelas tersebut berjumlah 31. Penyebaran angket pada kelas

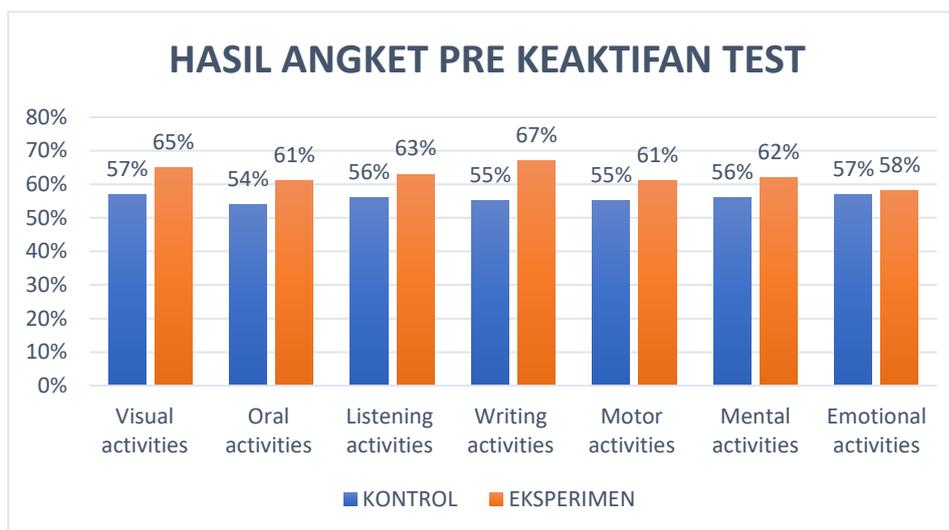
kontrol dilakukan dua kali, yang pertama adalah angket disebarkan saat pertama kali penelitian dilakukan sebagai *pretest* atau pre angket, kedua adalah saat selesai penelitian bisa disebut post angket atau *posttest*, penyebaran angket tersebut dilakukan agar mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya perbedaan tindakan pada pembelajaran. Penyebaran angket dilakukan dua kali untuk kelas eksperimen, yang pertama dilakukan adanya pre tes atau pre angket sebelum dilakukannya tindakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang kedua adalah penyebaran post angket atau post tes setelah dilakukan tindakan kelas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Indikator keaktifan belajar menggunakan milik Paul B. Diedrich⁹⁵ yang terdiri dari 7 indikator untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) *Visual activities*, (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Motor activities*, (6) *Mental activities*, (7) *Emotional activities*. Berikut disajikan tabel perbandingan rata-rata presentasi hasil kuesioner keaktifan awal pada kelas kontrol dan eksperimen yang berindikator milik Paul B. Diedrich sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Kontrol%	Eksperimen%
1.	<i>Visual activities</i>	57%	65%
2.	<i>Oral activities</i>	54%	61%
3.	<i>Listening activities</i>	56%	63%
4.	<i>Writing activities</i>	55%	67%
5.	<i>Motor activities</i>	55%	61%
6.	<i>Mental activities</i>	56%	62%
7.	<i>Emotional activities</i>	57%	58%

⁹⁵ Sanda and Amon, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Agama Katolik."



Gambar 4.3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Keaktifan Awal Pada Kelas Kontrol Eksperimen

1. Pre Kuesioner Keaktifan

Berdasarkan tabel dan grafik yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Berikut penjabarannya sesuai dengan indikator dari Paul B. Diedrich⁹⁶ yaitu:

1) *Visual activities*

Indikator Keaktifan belajar yang pertama adalah *visual activities*. Indikator pertama terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya memperhatikan materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh Guru dipernyataan nomor 1, (2) Saya merasakan dan mengamati model pembelajaran TGT untuk membantu memahami materi yang diajarkan dipernyataan nomor 2, (3) Saya hanya mengandalkan penjelasan Guru dan malas membaca dipernyataan nomor 3, (4) Saya tidak memperhatikan penjelasan guru karena bosan dipernyataan nomor 4.

⁹⁶ *Ibid.*

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator pertama yaitu *visual activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 352 yang berarti memperoleh presentase 57%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 400 yang berarti memperoleh presentase 65%. Pada indikator pertama di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

2) *Oral activities*

Indikator keaktifan belajar yang kedua adalah *oral activities*. Indikator kedua terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya menyampaikan pendapat ketika diberikan kesempatan oleh Guru dipernyataan nomor 5, (2) Saya mengemukakan gagasan pada saat diskusi kelompok dipernyataan nomor 6, (3) Saya tidak berusaha bertanya kepada teman atau guru saat mengalami kesulitan belajar dipernyataan nomor 7, (4) Saya lebih suka diam saat diskusi kelompok dipernyataan nomor 8.

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator kedua yaitu *oral activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 334 yang berarti memperoleh presentase 54%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 380 yang berarti memperoleh presentase 61%. Pada indikator kedua di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

3) *Listening Activities*

Indikator keaktifan belajar yang ketiga adalah *listening activities*. Indikator ketiga terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mendengarkan dengan serius penjelasan materi IPS dari guru agar paham dipernyataan

nomor 9, (2) Saya mendengarkan pendapat teman kelompok saat berdiskusi dipernyataan nomor 10, (3) Saya memaksa teman untuk memberikan tanggapan saat berdiskusi dipernyataan nomor 11, (4) Saya tidak mendengarkan penjelasan dari guru dipernyataan nomor 12.

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator ketiga yaitu *listening activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 345 yang berarti memperoleh presentase 56%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 392 yang berarti memperoleh presentase 63%. Pada indikator ketiga di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

4) *Writing activities*

Indikator keaktifan belajar yang keempat adalah *writing activities*. Indikator keempat terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mencatat materi penting yang disampaikan oleh Guru dipernyataan nomor 13, (2) Saya mencatat hasil diskusi kelompok dipernyataan nomor 14, (3) Saya hanya mencatat materi IPS ketika disuruh dipernyataan nomor 15, (4) Saya mencoret-coret atau menggambar di buku pelajaran supaya tidak bosan dipernyataan nomor 16.

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator keempat yaitu *writing activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 343 yang berarti memperoleh presentase 55%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 414 yang berarti memperoleh presentase 67%. Pada indikator keempat di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

5) *Motor activities*

Indikator keaktifan belajar yang kelima adalah *motor activities*. Indikator kelima terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya terlibat aktif diskusi kelompok dipernyataan nomor 17, (2) Saya saling bertukar pendapat dalam menjawab pertanyaan saat pelaksanaan turnamen berlangsung dipernyataan nomor 18, (3) Saya membuat kegaduhan di kelas saat pembelajaran dipernyataan nomor 19, (4) Saya izin keluar kelas padahal malas mengikuti pembelajaran dipernyataan nomor 20.

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator kelima yaitu *motor activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 342 yang berarti memperoleh presentase 55%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 378 yang berarti memperoleh presentase 61%. Pada indikator kelima di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

6) *Mental activities*

Indikator keaktifan belajar yang keenam adalah *mental activities*. Indikator keenam terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh Guru dipernyataan nomor 21, (2) Saya membantu mengerjakan tugas kelompok dipernyataan nomor 22, (3) Saya mengambil keputusan tanpa melibatkan teman dipernyataan nomor 23, (4) Saya acuh ketika diskusi kelompok tidak bisa memecahkan masalah dipernyataan nomor 24.

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator keenam yaitu *mental activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 347

yang berarti memperoleh presentase 56%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 386 yang berarti memperoleh presentase 62%. Pada indikator keenam di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

7) *Emotional activities*

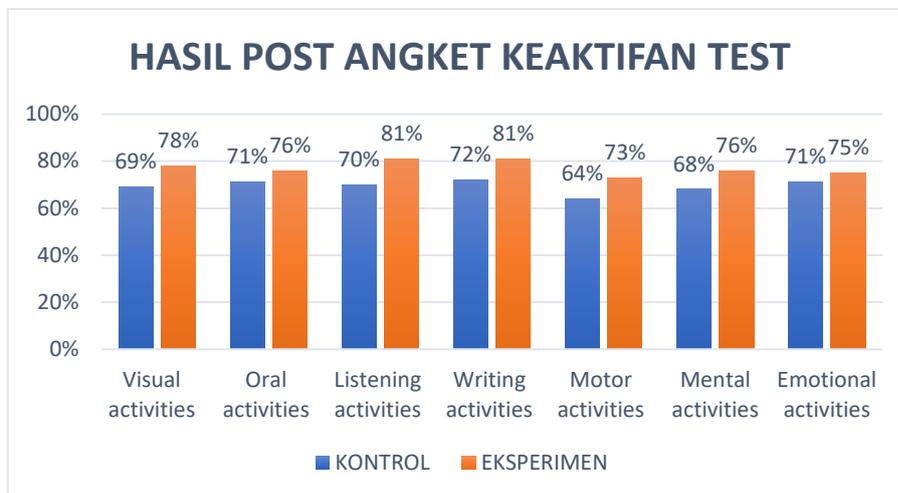
Indikator keaktifan belajar yang ketujuh adalah *emotional activities*. Indikator ketujuh terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya senang terlibat aktif dalam dalam pembelajaran IPS karena model pembelajaran yang seru dipernyataan nomor 25, (2) Saya merasa bangga atas kontribusi kepada kelompok untuk pembelajaran TGT dipernyataan nomor 26, (3) Saya malas ketika disuruh menjadi perwakilan kelompok dipernyataan nomor 27, (4) Saya pesimis terhadap nilai pembelajaran IPS karena merasa sulit dipahami dipernyataan nomor 28.

Keaktifan awal atau disebut dengan pre angket pada indikator ketujuh yaitu *emotional activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 354 yang berarti memperoleh presentase 57%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 394 yang berarti memperoleh presentase 58%. Pada indikator ketujuh di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

Tabel 4.4 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Kontrol%	Eksperimen%
1.	<i>Visual activities</i>	69%	78%
2.	<i>Oral activities</i>	71%	76%
3.	<i>Listening activities</i>	70%	81%
4.	<i>Writing activities</i>	72%	81%

5.	<i>Motor activities</i>	64%	73%
6.	<i>Mental activities</i>	68%	76%
7.	<i>Emotional activitie</i>	71%	75%



Gambar 4.4 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Keaktifan Akhir Pada Kontrol dan Eksperimen

2. Post Kuesioner Keaktifan

Berdasarkan tabel dan grafik yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Berikut penjabarannya sesuai dengan indikator dari Paul B. Diedrich⁹⁷ yaitu :

1) *Visual Activities*

Indikator keaktifan belajar yang pertama adalah *visual activities*.

Indikator pertama terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya memperhatikan materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh Guru dipernyataan nomor 1, (2) Saya merasakan dan mengamati model pembelajaran TGT untuk membantu memahami materi yang diajarkan dipernyataan nomor 2, (3)

⁹⁷ *Ibid.*

Saya hanya mengandalkan penjelasan Guru dan malas membaca dipernyataan nomor 3, (4) Saya tidak memperhatikan penjelasan guru karena bosan dipernyataan nomor 4.

Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator pertama yaitu *visual activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 427 yang berarti memperoleh presentase 69%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 484 yang berarti memperoleh presentase 78%. Pada indikator pertama di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

2) *Oral activities*

Indikator keaktifan belajar yang kedua adalah *oral activities*. Indikator kedua terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya menyampaikan pendapat ketika diberikan kesempatan oleh Guru dipernyataan nomor 5, (2) Saya mengemukakan gagasan pada saat diskusi kelompok dipernyataan nomor 6, (3) Saya tidak berusaha bertanya kepada teman atau guru saat mengalami kesulitan belajar dipernyataan nomor 7, (4) Saya lebih suka diam saat diskusi kelompok dipernyataan nomor 8.

Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator kedua yaitu *oral activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 439 yang berarti memperoleh presentase 71%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 469 yang berarti memperoleh presentase 76%. Pada indikator kedua di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

3) *Listening Activities*

Indikator keaktifan belajar yang ketiga adalah *listening activities*. Indikator ketiga terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mendengarkan dengan serius penjelasan materi IPS dari guru agar paham dipernyataan nomor 9, (2) Saya mendengarkan pendapat teman kelompok saat berdiskusi dipernyataan nomor 10, (3) Saya memaksa teman untuk memberikan tanggapan saat berdiskusi dipernyataan nomor 11, (4) Saya tidak mendengarkan penjelasan dari Guru dipernyataan nomor 12.

Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator ketiga yaitu *listening activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 433 yang berarti memperoleh presentase 70%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 503 yang berarti memperoleh presentase 81%. Pada indikator ketiga di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

4) *Writing activities*

Indikator keaktifan belajar yang keempat adalah *writing activities*. Indikator keempat terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mencatat materi penting yang disampaikan oleh Guru dipernyataan nomor 13, (2) Saya mencatat hasil diskusi kelompok dipernyataan nomor 14, (3) Saya hanya mencatat materi IPS ketika disuruh dipernyataan nomor 15, (4) Saya mencoret-coret atau menggambar di buku pelajaran supaya tidak bosan dipernyataan nomor 16.

Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator keempat yaitu *writing activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 444 yang berarti memperoleh presentase 72%, sedangkan pada kelas

eksperimen memperoleh skor 502 yang berarti memperoleh presentase 81%. Pada indikator keempat di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

5) *Motor activities*

Indikator keaktifan belajar yang kelima adalah *motor activities*. Indikator kelima terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya terlibat aktif diskusi kelompok dipernyataan nomor 17, (2) Saya saling bertukar pendapat dalam menjawab pertanyaan saat pelaksanaan turnamen berlangsung dipernyataan nomor 18, (3) Saya membuat kegaduhan di kelas saat pembelajaran dipernyataan nomor 19, (4) Saya izin keluar kelas padahal malas mengikuti pembelajaran dipernyataan nomor 20.

Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator kelima yaitu *motor activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 399 yang berarti memperoleh presentase 64%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 452 yang berarti memperoleh presentase 73%. Pada indikator kelima di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

6) *Mental activities*

Indikator keaktifan belajar yang keenam adalah *mental activities*. Indikator keenam terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh Guru dipernyataan nomor 21, (2) Saya membantu mengerjakan tugas kelompok dipernyataan nomor 22, (3) Saya mengambil keputusan tanpa melibatkan teman dipernyataan

nomor 23, (4) Saya acuh ketika diskusi kelompok tidak bisa memecahkan masalah dipernyataan nomor 24.

Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator keenam yaitu *mental activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 419 yang berarti memperoleh presentase 68%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 472 yang berarti memperoleh presentase 76%. Pada indikator keenam di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

7) *Emotional activities*

Indikator keaktifan belajar yang ketujuh adalah *emotional activities*. Indikator ketujuh terdapat 4 pernyataan yaitu: (1) Saya senang terlibat aktif dalam dalam pembelajaran IPS karena model pembelajaran yang seru dipernyataan nomor 25, (2) Saya merasa bangga atas kontribusi kepada kelompok untuk pembelajaran TGT dipernyataan nomor 26, (3) Saya malas ketika disuruh menjadi perwakilan kelompok dipernyataan nomor 27, (4) Saya pesimis terhadap nilai pembelajaran IPS karena merasa sulit dipahami dipernyataan nomor 28.

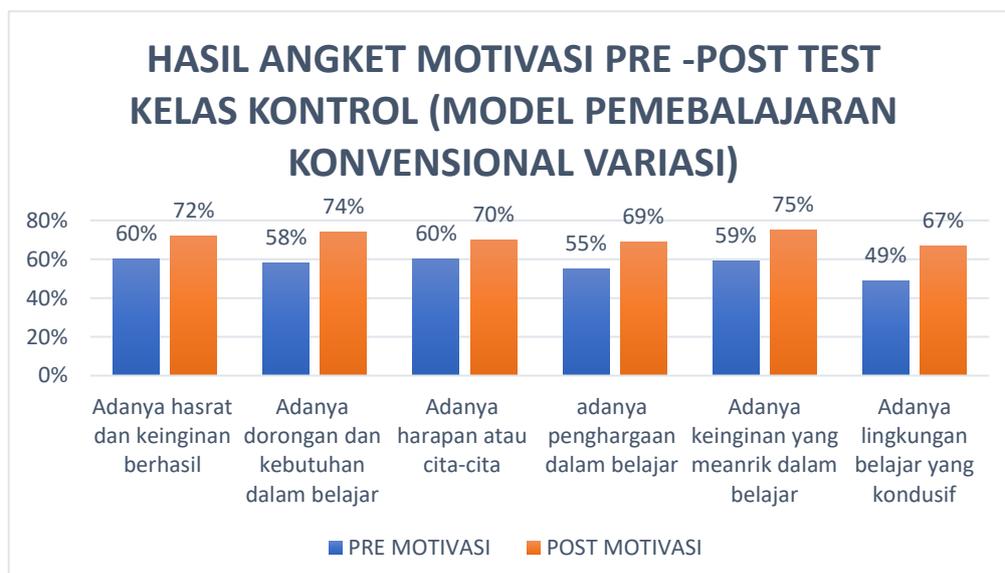
Keaktifan akhir atau disebut dengan post angket pada indikator ketujuh yaitu *emotional activities* pada kelas kontrol memperoleh skor 441 yang berarti memperoleh presentase 71%, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor 466 yang berarti memperoleh presentase 75%. Pada indikator ketujuh di dipimpin oleh kelas eksperimen sebagai skor tertinggi dan skor terendah terdapat pada kelas kontrol.

6. Motivasi Awal – Akhir (*Pre – Post*) Test Angket

Hasil presentase pada variabel motivasi (Y1) dengan enam indikator yang digagas oleh Hamzah B. Uno mempunyai nilai motivasi awal – akhir yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel dan grafik perbandingan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam kegiatan pembelajaran IPS. Pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional variasi sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan *teams games tournament* (TGT) ranking 1 berbantuan kahoot, maka bisa dilihat pada bagan di bawah ini:

Tabel 4.5 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Motivasi Pre – Posttest Pada Kelas Kontrol

No.	Indikator	Pre Motivasi %	Post Motivasi %
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	60%	72%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	58%	74%
3.	Adanya harapan atau cita-cita	60%	70%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	55%	69%
5.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	59%	75%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	49%	67%



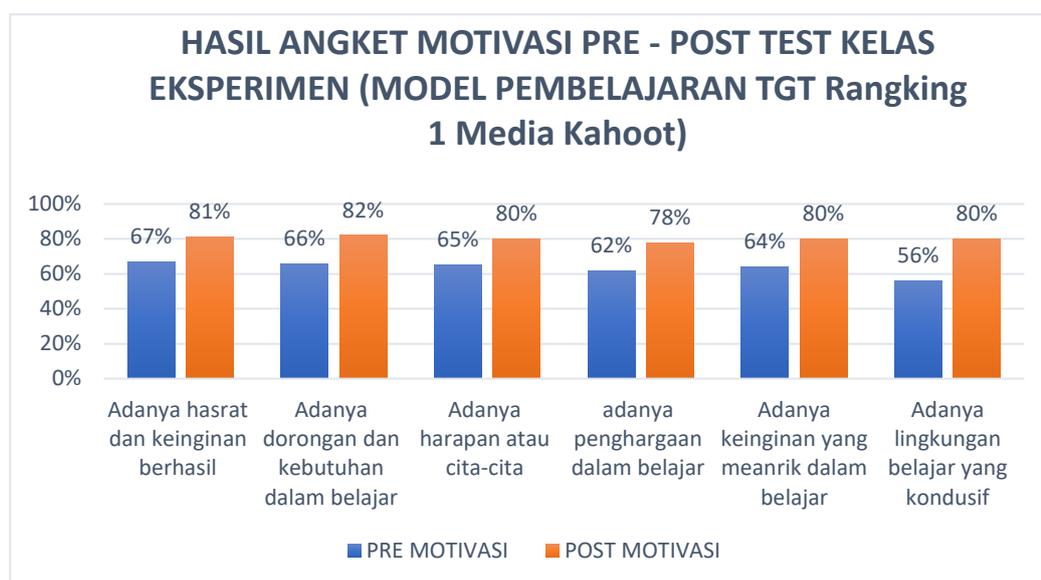
Gambar 4. 5 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Motivasi Pre – Posttest Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional variasi, pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil dari pre motivasi atau motivasi awal adalah 60% dan post motivasi atau motivasi akhir adalah 72%, maka terjadi peningkatan pada indikator pertama sebesar 12%. Indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dari pre motivasi atau motivasi awal adalah 58%, sedangkan pada post motivasi atau motivasi akhir adalah 74%, maka terjadi peningkatan pada indikator kedua sebesar 16%. Indikator ketiga yaitu adanya harapan atau cita-cita pada pre motivasi atau motivasi awal memiliki presentase 60% sedangkan post motivasi atau motivasi akhir sebesar 70%, maka dapat dikatakan bahwa indikator ketiga memiliki perbedaan nilai sebesar 10%.

Pada indikator keempat adalah adanya penghargaan dalam belajar memiliki nilai pre motivasi atau post motivasi sebesar 55% sedangkan pada post motivasi atau motivasi akhir adalah 69%, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan 14%. Indikator kelima adalah adanya keinginan yang menarik dalam belajar memiliki nilai presentasi pre motivasi atau motivasi akhir sebesar 59% sedangkan nilai post motivasi atau motivasi akhir sebesar 75%, maka dapat dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 16%. Pada indikator terakhir yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki nilai pre motivasi atau motivasi awal sebesar 49% sedangkan nilai post motivasi atau post motivasi sebesar 67%, maka bisa dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 18%.

Tabel 4.6 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Motivasi Pre – Posttest Pada Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Pre Motivasi %	Post Motivasi %
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	67%	81%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	66%	82%
3.	Adanya harapan atau cita-cita	65%	80%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	62%	78%
5.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	64%	80%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	56%	80%



Gambar 4.6 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Motivasi Pre – Posttest Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT rangking 1 berbantuan kaHoot, indikator ini menggunakan milik Paul B. Diedrich pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil dari pre motivasi atau motivasi awal adalah 67% dan post motivasi atau motivasi akhir adalah 81%, maka terjadi peningkatan pada indikator pertama sebesar 14%. Indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dari pre motivasi atau

motivasi awal adalah 66%, sedangkan pada post motivasi atau motivasi akhir adalah 82%, maka terjadi peningkatan pada indikator kedua sebesar 16%. Indikator ketiga yaitu adanya harapan atau cita-cita pada pre motivasi atau motivasi awal memiliki presentase 65% sedangkan post motivasi atau motivasi akhir sebesar 80%, maka dapat dikatakan bahwa indikator ketiga memiliki perbedaan nilai sebesar 15%.

Pada indikator keempat adalah adanya penghargaan dalam belajar memiliki nilai pre motivasi atau post motivasi sebesar 62% sedangkan pada post motivasi atau motivasi akhir adalah 78%, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan 16%. Indikator kelima adalah adanya keinginan yang menarik dalam belajar memiliki nilai presentasi pre motivasi atau motivasi akhir sebesar 64% sedangkan nilai post motivasi atau motivasi akhir sebesar 80%, maka dapat dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 16%. Pada indikator terakhir yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki nilai pre motivasi atau motivasi awal sebesar 56% sedangkan nilai post motivasi atau post motivasi sebesar 80%, maka bisa dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 24%.

7. Keaktifan Awal – Akhir (*Pre – Post*) Test Angket

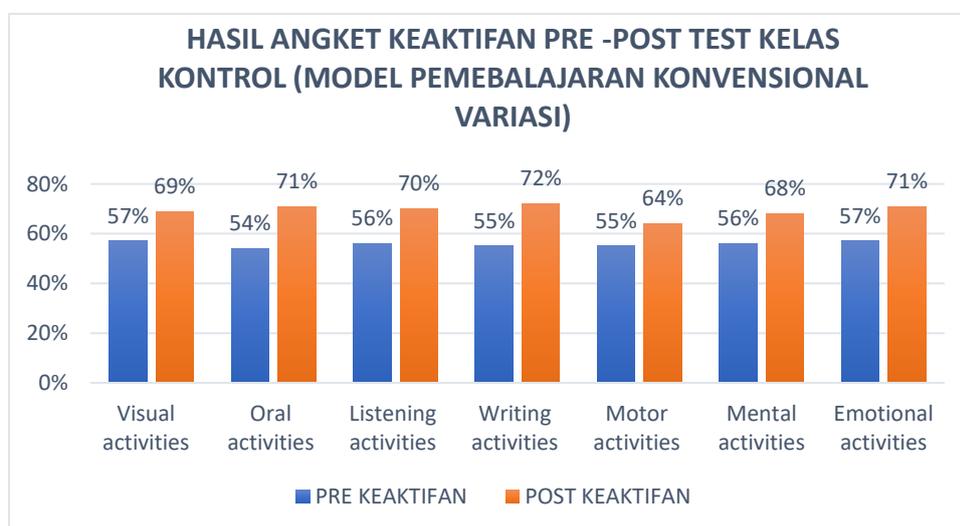
Hasil presentase pada variabel keaktifan (Y2) dengan enam indikator yang digagas oleh Paul Diedrich mempunyai nilai keaktifan belajar awal – akhir yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel dan grafik perbandingan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam kegiatan pembelajaran IPS. Pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional variasi sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan *teams*

games tournament (TGT) ranking 1 berbantuan kahoot, maka bisa dilihat pada bagan di bawah ini:

Tabel 4.7 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner

Keaktifan Pre – Posttest Pada Kelas Kontrol

No.	Indikator	Pre Keaktifan %	Post Keaktifan %
1.	<i>Visual activities</i>	57%	69%
2.	<i>Oral activities</i>	54%	71%
3.	<i>Listening activities</i>	56%	70%
4.	<i>Writing activities</i>	55%	72%
5.	<i>Motor activities</i>	55%	64%
6.	<i>Mental activities</i>	56%	68%
7.	<i>Emotional activities</i>	57%	71%



Gambar 4.7 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Pre – Posttest Pada Kelas Kontrol

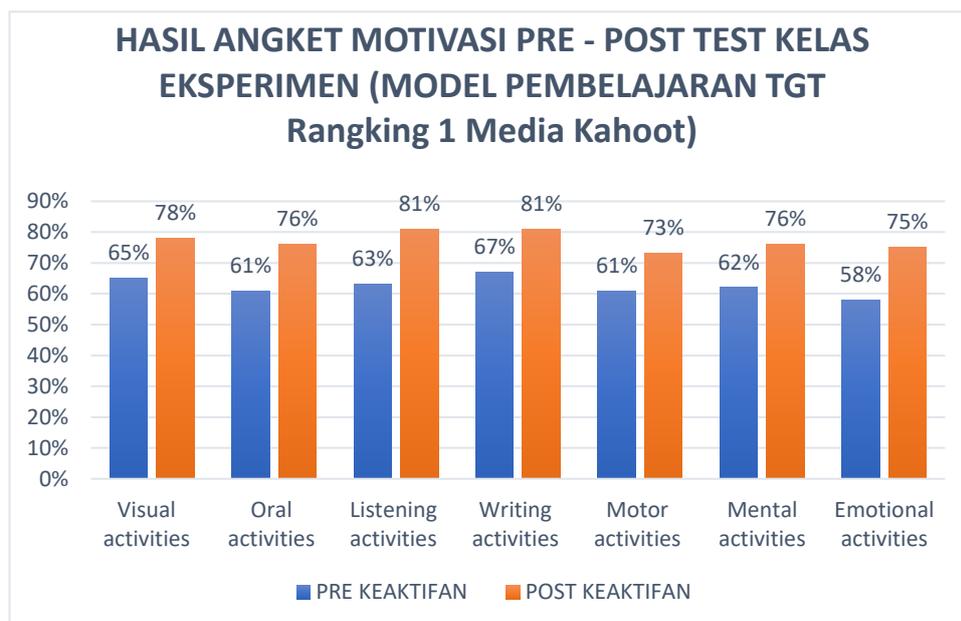
Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional variasi, pada indikator pertama yaitu adanya *visual activities* dari pre keaktifan atau keaktifan awal adalah 57% dan post keaktifan atau keaktifan akhir adalah 69%, maka terjadi peningkatan pada indikator pertama sebesar 12%. Indikator kedua yaitu *oral activities* dari *pre* keaktifan atau keaktifan awal adalah 54%, sedangkan pada post keaktifan atau keaktifan akhir adalah 71%, maka terjadi peningkatan pada

indikator kedua sebesar 17%. Indikator ketiga yaitu *listening activities* pada pre keaktifan atau keaktifan awal memiliki presentase 56% sedangkan post keaktifan atau keaktifan akhir sebesar 70%, maka dapat dikatakan bahwa indikator ketiga memiliki perbedaan nilai sebesar 14%. Pada indikator keempat adalah *writing activities* memiliki nilai pre keaktifan atau keaktifan awal sebesar 55% sedangkan pada post keaktifan atau keaktifan akhir adalah 72%, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan 17%.

Indikator kelima adalah *motor activities* memiliki nilai presentasi pre keaktifan atau keaktifan akhir sebesar 55% sedangkan nilai post keaktifan atau keaktifan akhir sebesar 64%, maka dapat dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 9%. Indikator keenam yaitu *mental activities* memiliki nilai pre keaktifan atau keaktifan awal yaitu 56% sedangkan pada post keaktifan atau keaktifan akhir yaitu 68%, maka terdapat peningkatan sebesar 12%. Pada indikator terakhir yaitu *emotional activities* memiliki nilai pre keaktifan atau keaktifan awal sebesar 57% sedangkan nilai post keaktifan atau post keaktifan sebesar 71%, maka bisa dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 14%

Tabel 4.8 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Pre – Posttest Pada Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Pre Keaktifan %	Post Keaktifan %
1.	<i>Visual activities</i>	65%	78%
2.	<i>Oral activities</i>	61%	76%
3.	<i>Listening activities</i>	63%	81%
4.	<i>Writing activities</i>	67%	81%
5.	<i>Motor activities</i>	61%	73%
6.	<i>Mental activities</i>	62%	76%
7.	<i>Emotional activities</i>	58%	75%



Gambar 4.8 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Pre – Posttest Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional variasi, pada indikator pertama yaitu adanya *visual activities* dari pre keaktifan atau keaktifan awal adalah 65% dan post keaktifan atau keaktifan akhir adalah 78%, maka terjadi peningkatan pada indikator pertama sebesar 13%. Indikator kedua yaitu *oral activities* dari pre keaktifan atau keaktifan awal adalah 61%, sedangkan pada post keaktifan atau keaktifan akhir adalah 76%, maka terjadi peningkatan pada indikator kedua sebesar 15%. Indikator ketiga yaitu *listening activities* pada pre keaktifan atau keaktifan awal memiliki presentase 63% sedangkan post keaktifan atau keaktifan akhir sebesar 81%, maka dapat dikatakan bahwa indikator ketiga memiliki perbedaan nilai sebesar 18%. Pada indikator keempat adalah *writing activities* memiliki nilai pre keaktifan atau keaktifan awal sebesar

67% sedangkan pada post keaktifan atau keaktifan akhir adalah 81%, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan 14%.

Indikator kelima adalah *motor activities* memiliki nilai presentasi pre keaktifan atau keaktifan akhir sebesar 61% sedangkan nilai post keaktifan atau keaktifan akhir sebesar 73%, maka dapat dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 12%. Indikator keenam yaitu *mental activities* memiliki nilai pre keaktifan atau keaktifan awal yaitu 62% sedangkan pada post keaktifan atau keaktifan akhir yaitu 76%, maka terdapat peningkatan sebesar 14%. Pada indikator terakhir yaitu *emotional activities* memiliki nilai pre keaktifan atau keaktifan awal sebesar 68% sedangkan nilai post keaktifan atau post keaktifan sebesar 75%, maka bisa dikatakan terjadinya peningkatan sebesar 17%.

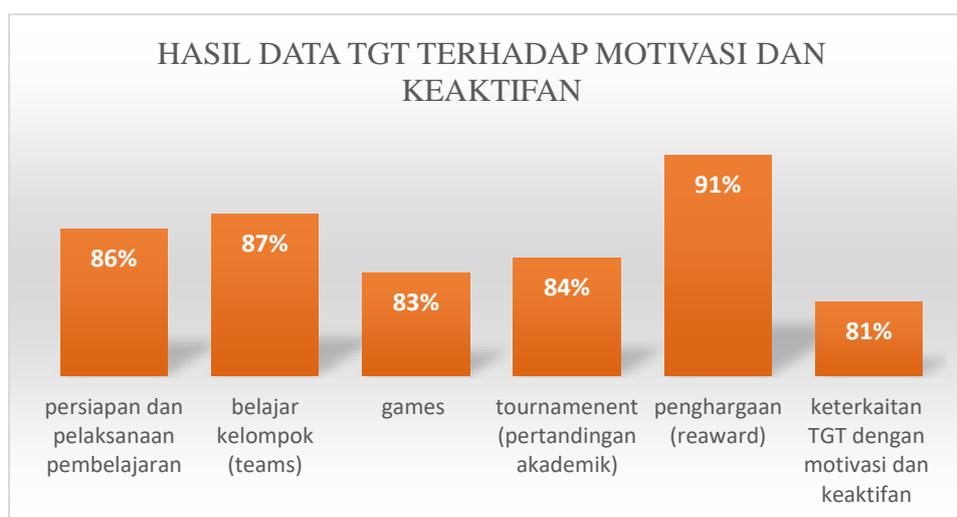
8. Data TGT terhadap Motivasi dan Keaktifan

Data angket atau data kuesioner keterlaksanaan TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket pada kelas eksperimen VIII H siswa pada kelas tersebut berjumlah 31. Penyebaran angket dilakukan satu kali untuk kelas eksperimen yaitu penyebaran post angket atau post tes setelah dilakukan tindakan kelas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Sintak keterlaksanaan TGT yang berkaitan dengan motivasi dan keaktifan belajar Siswa yang terdiri dari 6 indikator untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Persiapan dan Pelaksanaan Pembelajaran, (2) Belajar Kelompok (*teams*), (3) *Games*, (4) *Tournament* (Pertandingan Akademik), (5) Penghargaan (*reward*), (6) Keterlaksanaan TGT terhadap Motivasi dan Keaktifan. Berikut disajikan tabel hasil keterlaksanaan TGT:

Tabel 4.9 Keterlaksanaan TGT

No.	Variabel	Indikator	Presentase %
1.	Sintaks TGT	Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran	86%
		Belajar kelompok (<i>teams</i>)	87%
		<i>Games</i>	83%
		<i>Tournament</i> (Pertandingan akademik)	84%
		Penghargaan (<i>reward</i>)	91%
		Keterkaitan TGT dengan motivasi dan keaktifan	81%

**Gambar 4.9 Hasil Keterkaitan Data Pelaksanaan TGT**

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa pada indikator pertama yaitu persiapan dan pelaksanaan pembelajaran pada sintaks TGT terdapat 86% secara keterlaksanaan. Pada indikator kedua yaitu belajar kelompok (*teams*) mendapatkan nilai presentase 87%. selanjutnya pada sintaks indikator ke 3 yaitu *games* terdapat nilai 83%. Indikator sintaks ke empat yaitu *tournament* (pertandingan akademik) terdapat nilai 84%. Indikator ke lima tahap penghargaan (*reward*) mendapatkan nilai presentase yang sangat tinggi 91%. Terakhir yaitu indikator keterlaksanaan TGT yaitu 81%.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 4 Januari 2024 di kelas kontrol pada jam ke 5–6 pelajaran. Sebelum memulai pembelajaran peneliti atau guru memberikan lembar yang berisikan *pretest* atau *pre* angket motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS, waktu pengerjaan yang diberikan kepada siswa sekitar 5 – 10 menit. Angket motivasi terdiri dari 25 pernyataan dengan 6 indikator yang harus dijawab siswa secara individu, sedangkan angket keaktifan berjumlah 28 butir pernyataan dengan 7 indikator.

Setelah peserta didik selesai mengisi *pre test* angket, guru melakukan pembelajaran di kelas kontrol dengan metode konvensional. Setelah pergantian jam siswa melakukan pengerjaan soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran dan pengukuran terhadap pemahaman siswa. Siswa diberikan soal dengan mengerjakan secara berkelompok dengan selembar kertas.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 11 Januari 2024 di kelas kontrol pada jam ke 5 – 6 pelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol adalah konvensional, bernyanyi, dan kuis. Kuis dilakukan setelah jam pelajaran akan berakhir sebagai evaluasi pembelajaran dan pengukuran peserta didik. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2024 di kelas kontrol pada jam ke 5 – 6 pelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol adalah konvensional, bernyanyi, dan kuis. Kuis dilakukan setelah jam pelajaran akan berakhir sebagai evaluasi pembelajaran dan pengukuran peserta didik. Pertemuan keempat pada tanggal 25 Januari 2024 guru membagikan lembar *post test* angket motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Angket yang disebarakan adalah angket yang sama seperti pernyataan yang diberikan *pre test* angket. Waktu pengerjaan yang diberikan kepada siswa sekitar 5 – 10 menit. Angket motivasi terdiri dari 25 pernyataan dengan 6 indikator yang harus dijawab siswa secara individu, sedangkan angket keaktifan berjumlah 28 butir pernyataan dengan 7 indikator. Pada pertemuan keempat kemudian guru menyuruh siswa untuk memberikan kesan, pesan selama peneliti melakukan penelitian dan doa untuk pendidikan di Indonesia agar lebih baik kedepannya.

2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 4 Januari 2024 di kelas eksperimen pada jam ke 1 – 2 pelajaran. Sebelum memulai pembelajaran peneliti atau guru memberikan lembaran yang berisikan *pre test* atau *pre* angket motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS, waktu pengerjaan yang diberikan kepada siswa sekitar 5 – 10 menit. Angket motivasi terdiri dari 25 pernyataan dengan 6 indikator yang harus dijawab siswa secara individu, sedangkan angket keaktifan berjumlah 28 butir pernyataan dengan 7 indikator.

Setelah peserta didik selesai mengisi *pre test* angket, guru melakukan pembelajaran di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Setelah pergantian jam siswa melakukan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *teams games tournament*, langkah-langkahnya yaitu siswa dibuat kelompok yang setiap kelompoknya berisi 5 – 6 siswa. Kelompok diberikan pemahaman dengan bernyanyi, memahami, mendengarkan, bahkan mengerjakan soal dengan berkelompok. Lalu, pada tahap *tournament* siswa melakukan kuis secara berkelompok.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari kamis tanggal 11 januari 2024 di kelas eksperimen pada jam ke 1 – 2 pelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah *teams games tournament*. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari kamis tanggal 18 januari 2024 di kelas eksperimen pada jam ke 1 – 2 pelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah *teams games tournament*. Pertemuan ke empat pada tanggal 25 januari 2024 guru membagikan lembaran *post test* angket motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Angket yang disebarakan adalah angket yang sama seperti pernyataan yang diberikan *pre test* angket. Waktu pengerjaan yang diberikan kepada siswa sekitar 5 – 10 menit. Angket motivasi terdiri dari 25 pernyataan dengan 6 indikator yang harus dijawab siswa secara individu, sedangkan angket keaktifan berjumlah 28 butir pernyataan dengan 7 indikator. Pada pertemuan keempat kemudian guru menyuruh siswa untuk memberikan kesan, pesan selama peneliti melakukan penelitian dan doa untuk pendidikan di Indonesia agar lebih baik kedepannya.

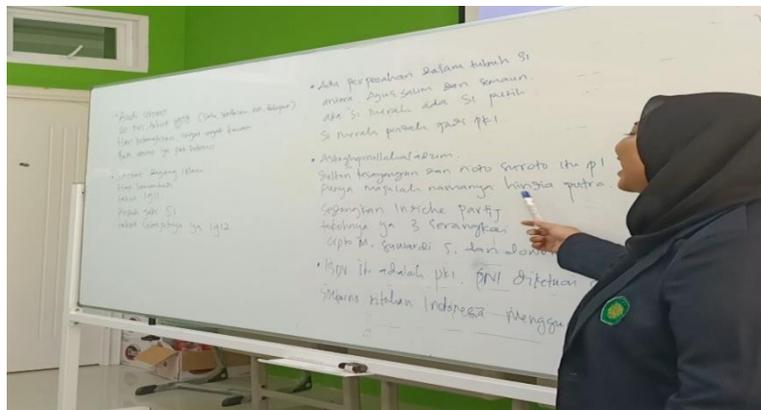
Adapun langkah-langkah dalam proses model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) mode rangking 1 berbantuan media kahoot untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa:

1) *Team Class Presentation*

- a) Sebelum membentuk *team* pada sesi ini, guru menjelaskan materi tema pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan.
- b) Menggunakan metode ceramah, bernyanyi, kuis dan game.



Gambar 4.10 Tahap Penyampaian Materi I



Gambar 4.11 Tahap Penyampaian Materi II



Gambar 4.12 Tahap Class Presentation III

c) Setelah tahap *class presentation* selesai, selanjutnya adalah tahap *game*.

d) Guru memberikan arahan dan cara melakukan *game* TGT

- e) Poin yang dihasilkan adalah saat pertama kali pada tahap *game tournament*.
 - f) Siswa dibebaskan untuk memilih anggota kelompok dengan jumlah 5-6 siswa tanpa melihat latar belakangnya.
 - g) *Team* berjumlah 5 tidak boleh kurang atau lebih.
 - h) *Team* membuat jargon atau yel-yel sebagai bel untuk semangat kekompakan kepada tim sendiri dan kobaran untuk kelompok lain.
 - i) Siswa berkumpul sesuai dengan *team* dan membuat meja untuk mengerjakan soal dan berdiskusi yang akan diberikan.
 - j) Perwakilan dari setiap tim maju ke meja guru untuk mengambil soal sebagai tahap pembelajaran selanjutnya.
- 2) *Games*
- a) Guru memberikan soal jawaban singkat untuk dikerjakan secara berkelompok, berinteraksi, mengadukan argument.
 - b) Waktu pengerjaan soal hanya 10 menit dengan 5 butir soal.



Gambar 4.13 Tahap Games I



Gambar 4.14 Tahap Games II

- c) Soal yang sudah terjawab dan selesai semua, maka anggota kelompok diharuskan mengangkat tangan secara serentak dan menyuarakan bel yang berarti *team* tersebut sudah menyelesaikan.
- d) Guru mencatatnya dan memberikan poin sebesar 15 poin kepada 3 kelompok tercepat untuk mengerjakan soal, dan 10 poin kepada 2 kelompok yang terakhir menyelesaikan.
- e) Pada tahap ini, waktunya untuk mengkoreksi. Jawaban yang benar akan mendapat skor sesuai dengan level kognitif. Jika jawaban benar maka mendapatkan poin jika jawaban salah tidak mendapatkan poin.
- f) Pada tahap penskoran, skor ditulis dipapan tulis agar adil dan jujur dalam pemberian dan penulisan skor tanpa adanya kecurangan.

Tabel 4.10 Tabel Tahap Games

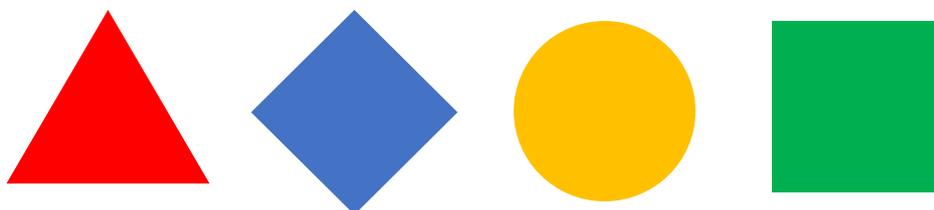
Kelompok	Skor Soal	Penyelesaian
1	110	15
2	110	15
3	110	10
4	110	10
5	110	15

g) Poin dikumpulkan dan akan ditotal saat selesai tahap *tournament* untuk mencari pemenangnya.

3) *Tournament* Rangkaian 1 Berbantuan Kahoot.

a) Guru memberikan penjelasan dan arahan cara bermain pada tahap *tournament* menggunakan mode *ranking* 1 berbantuan kahoot.

b) Perwakilan anggota tim maju ke meja guru untuk mengambil simbol jawaban kahoot yang sudah disiapkan oleh guru.

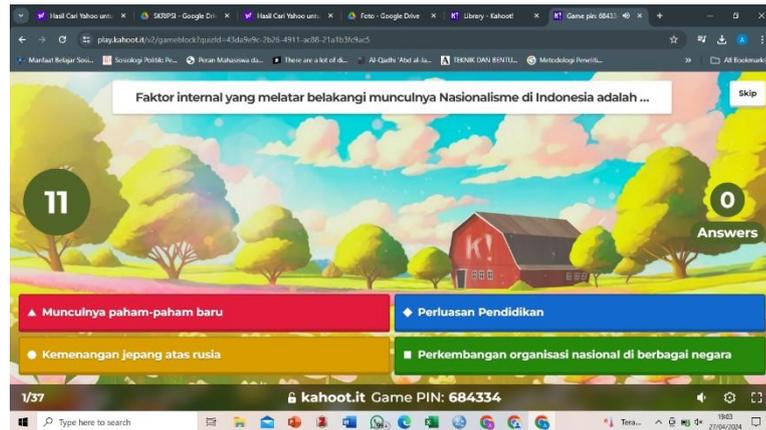


c) Guru memastikan bahwa semua kelompok sudah mendapatkan simbol jawaban kahoot.

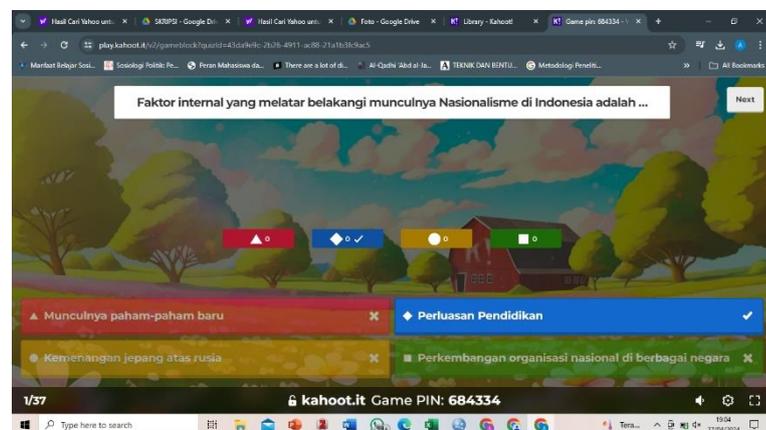
d) Selanjutnya, guru mempersiapkan alat dan bahan untuk menayangkan soal pada kahoot diproyektor.

e) Soal pada kahoot sudah tersedia waktu untuk berdiskusi beserta menjawab pertanyaan dan jawaban akan keluar secara otomatis jika waktu sudah habis.

f) Terdapat variasi soal dari ranah kognitif C1, C2, dan C3. Poin yang didapatkan juga bervariasi tergantung dengan soal yang keluar pada proyektor, dan begitupun dengan waktunya. (Lampiran)



Gambar 4. 15 Soal Kahoot Tampil Di Proyektor



Gambar 4. 16 Jawaban Kahoot Tampil Di Proyektor

- g) Setiap kelompok berdiri dan membuat barisan. Mode ranking 1 dijelaskan bahwa peserta yang berada di barisan terdepan wajib untuk menjawab (mengangkat simbol jawaban kahoot), dibarisan belakang ketika permainan berlangsung boleh membantu berdiskusi kepada sesama tim untuk memberikan jawaban yang sempurna.



Gambar 4. 17 Peserta Barisan Pertama Mengangkat Jawaban Kahoot

- h) Saat anggota tim yang berada dibarisan dua – terakhir saat berdiskusi tidak boleh keluar dari barisan jika melanggar akan diberikan peringatan untuk pertama kalinya dan diskualifikasi jika diteruskan.



Gambar 4. 18 Peserta Berdiskusi dan Menunggu Detik Ke 5 Untuk Menjawab

- i) Dikatakan sah apabila yang mengangkat jawaban adalah peserta yang berada dibagian pertama.
- j) Jika peserta pertama sudah menyelesaikan satu soal, maka berpindah posisi ke belakang dan peserta kedua mengambil posisi pertama dan seterusnya.



Gambar 4.19 Peserta Melakukan Pergantian Posisi

- k) Pada soal yang ditayangkan terdapat waktu untuk menjawab dan berdiskusi, pada detik ke 5 tepat kelompok wajib mengangkat simbol jawaban kahoot dengan serentak. Jika telat maka akan didiskualifikasi pada saat soal yang ditayangkan saja.
- l) Jawaban jika sudah diangkat maka tidak boleh diturunkan sampai jawaban otomatis oleh kahoot keluar.
- m) Guru akan mencatat jawaban di papan tulis agar adil dan transparan



Gambar 4.20 Guru Mencatat Skor Perolehan

- n) Jika jawaban benar akan mendapatkan nilai sesuai dengan level kognitifnya.
- o) Kecurangan dalam bentuk apapun akan mendapatkan sanksi.
- p) Soal dan cara akan dilakukan secara terus menerus sampai dengan soal habis.

q) Penjumlahan soal akan dilakukan saat sudah selesai tahap *tournament*.

Tabel 4.11 Hasil Skor Soal TGT

No.	Skor	Kel I	Kel II	Kel III	Kel IV	Kel V
1.	5	5	5	-	-	-
2.	5	-	-	-	-	-
3.	5	5	5	5	5	5
4.	5	-	5	5	-	-
5.	5	-	-	-	5	5
6.	5	5	5	5	5	5
7.	5	5	5	5	5	5
8.	5	-	-	-	-	-
9.	5	5	5	5	5	5
10.	5	5	5	5	5	5
11.	5	5	5	5	5	5
12.	10	-	-	-	-	-
13.	5	-	-	-	-	5
14.	5	5	-	5	-	-
15.	10	5	5	5	5	5
16.	5	-	-	-	5	-
17.	5	5	5	-	-	5
18.	5	5	5	5	5	5
19.	5	-	-	-	-	-
20.	10	10	10	10	10	10
21.	5	-	-	5	-	5
22.	5	5	5	5	5	5
23.	10	10	10	-	-	10
24.	5	-	5	5	5	-
25.	5	-	-	-	5	5
26.	10	-	-	-	-	-
27.	5	-	-	-	-	-
28.	5	5	5	5	5	5
29.	10	10	10	10	10	10
30.	5	5	5	5	5	5
31.	10	-	-	-	-	-
32.	5	5	5	5	5	5
33.	5	-	-	5	5	5
34.	5	5	5	5	5	5
35.	5	-	-	-	-	5
36.	5	5	5	5	5	5
37.	10	10	10	-	10	10
Total		125	130	115	125	145

r) *Team* yang mendapatkan skor tertinggi menjadi *super team* lalu selanjutnya menjadi *great team*, dan terakhir yaitu *good team*.

Tabel 4.12 Pemenang TGT

Kategori	Kelompok	Skor Total
<i>Super Team</i>	Kelompok 5	Skor total : 270
<i>Great Team</i>	Kelompok 2	Skor total : 255

<i>Good Team</i>	Kelompok 1	Skor total : 250
<i>Good Team</i>	Kelompok 4	Skor total : 245
<i>Good Team</i>	Kelompok 3	Skor total : 235



Gambar 4.21 Juara Model Pembelajaran TGT I



Gambar 4.22 Juara Model Pembelajaran TGT II

3. Analisis Data Penelitian

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji instrument yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu melakukan analisis terhadap data penelitian yaitu data yang telah diperoleh melalui skor angket motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa pada tema 03 kelas VIII. Kegiatan analisis data penelitian diawali dengan melakukan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat.

1) Uji Pra Syarat

Uji prasyarat yang digunakan untuk menerapkan jenis statistik yang dipakai dalam uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu jenis teknik analisis data dalam uji asumsi klasik atau uji prasyarat. Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui sebuah data dalam penelitian apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas juga merupakan uji salah satu penentu kualitas data yang baik sebelum masuk kedalam teknik analisis data selanjutnya.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*. Alasan dari menggunakan uji normalitas milik *Shapiro-Wilk* adalah sampel dalam penelitian ini kurang dari 100 responden yaitu hanya 31 responden. Adapun kriteria pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikansi yaitu data dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ dan apabila data tidak memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan tabel terkait hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Angket Keterlaksanaan TGT

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket	.156	31	.054	.936	31	.065
Keterlaksanaan TGT						

Berdasarkan tabel diatas yaitu uji normalitas *Shapiro-Wilk* bahwa dapat dijelaskan variabel TGT pada kelas eksperimen memiliki nilai yang signifikan yaitu nilai 0,065 yang berarti melebihi nilai 0,05 bisa dikatakan data berdistribusi normal. Kesimpulan pada uji normalitas variabel TGT menggunakan *Shapiro-Wilk* kelas eksperimen bisa dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil motivasi tes	Pretest motivasi kelas kontrol	.069	31	.200*	.969	31	.498
	Posttest motivasi kelas kontrol	.087	31	.200*	.977	31	.732
	Pretest motivasi kelas eksperimen	.068	31	.200*	.987	31	.958
	Posttest motivasi kelas eksperimen	.093	31	.200*	.985	31	.933

Berdasarkan tabel diatas yaitu uji normalitas *Shapiro-Wilk* bahwa dapat dijelaskan variabel motivasi pada kelas kontrol memiliki nilai yang signifikan pada *pretest* motivasi memiliki nilai 0,498 dan nilai *post* motivasi memiliki nilai 0,732 yang berarti melebihi nilai 0,05 bisa dikatakan data berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas eksperimen pada *pretest* motivasi memiliki nilai 0,958 dan *post test* motivasi memiliki nilai 0,933 yang berarti memiliki nilai lebih dari 0,05 maka data bisa dikatakan berdistribusi normal. Kesimpulan pada uji normalitas variabel motivasi menggunakan *Shapiro-Wilk* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen bisa dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil keaktifan tes	Pre test keaktifan kelas kontrol	.091	31	.200*	.950	31	.155
	Post test keaktifan kelas kontrol	.101	31	.200*	.969	31	.484
	Pre test keaktifan kelas eksperimen	.068	31	.200*	.995	31	1.000
	Post test keaktifan kelas eksperimen	.094	31	.200*	.977	31	.735

Berdasarkan tabel diatas yaitu uji normalitas *Shapiro-Wilk* bahwa dapat dijelaskan variabel keaktifan pada kelas kontrol memiliki nilai yang signifikan pada *pre test* keaktifan memiliki nilai 0,155 dan nilai *post* keaktifan memiliki nilai 0,484 yang berarti melebihi nilai 0,05 bisa dikatakan data berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas eksperimen pada *pretest* keaktifan memiliki nilai 1,000 dan *post test* keaktifan memiliki nilai 0,735 yang berarti memiliki nilai lebih dari 0,05 maka data bisa dikatakan berdistribusi normal. Kesimpulan pada uji normalitas variabel keaktifan menggunakan *Shapiro-Wilk* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen bisa dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa menentukan apakah data yang dikumpulkan berasal dari populasi yang sama yaitu data *posttest* dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data yang homogen

menunjukkan bahwa teknik pemilihan sampling telah digunakan dengan benar. Jenis yang digunakan untuk mengevaluasi homogenitas penelitian adalah *levene test*, dan mendapatkan nilai dengan menggunakan uji *Homogeneity of variance*. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data memiliki varian dari dua atau lebih kelompok yang berarti sama atau bersifat homogen.

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Hasil motivasi tes	Based on Mean	1.470	1	60	.230
	Based on Median	1.461	1	60	.231
	Based on Median and with adjusted df	1.461	1	49.41 2	.233
	Based on trimmed mean	1.463	1	60	.231

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa hasil dari uji *Homogeneity of variance levne statistic test* memiliki nilai yang signifikan yaitu 0,230 lebih dari 0,05 maka bisa dikatakan bersifat Homogen. Berdasarkan pemaparan tersebut memiliki kesimpulan bahwa data variabel motivasi belajar pada kelas bersifat homogen.

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Angket Keaktifan

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Hasil keaktifan tes	Based on Mean	.524	1	60	.472
	Based on Median	.489	1	60	.487
	Based on Median and with adjusted df	.489	1	59.99 9	.487
	Based on trimmed mean	.504	1	60	.481

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa hasil dari uji *Homogeneity of variance levene statistic test* memiliki nilai yang signifikan yaitu 0,472 lebih dari 0,05 maka bisa dikatakan bersifat homogen. Berdasarkan pemaparan tersebut memiliki kesimpulan bahwa data variabel keaktifan belajar pada kelas bersifat homogen.

2) Uji Hipotesis

Adapaun hipotesis penelitian ini ada tiga sebagai berikut:

Hipotesis I:

H_0 : Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

H_a : Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

Hipotesis II:

H_0 : Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

H_a : Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

Hipotesis III:

H_0 : Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

Ha : Model *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

a. Uji Hipotesis Paired T test

Uji-t berpasangan (paired t-test) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) mendapat 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.⁹⁸

Tabel 4.18 Uji Paired T test Motivasi

		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 motivasi kelas kontrol - Posttest motivasi kelas kontrol	-18.226	10.171	1.827	-21.957	-14.495	-9.977	30	.000	
Pair 2	Pretest motivasi kelas eksperimen - Posttest motivasi kelas eksperimen	-21.194	9.680	1.739	-24.744	-17.643	-12.191	30	.000	

⁹⁸ Christie Montolalu and Yohanes Langi, "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru Dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)," *D'Cartesian* 7, no. 1 (2018): 44–46, <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah 0,000 atau bisa dinyatakan signifikansi. Berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau bisa ditulis $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi”.

Tabel 4.19 Uji Paired T test Keaktifan

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest keaktifan kelas kontrol - Posttest keaktifan kelas kontrol	-18.903	9.181	1.649	-22.271	-15.536	-11.464	30	.000
Pair 2	Pretest keaktifan kelas eksperimen - Posttest keaktifan kelas eksperimen	-19.677	8.162	1.466	-22.671	-16.683	-13.422	30	.000

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah 0,000 atau bisa dinyatakan signifikansi. Berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau bisa ditulis $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi”.

b. Uji Independent Sample T test

Konsep dasar uji independent sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Jika nilai sig. $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 4.20 Uji Independent Sample T Test Motivasi

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Hasil motivasi test	Equal variances assumed	1.470	.230	-6.357	60	.000	-11.000	1.610	-14.220	-7.780
	Equal variances not assumed			-6.834	53.936	.000	-11.000	1.610	-14.227	-7.773

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah 0,000 atau bisa dinyatakan signifikansi. Berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau bisa ditulis $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi”.

Tabel 4.21 Uji Independent Sample T Test Keaktifan

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Keaktifan	Equal variances assumed	.524	.472	-7.169	60	.000	-11.516	1.606	-14.729	-3.303
	Equal variances not assumed			-7.169	59.619	.000	-11.516	1.606	-14.730	-8.303

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah 0,000 atau bisa dinyatakan signifikansi. Berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau bisa ditulis $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi”.

c. Uji Hipotesis F Simultan

Uji F merupakan pengujian hubungan regresi secara simultan yang bertujuan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independent bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Menentukan penerimaan H_0 dan H_a dengan menggunakan distribusi anova, titik kritis dicari pada table distribusi F dengan tingkat kepercayaan = 5% dan derajat bebas (df) $n-1-k$. kesimpulan tolak H_0 dan

H_a jika $F_{hitung} > F_{table}$ berarti H_0 ditolak, jika $F_{hitung} < F_{table}$ berarti H_0 diterima.

Tabel 4.22 Hasil Uji F

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	263.179	2	131.590	9.116	.001 ^b
	Residual	404.176	28	14.435		
	Total	667.355	30			

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah 0,001 atau bisa dinyatakan signifikansi. Berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau bisa ditulis $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh secara bersama-sama Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi”.

d. Uji N-Gain Score

N-Gain score bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode dalam penelitian *pretest posttest* yang menggunakan kelompok kelas kontrol atau kelas eksperimen. Gain score untuk mengetahui selisih antara nilai *posttest* maupun *pretest*. Dalam penelitian eksperimen N gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji independent sample t test.

Tabel 4.23 Hasil Uji N-Gain Motivasi

Hasil Uji N Gain Score Motivasi			
No.	Kelas Kontrol N Gain Score (%)	No.	Kelas Eksperimen N Gain Score (%)
1.	41.67	1.	150.00
2.	100.00	2.	114.29
3.	81.82	3.	81.82
4.	64.29	4.	168.42
5.	57.14	5.	138.46
6.	13.64	6.	50.00
7.	43.48	7.	16.67
8.	80.00	8.	96.55
9.	100.00	9.	184.62
10.	61.11	10.	121.43
11.	38.89	11.	116.67
12.	70.73	12.	105.26
13.	68.75	13.	100.00
14.	82.86	14.	272.73
15.	15.38	15.	25.00
16.	18.75	16.	121.43
17.	48.39	17.	105.00
18.	58.14	18.	47.06
19.	52.94	19.	91.30
20.	81.48	20.	69.23
21.	60.00	21.	136.36
22.	56.76	22.	66.67
23.	57.14	23.	119.23
24.	65.00	24.	129.17
25.	51.72	25.	96.00
26.	59.52	26.	94.44
27.	41.18	27.	76.67
28.	42.31	28.	100.00
29.	78.13	29.	75.00

30.	77.50	30.	94.29
31.	61.54	31.	103.70
Rata-rata	59.0402	Rata-rata	105.4018
Minimal	13.64	Minimal	16.67
Maksimal	100.00	Maksimal	272,73

Berdasarkan perhitungan nilai N gain score pada tabel diatas bahwa diketahui nilai rata-rata variabel motivasi kelas kontrol adalah 59,0402 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 105,4018. Dari data tersebut terdapat kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa dikatakan cukup efektif atau sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen terdapat kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa tergolong tinggi atau sangat efektif.

Tabel 4.24 Hasil Uji N-Gain Keaktifan

Hasil Uji N-Gain Score Keaktifan			
No.	Kelas Kontrol N Gain Score (%)	No.	Kelas Eksperimen N Gain Score (%)
1.	84.21	1.	150.00
2.	29.17	2.	172.73
3.	36.36	3.	66.67
4.	100.00	4.	200.00
5.	104.55	5.	83.33
6.	122.22	6.	184.62
7.	125.00	7.	183.33
8.	100.00	8.	220.00
9.	65.71	9.	154.55
10.	95.24	10.	114.29

11.	64.71	11.	250.00
12.	40.00	12.	120.83
13.	121.74	13.	200.00
14.	86.49	14.	157.14
15.	91.18	15.	80.00
16.	25.00	16.	113.33
17.	78.57	17.	130.00
18.	81.58	18.	153.85
19.	93.10	19.	77.78
20.	20.00	20.	184.62
21.	125.00	21.	277.78
22.	77.42	22.	217.65
23.	138.46	23.	175.00
24.	157.14	24.	237.50
25.	115.00	25.	150.00
26.	87.88	26.	236.36
27.	46.15	27.	450.00
28.	100.00	28.	142.11
29.	120.00	29.	126.32
30.	56.25	30.	171.43
31.	64.52	31.	1100.00
Rata-rata	85.5692	Rata-rata	202.6192
Minimal	20.00	Minimal	66.67
Maksimal	157.14	Maksimal	1100.00

Berdasarkan perhitungan nilai N gain score pada tabel diatas bahwa diketahui nilai rata-rata variabel keaktifan kelas kontrol adalah 85.5692 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 202.6192. Dari data tersebut terdapat kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa dikatakan cukup efektif atau sedang.

Sedangkan pada kelas eksperimen terdapat kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa tergolong tinggi atau sangat efektif.

C. Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini diperoleh mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Adapun dalam temuan penelitian menunjukkan bahwa:

1. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
2. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi
3. Model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Pembahasan pertama mengenai adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil olah data pada bab IV dan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional variasi dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT ranking 1 berbantuan kahoot menunjukkan adanya perbedaan hasil variabel motivasi belajar IPS siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi bisa membangkitkan motivasi pada kegiatan belajar IPS siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Motivasi belajar siswa yang tinggi akan mempengaruhi tindakan positif dalam pembelajaran sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan hasil yang optimal⁹⁹.

Tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang merupakan salah satu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengungkapan oleh Slavin bahwa TGT sama seperti STAD hanya berbeda ketika TGT menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis serta memperoleh skor dan bersaing dengan kelompok lain akan tetapi maju untuk menjawab kuis anggota kelompok melakukan kegiatan tersebut

⁹⁹ Moh Syaifudin, Firdausi Nurharini, and Hadyan Diaz Ramadhan, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di MTS. Al-Qur'an Terpadu An-Nawawi Surabaya," *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 2, no. 1 (2022), <https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/40>.

secara bergantian¹⁰⁰. Sedangkan TGT sendiri dikembangkan pertamakali oleh Davied Devries dan Keith Edward dari metode pembelajaran milik Johns Hopkins. Model pembelajaran TGT ini merupakan model pembelajaran yang terbagi menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa yang berbeda dari tingkat kemampuan, jenis kelamin, latar belakang ras dan sebagainya, lalu mereka melakukan sebuah kuis pertandingan yang diwakilkan setiap individu dari masing-masing kelompok, berdiskusi antar anggota kelompok untuk memenangkan kuis turnamen¹⁰¹. Maka dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari beberapa kelompok yang melakukan turnamen akademik maupun kuis.

Model pembelajaran TGT jika diterapkan maka memerlukan sebuah media untuk menunjang kesuksesan pembelajaran. Pada penelitian TGT diterapkan dengan mode ranking 1 berbantuan kahoot. Alasan peneliti menggunakan mode ranking satu adalah saat menggunakan Model pembelajaran TGT, meskipun berkelompok dalam menjawab kuis akan tetapi mode ranking 1 sangat tepat digunakan untuk melatih dan mengasah kepercayaan diri secara individu siswa, dengan berbantuan kahoot untuk menampilkan kuis agar lebih menarik¹⁰². Cara pelaksanaannya yaitu 1) Siswa diperkenankan untuk memilih anggota kelompok baik itu berbeda jenis kelamin, ras, agama, tingkat kemampuan akademik, dan latar

¹⁰⁰ Syifa Aulia Hakim and Harlinda Syofyan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat," *International Journal of Elementary Education* 1, no. 4 (2017): 249–63, <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.

¹⁰¹ Faisal Batennie, "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smpn 5 Kotabaru," *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, No. 2 (September 30, 2019).

¹⁰² Syaifudin, Nurharini, and Ramadhan, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di MTS. Al-Qur'an Terpadu An-Nawawi Surabaya."

belakangnya. 2) Kelompok terdiri dari 5 dengan jumlah 5-6 anggota atau siswa. 3) Setiap kelompok mempunyai ketua kelompok dan yel-yel masing-masing untuk membakar semangat kelompok dan kelompok lain. 4) Kelompok baris berbanjar. 5) Guru akan menyampaikan urutan dan panduan untuk bermain TGT mode ranking 1 berbantuan kahoot. 6) Siswa menjawab bergantian dengan cara peserta yang berada di barisan depan menjawab menggunakan simbol dan mengangkat jawaban secara serentak jika terlambat atau mendahului dan melakukan kecurangan maka akan didiskualifikasi.

Pembelajaran model TGT mode ranking 1 berbantuan kahoot dalam proses penelitian memberikan efek motivasi yang cukup signifikan kepada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional variasi. Motivasi dalam pembelajaran menurut Hamzah B. Uno yaitu memiliki arti bahwa motivasi adalah sebuah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang belajar untuk mengadakan tingkah laku dengan beberapa indikator yang mendukung¹⁰³. Indikator yang disampaikan oleh Hamzah B. Uno ada enam diantaranya yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita di masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan yang kondusif. Maka motivasi menjadi salah satu penggerak dalam diri psikis siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Belajar yang dilandasi oleh motivasi yang kuat tidak akan pernah tertukar hasil pencapaian prestasi yang diarah.

¹⁰³ Uno M.Pd, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.

Kegiatan belajar mata pelajaran IPS kelas VIII sangat cocok jika menggunakan model pembelajaran TGT karena selain mempermudah akses guru menilai sejauh mana siswa paham akan materi TGT juga memberikan motivasi yang kuat untuk belajar IPS karena notabnya IPS dipandang sebagai pembelajaran yang membosankan. Selain itu TGT berbantuan media kahoot menjadikan uru semakin terlihat kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran berbasis teknologi karena tampilan pada media kahoot adanya efek visual yang menarik, suara, jawaban soal yang kreatif dan lainnya. Sehingga menjadikan motivasi belajar tumbuh pada diri siswa¹⁰⁴.

Motivasi tersimpan dalam diri setiap orang dan terwujud dalam sebuah bentuk dorongan untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan yang diinginkan seperti yang diungkapkan oleh Maslow bahwa motivasi merupakan kebutuhan.¹⁰⁵ Kata motivasi digunakan untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu. Begitupun dengan pendapat yang disampaikan oleh Sudirman A.M bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. Lalu teori yang dikemukakan oleh Uno yaitu motivasi mampu dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang

¹⁰⁴ Andarusni Alfansyur And Mariyani Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis Ict 'KaHoot' Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn* 6, No. 2 (December 19, 2019): 208–16, <https://doi.org/10.36706/Jbti.V6i2.10118>.

¹⁰⁵ *Ibid.*

mendukung.¹⁰⁶ Berdasarkan beberapa teori motivasi yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut bahwa motivasi mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk selalu bergerak kedepan agar mampu menyelesaikan tujuan pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pnerapan pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) yang mampu menciptakan motivasi siswa karena model pembelajaran TGT adalah kooperatif *learning*.¹⁰⁷

Pada penelitian ini terdapat beberapa indikator motivasi yang digunakan. Indikator yang pertama adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil menunjukkan bahwa nilai presentase pada indikator tersebut pada kelas kontrol yaitu 72% sedangkan pada kelas eksperimen adalah 81%. Sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada indikator ini adalah siswa mengerjakan tugas mapel IPS dengan sungguh-sungguh, terlihat bukti bahwa siswa senang mengerjakan tugas tepat waktu tanpa memperdulikan hasilnya, dan sikap terlihat saat siswa akan melakukan belajar secara terus menerus untuk memperoleh nilai mapel IPS dengan baik. Berdasar dari hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT model ranking 1 berbantuan kahoot memberi pengaruh pada motivasi yang dimiliki siswa. Terlihat diawal pembelajaran siswa terlihat kurang minat dan dorongan dalam dirinya dalam belajar namun setelah pembelajaran menggunakan TGT siswa mulai termotivasi dalam belajar. Seperti teori yang dilakukan oleh Uno¹⁰⁸ motivasi merupakan dorongan

¹⁰⁶ Dedi Dwi Cahyono, Muhammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi, "Pikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (April 19, 2022): 37–48, <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.767>.

¹⁰⁷ "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek | Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan," accessed May 6, 2024, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2820>.

¹⁰⁸ "Stres Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Mulawarman Yang Sedang Menyusun Skripsi | Fadillah | Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi," accessed May 14, 2024, <https://ocs.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/3325/2255>.

internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya timbul dari internal diri seseorang tetapi dari eksternalnya juga sehingga dapat membangkitkan motivasi internal dari dalam diri seseorang. Indikator.

Indikator yang kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, pada indikator ini di kelas kontrol terdapat nilai 74% sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 82%. Nilai indikator ini selaras dengan kejadian siswa di lapangan yaitu siswa tekun dalam belajar, siswa bertanya kepada guru jika belum memahami materi, dan siswa rajin belajar karena tidak ingin menjadi orang yang gagal dalam belajar IPS. Berdasar dari hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT model rangking 1 berbantuan kahoot memberi pengaruh pada motivasi yang dimiliki siswa. Terlihat diawal pembelajaran siswa terlihat kurang minat dalam diri siswa dalam belajar namun setelah pembelajaran menggunakan TGT siswa mulai termotivasi dalam belajar. Teori Maslow¹⁰⁹ pada dasarnya manusia memiliki kebutuhan pokok, Maslow menunjukkan dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, orang memulai dorongan dari tingkat terbawah yaitu salah satunya adalah kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan aktualisasi diri.

Indikator yang ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita di masa depan, pada indikator ketiga ini terdapat nilai presentase kelas kontrol yaitu 70% sedangkan nilai kelas eksperimen adalah 80%. Nilai presentase ini dibuktikan dengan sikap siswa

¹⁰⁹ Anastasia Sri Mendari, "Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa | Sri Mendari | Widya Warta," June 14, 2013, [Http://Portal.Widyamandala.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Warta/Article/View/129](http://Portal.Widyamandala.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Warta/Article/View/129).

mempunyai impian sukses dimasa depan, siswa bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, dan siswa senang belajar IPS karena memberikan wawasan luas dan membatu orang lain. Berdasar dari hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT model rangking 1 berbantuan kahoot memberi pengaruh pada motivasi yang dimiliki siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aulia dan Harlinda Syofyan menjelaskan bahwa TGT mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sehingga indikator motivasi mampu terpenuhi seperti halnya impian di masa depan.¹¹⁰

Indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar, pada indikator ini terdapat nilai presentase pada kelas kontrol sebesar 69% sedangkan kelas eksperimen mendapat nilai 78%. Nilai tersebut didapatkan dengan bukti bahwa siswa mendapatkan penghargaan dari hasil belajar IPS yang baik dikelas, siswa mendapatkan pujian dari guru ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar saat menggunakan model pembelajaran TGT, siswa rajin mengerjakan tugas IPS secara mandiri. Berdasar dari hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT model rangking 1 berbantuan kahoot memberi pengaruh pada motivasi yang dimiliki siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Ignatius Sulistyoyang berjudul peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT pada pelajaran PKN, temuan ini mengatakan bahwa motivasi belajar sangat penting baik bersifat ekstrinsik maupun intrinsik, motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat

¹¹⁰ Hakim And Syofyan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat."

mengarahkan dan memelihara ketekukanan dalam melakukan kegiatan belajar yang didukung dengan adanya model pembelajaran TGT.¹¹¹

Indikator yang kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, pada indikator ini mendapatkan nilai presentase kelas kontrol yaitu 75% sedangkan kelas eksperimen yaitu 80%. Nilai tersebut diperoleh sesuai dengan kondisi riil siswa dikelas seperti siswa mengeluarkan pendapat saat diskusi, siswa senang belajar IPS karena model pembelajaran yang menarik, kemudian model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa. Berdasar dari hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT model rangking 1 berbantuan kahoot memberi pengaruh pada motivasi yang dimiliki siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Zaki Amni, dkk penelitian ini mendukung bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan di lapangan dibutuhkan agar pembelajaran bisa efektif salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif TGT yang berbantuan dengan media destinasi seperti papan permainan ular tangga sehingga mampu memberikan semangat motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kekompakan antar peserta didik di dalam kelas.¹¹²

Terakhir indikator motivasi yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif, pada kelas kontrol mendapatkan nilai 67% sedangkan kelas eksperimen terdapat nilai 80%, nilai ini menunjukkan sikap siswa di kelas yaitu Siswa merasa nyaman belajar di kelas karena fasilitas lengkap, kondisi kelas bersih dan nyaman.

¹¹¹ Ignatius Sulisty, "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pelajaran Pkn1" 4, No. 1 (2016).

¹¹² Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, and Raehanah -, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 15, no. 2 (July 4, 2021): 2840–48, <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>.

Penelitian yang dilakukan oleh Ignatius Sulisty¹¹³ yang berjudul peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT pada pelajaran PKN, temuan ini mengatakan bahwa motivasi belajar sangat penting baik bersifat ekstrinsik maupun intrinsik, ekstrinsik dalam kondisi pembelajaran yang kondusif dan nyaman bisa meningkatkan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil angket *pre* motivasi siswa pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa memiliki nilai yang cukup signifikan. Pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata presentase pada angket *pre* motivasi yaitu 70,97 dengan nilai *minimum* 55 dan nilai *maximum* 87, sedangkan pada kelas eksperimen angket *pre* motivasi siswa adalah 79,00 dengan nilai *minimum* 62 dan nilai *maximum* 98. Hasil penelitian pada angket *post* motivasi kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata presentase 89,19 dengan nilai *minimum* 80 dan nilai *maximum* 100, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata presentase *post* angket motivasi adalah 100,19 dengan nilai *minimum* 85 dan nilai *maximum* 119.

Berdasarkan adanya perbedaan nilai setelah diberikan *treatment* atau perlakuan kepada kedua kelas tersebut yakni kelas VIII G sebagai kelas kontrol dan VIII H sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat motivasi pada kedua kelas tersebut yaitu dengan cara diberikan angket *pre* – *post* motivasi saat pembelajaran IPS. Data tersebut menunjukkan tingkat motivasi pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 14% sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 17%. Disimpulkan bahwa pengaruh dari

¹¹³ Ignatius Sulisty, “Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pelajaran Pkn1” 4, No. 1 (2016).

model pembelajaran TGT menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, hal itu ditunjukkan adanya hasil perolehan data yang cukup signifikan dengan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional variasi.

Penelitian terdahulu yang dapat menunjang penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang (2018)’. Keterakitan pada penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa atau peserta didik. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa nilai motivasi memiliki perbedaan yang cukup signifikan yaitu pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 67,50 sedangkan nilai pada kelas eksperimen adalah 80,39.¹¹⁴ Maka dalam penelitian ini terjadi perbedaan yang signifikan yaitu 17%.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) mode rangking 1 berbantuan kahoot terhadap motivasi belajar IPS siswa telah memberikan dampak positif bagi motivasi. Sikap dan perilaku siswa yang terlihat di kelas sangat menunjang keefektifitasan penelitian. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar hal tersebut sesuai dengan kondisi di kelas bahwa siswa jika diberikan model pembelajaran yang

¹¹⁴ Hikmah, Anwar, and Hamid, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang.”

menarik maka motivasi intrinsik dan ekstrinsik akan terdorong untuk menjadi lebih baik kedepannya.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Pembahasan kedua yaitu pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar siswa. Pada proses pembelajaran memiliki hakikat yaitu mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui proses interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan komponen elem dasar yang penting demi keberhasilan proses pembelajaran. Adanya aktivitas dan kreatifitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut adanya interaksi yang seimbang yaitu komunikasi guru dan siswa, siswa dan siswa dan komunikasi ang multi arah. Hal itu akan membantu untu melihat sesuatu dengan suasana belajar dan rasa kebersamaan memahami pembelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator, guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa tetapi harus membangun dalam pikirannya juga. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan langsung, menerapkan ide-ide yang mengakibatkan siswa mempunyai kesempatan untuk menerapkan pemikiran yang dimiliki dalam proses belajar¹¹⁵.

Keaktifan belajar siswa merupakan suatu usaha atau keinginan yang dilakukan dengan giat belajar. Dalam pembelajaran kooperatif TGT siswa belajar bekerjasama dengan anggota lainnya dimana mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Model pembelajaran TGT

¹¹⁵ Hakim and Syofyan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat."

dengan rangking 1 berbantuan kahoot menjadikan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan sehingga menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, semangat, aktif, memperkuat solidaritas sosial, menambah wawasan, meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Rangking 1 bisa meningkatkan kemampuan berfikir anak baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotrik.¹¹⁶

Selaras dengan teori keaktifan yang dikemukakan oleh Sudjana keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar siswa dalam kelas secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹¹⁷ Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar akan menunjang tingkat interaksi yang tinggi antara guru dan siswa atau dengan siswa yang lain. Dasar dari teori Bruner adalah ungkapan Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif saat belajar di kelas. Konsepnya belajar menggunakan model pembelajaran TGT menggunakan rangking 1 bantuan kahoot sangat membantu siswa berperan aktif dalam belajar.¹¹⁸

Pada penelitian ini terdapat beberapa indikator keaktifanyang digunakan. Indikator keaktifan yang pertama yaitu *visual activities* menunjukkan bahwa nilai presentase pada indikator tersebut pada kelas kontrol yaitu 57% sedangkan pada kelas eksperimen adalah 65%, sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada indikator ini

¹¹⁶ Andri Eka Kusuma Ningrum Eka et al., "Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangking 1 Dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As-Sohwah," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* 5, no. 2 (November 30, 2021): 107–12, <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2956>.

¹¹⁷ Nurul Karimah, Rasimin Rasimin, and Rully Andiyaksa, "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (June 30, 2022): 12972–77, <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4514>.

¹¹⁸ Yulia Ayuningsih Salo, "Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh)," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 16, No. 3 (2016): 297–304, <https://doi.org/10.17509/Jpp.V16i3.4825>.

adalah siswa memperhatikan materi IPS yang disampaikan oleh guru, siswa membaca materi mapel IPS sebelum pelajaran dimulai. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode ranking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Terlihat diawal observasi keaktifan belajar cenderung malas akan tetapi ketika model TGT diterapkan keaktifan belajar cukup signifikan. Didukung penelitian Supiani bahwa Pengaruh Metode Pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar Siswa IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang 2020. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa keaktifan belajar mampu menjadikan siswa fokus dalam pembelajaran dengan penerapan model TGT dan bantuan *microsoft power point* hasil dari penelitian ini cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.¹¹⁹

Indikator yang kedua yaitu *oral activities*, pada indikator ini di kelas kontrol terdapat nilai 54% sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 61%. Nilai indikator ini selaras dengan kejadian siswa di lapangan yaitu siswa menyampaikan pendapat ketika guru memberikan kesempatan, siswa bertanya kepada teman ketika belum memahami materi. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode ranking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Terlihat diawal observasi keaktifan belajar cenderung malas akan tetapi ketika model TGT diterapkan keaktifan belajar cukup signifikan.

Indikator yang ketiga yaitu *listening activities*, pada indikator ketiga ini terdapat nilai presentase kelas kontrol yaitu 56% sedangkan nilai kelas eksperimen

¹¹⁹ supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microdoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang."

adalah 63%, nilai presentase ini dibuktikan dengan sikap siswa yang menyimak Langkah-langkah model pembelajaran yang disampaikan oleh Guru, Siswa menderngarkan penjelasan IPS, Siswa mendengarkan pendapat teman kelompok. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Terlihat diawal observasi keaktifan belajar cenderung malas akan tetapi ketika model TGT diterapkan keaktifan belajar cukup signifikan. Penelitian yang mendukung adalah penelitian oleh Wahyu Dwi Kurniawan yang berjudul efektivitas metode pembelajaran TGT terhadap kemampuan komunikasi siswa. Hasil dari penelitian mengatakan bahwa menggunakan TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan *skill* komunikasi siswa menggunakan kajian literatur.¹²⁰

Indikator keempat yaitu *writing activities*, pada indikator ini terdapat nilai presentase pada kelas kontrol sebesar 55% sedangkan kelas eksperimen mendapat nilai 67%, nilai tersebut didapatkan dengan bukti bahwa siswa mencatat materi penting yang disampaikan oleh guru, siswa mencatat hasil diskusi kelompok. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Bernadinus Dickson Carnegie Maloring, dkk “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnet* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [*Impementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students’ Learning Activities In Mathematics*]” yang dilakukan pada tahun 2020. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendapatnya dan keaktifan siswa dalam

¹²⁰ Ahmad Toifur and Wahyu Dwi Kurniawan, “Efektivitas Metode Pembelajaran TGT Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa,” *JPTM* 11 No. 2 (2022): 147–53.

menjawab atau memecahkan soal mencapai standar keberhasilan dan mendapat predikat minimal “baik”. Hasil penelitian secara keseluruhan yakni metode *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.¹²¹

Indikator yang kelima yaitu *motor activities*, pada indikator ini mendapatkan nilai presentase kelas kontrol yaitu 55% sedangkan kelas eksperimen yaitu 61%, nilai tersebut diperoleh sesuai dengan kondisi riil siswa dikelas seperti Siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, Siswa bertukar pikiran dalam menjawab tahap pembelajaran turnamen. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Terlihat diawal observasi keaktifan belajar cenderung malas akan tetapi ketika model TGT diterapkan keaktifan belajar cukup signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Zaeni Johara Aulia, dkk yang berjudul analisis keaktifan siswa melalui penerapan model TGT pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMAN 15 Semarang, pada variabel keaktifan dan model kooperatif TGT sama pada penelitian ini, temuan ini mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT tidak membuat siswa merasa bosan dalam belajar karena aktivitas belajar dengan permainan memungkinkan siswa belajar dalam kondisi rileks sehingga tidak merasa jenuh maka kondisi suasana kelas menjadi aktif dalam positif¹²².

¹²¹ Bernardinus Dickson Carnegie Maloring, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* To Improve Students’ Learning Activities In Mathematics] | Maloring | Polyglot: Jurnal Ilmiah,” diakses 14 September 2023, <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/2441/pdf>.

¹²² Zaeni Zaeni Et Al., “Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model *Teams Gamestournaments* (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas Xi Ipa 5 Di 1 Sma N 15 Semarang,” *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, No. (2017), [Https://Jurnal.Unimus.Ac.Id/Index.Php/Psn12012010/Article/View/3086](https://Jurnal.Unimus.Ac.Id/Index.Php/Psn12012010/Article/View/3086).

Indikator keenam yaitu *mental activities*, pada indikator ini terdapat nilai presentase kelas kontrol yaitu 56% sedangkan kelas eksperimen adalah 62%, kondisi riil siswa menunjukkan bahwa siswa menjawab pertanyaan dengan baik saat tahap turnamen, siswa membantu mengerjakan tugas kelompok. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rofika Uswatun Kasanah yang berjudul efektivitas model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar siswa di MA al-silam joresan ponorogo tahun pelajaran 2020/2021, penelitian ini selaras dengan variabel keaktifan dan model pembelajaran TGT, penelitian ini mendukung bahwa keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT mampu memberikan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian.¹²³

Terakhir indikator keaktifan yaitu *emotional activities*, pada kelas kontrol mendapatkan nilai 57% sedangkan kelas eksperimen terdapat nilai 58%, nilai ini menunjukkan sikap siswa di kelas yaitu Siswa antusias mewakili kelompok dalam turnamen TGT, Siswa senang terlibat aktif dalam pelajaran IPS karena model pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pada hasil tersebut jelas terlihat bahwa TGT mode rangking 1 berbantuan kahoot memberikan pengaruh pada keaktifan belajar yang dimiliki siswa. Terlihat diawal observasi keaktifan belajar cenderung malas akan tetapi ketika model TGT diterapkan keaktifan belajar cukup signifikan. Didukung dengan penelitian Emiliasi Widyasari “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbantuan media *flashcard* terhadap keaktifan dan hasil belajar

¹²³ Rofika Uswatun Kasanah, “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021” (diploma, IAIN Ponorogo, 2021), <https://etheses.iainponorogo.ac.id/17773/>.

peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas vii di mts an-nur palangka raya (2021)”. hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai keaktifan memiliki unsur luar dan dalam diantaranya yaitu perharian guru, tanggapan dan ingatan.¹²⁴

Indikator keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Paul B Diedrich merupakan indikator yang sesuai dengan aktifnya pembelajaran. Pendapat Rousseau¹²⁵ adanya keaktifan merupakan tanda siswa sedang belajar, proses pembelajaran dapat berjalan apabila ada keaktifan dari siswa. Artinya bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas, proses pembelajaran tidak akan terjadi. Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini mengacu indikator milik Paul B. Diedrich. Indikator milik Paul Diedrich memiliki 7 indikator yaitu: 1) *visual activities*, 2) *oral activities*, 3) *listening activities*, 4) *writing activities*, 5) *motor activities*, 6) *mental activities*, 7) *emotional activities*.¹²⁶ Maka dapat dikatakan bahwa dalam indikator-indikator yang disampaikan oleh Paul menjadikan peranan keaktifan belajar siswa sangat terstruktur dengan baik.

Berdasarkan hasil angket pre angket keaktifan siswa pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa memiliki nilai yang cukup signifikan. Pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata presentase pada angket *pre* keaktifan yaitu 77,58 dengan nilai *minimum* 62 dan nilai *maximum* 92, sedangkan pada kelas eksperimen angket *pre* keaktifan siswa adalah 88,32 dengan nilai

¹²⁴ widyahsari, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII Di MTs An-Nur Palangka Raya.”

¹²⁵ Febryan Edwin Nur Ramadhan And Wardan Suyanto, “Implementasi Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Teknologi Dasar Otomotif Siswa Kelas X Tkrb Smkn 1 Sedayu,” *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 1, No. 2 (July 11, 2019): 1–14, <https://doi.org/10.21831/Jpvo.v1i2.24300>.

¹²⁶ Karimah, Rasimin, And Andiyaksa, “Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Kota Jambi.”

minimum 76 dan nilai *maximum* 100. Sedangkan hasil penelitian pada angket *post* keaktifan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata presentase 96,48 dengan nilai *minimum* 83 dan nilai *maximum* 108, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata presentase *post* angket keaktifan adalah 108,00 dengan nilai *minimum* 97 dan nilai *maximum* 121.

Berdasarkan adanya perbedaan yang diberikan *treatment* atau perlakuan kepada kedua kelas tersebut yakni kelas VIII G sebagai kelas kontrol dan VIII H sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat keaktifan pada kedua kelas tersebut yaitu dengan cara diberikan angket pre – post keaktifan saat pembelajaran IPS. Data tersebut menunjukkan tingkat motivasi pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 14%, sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yaitu 15%. Disimpulkan bahwa pengaruh dari model pembelajaran TGT menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, hal itu ditunjukkan adanya hasil perolehan data yang cukup signifikan dengan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional variasi.

Penelitian terdahulu yang mendukung adanya *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan dilakukan oleh Rahmi dkk, dengan judul pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar matematika peserta didik mengatakan bahwa TGT mampu memberikan dampak keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran matematika seperti didukung dengan bukti nilai skor pada tahap *tournament* memiliki kategori aktif dengan nilai 3,60 maka dapat dikatakan bahwa TGT mampu memberikan dampak keaktifan belajar peserta didik¹²⁷.

¹²⁷ Rahmi Yuliana, M Hartini, and Zul Muhammad Hajj, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Keaktifan Belajar MTK Peserta Didik," *CENDEKIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN* 11 (n.d.).

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin dengan judul penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. Penelitian ini mengungkapkan bahwa nilai pada siklus yang diterapkan terdapat sebuah peningkatan sebesar 71,95% siswa aktif dalam kegiatan TGT.¹²⁸

Penelitian pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) mode ranking 1 berbantuan kahoot terhadap keaktifan belajar IPS siswa telah memberikan dampak positif bagi keaktifan. Sikap dan perilaku siswa yang terlihat di kelas sangat menunjang keefektifitasan penelitian. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki keaktifan yang tinggi dalam belajar hal tersebut sesuai dengan kondisi di kelas bahwa siswa jika diberikan model pembelajaran yang menarik maka keaktifan akan mendorong siswa antusias dalam pembelajaran.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat dijabarkan hasil penelitian terkait penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi. Kegiatan pembelajaran IPS saat menggunakan TGT sangat berbeda jauh dengan kegiatan pembelajaran yang konvensional terlihat dari antusias dalam diri siswa, kontribusi dalam pembelajaran IPS sangat nyata. Hal ini ditunjang oleh hasil analisis data yang menyatakan bahwasannya penggunaan model pembelajaran sangat efektif. Indikator motivasi dan keaktifan dikatakan

¹²⁸ Astuti, Suryana, and Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar."

berhasil mempengaruhi model pembelajaran TGT karena sesuai dengan sikap siswa yang mendukung saat di kelas. Terdapat angket keterlaksanaan tahap TGT yang mengakibatkan siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif di kelas.

Indikator keterlaksanaan TGT yang pertama adalah persiapan dan pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai presentase sebesar 86%, nilai ini diperoleh bahwa model pembelajaran TGT mampu membuat siswa menjadi kondusif di kelas dengan siswa belajar dengan sungguh-sungguh. Indikator keterlaksanaan yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*), pada indikator kedua ini mendapatkan nilai presentase 87%. Nilai ini sesuai dengan sikap siswa saat di kelas yaitu model pembelajaran TGT mampu membuat siswa saling memahami antar anggota kelompok. Indikator yang ketiga yaitu *games*, indikator ketiga memiliki nilai presentase 83%. Ditunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu membuat siswa antusias mengerjakan LKK. Pada indikator keterlaksanaan yang keempat adalah *tournament* 84%, pada tahap ini model pembelajaran TGT sangat terlihat karena dibuktikan dengan sikap siswa bahwa model pembelajaran TGT sangat menjadikan siswa aktif dalam pertandingan akademik, siswa antusias mengikuti turnamen, siswa tampil percaya diri, siswa semangat dalam menjawab pertanyaan, siswa senang karena terlibat aktif dalam turnamen karena model pembelajaran yang menarik. Indikator yang lima adalah penghargaan atau *reward*, indikator keterlaksanaan ini mendapat nilai 91%, pada tahap ini antusias siswa dalam menerima penghargaan sangat bersemangat dan heboh kejadian ini dibuktikan sikap siswa bahwa model pembelajaran TGT mampu membuat siswa senang karena merasa dihargai, siswa merasa termotivasi dan aktif dalam belajar IPS.

Terakhir adalah indikator yang berkaitan TGT dengan motivasi dan keaktifan, pada tahap ini mendapatkan nilai 81%. Sedangkan pada uji F memiliki nilai 0,001 yang menyatakan bahwa H_a diterima karena kurang dari 0,05 dan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa di SMPN 1 Turi. Nilai ini terdapat bahwa sikap siswa menunjukkan dengan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasrat dan keinginan berhasil pada siswa, mampu meningkatkan motivasi dorongan dan kebutuhan dalam belajar siswa, mampu meningkatkan meningkatkan harapan atau cita-cita siswa, mampu meningkatkan penghargaan belajar siswa, mampu meningkatkan keinginan yang menarik dalam belajar siswa, mampu meningkatkan lingkungan agar belajar lebih kondusif. Indikator keterlaksanaan pada TGT terhadap keaktifan menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan dalam *visual activities* siswa, mampu meningkatkan *oral activities* siswa, mampu meningkatkan *listening activities* siswa, mampu meningkatkan *writing activities* siswa, mampu meningkatkan *motor activities* siswa, mampu meningkatkan *mental activities* siswa, mampu meningkatkan *emotional activities* siswa.

Diperkuat lagi oleh data uji hasil *posttest* pada variabel motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa. Data hasil motivasi pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 100,19 sedangkan pada kelas kontrol 89,19. Berdasarkan data tersebut maka terdapat sebuah perbandingan selisih 11 poin antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi. Jika dilihat dan disimpulkan bahwa terjadi adanya peningkatan motivasi pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT.

Sedangkan untuk hasil keaktifan *posttest* belajar siswa IPS pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 108,00 pada kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata sebesar 96,48. Berdasarkan data tersebut maka terdapat sebuah perbandingan selisih 11,52 poin antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap keaktifan belajar. Jika dilihat dan disimpulkan bahwa terjadi adanya peningkatan keaktifan pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT.

Manfaat dari model pembelajaran TGT mode ranking 1 berbantuan media kahoot salah satunya yaitu rasa tanggung jawab pada diri siswa saat pembelajaran. Pada penelitian ini bisa ditunjukkan melalui sikap siswa yang mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, rajin belajar untuk memperoleh nilai IPS yang bagus, kemudian ditunjukkan pada sikap keaktifan siswa yang siswa memperhatikan penjelasan materi IPS dari guru, siswa serius mendengarkan pendapat kelompok, siswa mencatat materi dan hasil diskusi kelompok. Dari sikap siswa tersebut bahwa model TGT mampu meningkatkan hasrat dan keinginan berhasil, model TGT mampu meningkatkan *visual, listening, writing activities* siswa yang berpengaruh pada motivasi dan keaktifan.

Manfaat dari model pembelajaran TGT mode ranking 1 berbantuan media kahoot salah satunya yaitu menambah nilai pelajaran dan mengurangi ketergantungan dengan peserta didik lain atau guru saat pembelajaran. Pada penelitian ini bisa ditunjukkan bahwa motivasi terkuak melalui sikap siswa yang bertanya kepada guru karena belum memahami materi, siswa rajin belajar atau mengerjakan tugas karena takut gagal dalam pelajaran IPS, siswa senang belajar IPS karena menambah wawasan. Sedangkan pada keaktifan terbukti bahwa siswa

menyampaikan pendapatnya saat guru memberikan kesempatan, kemudian siswa juga mengemukakan gagasan saat diskusi kelompok. Dari sikap siswa tersebut bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi berupa dorongan dan kebutuhan belajar siswa, TGT juga mampu memberikan motivasi berupa harapan dan cita-cita siswa, model TGT mampu meningkatkan *oral activities* yang berarti bertanya, mendengarkan uraian, percakapan atau diskusi kelompok yang berpengaruh pada motivasi dan keaktifan. Teori yang mendukung yaitu teori Maslow menyatakan bahwa seseorang termotivasi karena kebutuhan yang tidak terpenuhi. Kebutuhan tersebut berdasarkan urutan kadar kepentingan dari urutan terbawah hingga keatas. Seperti kebutuhan hierarki akan kebutuhan akademik dan apresiasi.¹²⁹

Manfaat dari model pembelajaran TGT mode rangking 1 berbantuan media kahoot salah satunya yaitu rasa percaya diri, kerjasama, dan saling menolog saat pembelajaran. Pada penelitian ini bisa ditunjukkan bahwa motivasi terkuak melalui sikap siswa yang mendapatkan penghargaan dikelas, siswa senang mendapatkan pujian dari guru, siswa bangga dengan hasil nilai IPS. Sedangkan pada keaktifan terbukti bahwa siswa aktif terlibat dalam model TGT, siswa memiliki sikap suportif dalam pertandingan akademik. Dari sikap siswa tersebut bahwa model TGT mampu meningkatkan penghargaan dalam belajar, model TGT mampu meningkatkan *emotional activities* yang berpengaruh pada motivasi dan keaktifan. Penelitian yang dilakukan oleh Bernardius Dickson Carnegir M, dkk mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status latar belakangnya, TGT juga mampu

¹²⁹ Tri Andjarwati, "Motivasi Dari Sudut Pandang Teori Hirarki Kebutuhan Maslow, Teori Dua Faktor Herzberg, Teori X Y Mc Gregor, Dan Teori Motivasi Prestasi Mc Clelland," *JMM17 : Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Manajemen* 2, no. 01 (September 14, 2015), <https://doi.org/10.30996/jmm17.v2i01.422>.

membuat siswa saling berinteraksi dan antusias dalam pembelajaran karena melibatkan seluruh anggota dalam bekerja. Hal itu membuat siswa menjadi termotivasi dan terdorong dalam proses pembelajaran untuk aktif didalamnya sehingga kelas lebih aktif dan berlangsung secara optimal¹³⁰.

Manfaat dari model pembelajaran TGT mode ranking 1 berbantuan media kahoot salah satunya yaitu meningkatkan keahlian berbicara, menyampaikan ide dan argumentasi, memecahkan masalah saat pembelajaran. Pada penelitian ini bisa ditunjukkan bahwa motivasi terkuak melalui sikap siswa yang siswa mengeluarkan pendapat saat berdiskusi, siswa senang karena belajar menggunakan model TGT. Sedangkan pada keaktifan terbukti bahwa siswa aktif siswa aktif dalam bertukar pendapat, siswa saling menghargai pendapat kelompok. Dari sikap siswa tersebut bahwa model TGT mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, model TGT mampu meningkatkan *motor activities* yang berarti suka melakukan percobaan, membuat model, dan lainnya yang berpengaruh pada motivasi dan keaktifan. Penelitian yang dilakukan oleh Bernardius Dickson Carnegir M, dkk mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status latar belakangnya, TGT juga mampu membuat siswa saling berinteraksi dan antusias dalam pembelajaran karena melibatkan seluruh anggota dalam bekerja. Hal itu membuat siswa menjadi

¹³⁰ Bernardinus Dickson Carnegie Maloring et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students' Learning Activities In Mathematics]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 2 (June 13, 2020): 282–301.

termotivasi dan terdorong dalam proses pembelajaran untuk aktif didalamnya sehingga kelas lebih aktif dan berlangsung secara optimal¹³¹.

Manfaat dari model pembelajaran TGT mode rangking 1 berbantuan media kahoot salah satunya yaitu belajar lebih kondusif dan aktif. Pada penelitian ini bisa ditunjukkan bahwa motivasi terkuak melalui sikap siswa merasa nyaman karena kondisi kelas yang bersih, siswa merasa cukup dengan fasilitas kelas, siswa merasa bahwa kelas indah maka pembelajaran akan fokus. Dari sikap siswa tersebut bahwa model TGT mampu meningkatkan kondisi kelas yang kondusif, model TGT mampu meningkatkan *emotional activities* yang berpengaruh pada motivasi dan keaktifan. Menurut riset jurnal penelitian yang dilakukan oleh Alifiani menyatakan bahwa pembelajaran TGT mampu membuat aktif dan memotivasi belajar siswa.¹³² TGT juga mampu dijadikan sebagai bahan evaluasi siswa tetapi dengan modelan lebih fleksibel, santai, dan memahami.

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Wardatul Hayati dengan judul pengaruh metode permainan rangking 1 pada materi daulah bani umayyah untuk meningktakan hasil belajar siswa kelas VII SMP PGII 1 kota bandung. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode permainan rangking 1 menjadikan siswa termotivasi dan aktif dalam belajar karena setiap siswa menjawab soal dengan menuliskan jawaban pada papan yang sudah disediakan, hasil belajarnya jauh lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan belajar

¹³¹ Bernardinus Dickson Carnegie Maloring et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students' Learning Activities In Mathematics]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 2 (June 13, 2020): 282–301.

¹³² Alifiani Alifiani, "Penerapan model pembelajaran NHT-TGT untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep materi matematika SMA," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (May 30, 2017): 11–20, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.13100>.

konvensional.¹³³ Penelitian yang dilakukan oleh Icha Timart Diany Sinaga dengan judul pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau menyatakan bahwa kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% yang menandakan bahwa media kahoot mampu memberikan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Lamandau.¹³⁴ Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Qurrota A'yuningsih, S.Pd dkk, dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata kelas yang diterapkan TGT meningkat sehingga TGT mampu memberikan motivasi dan hasil belajar dengan nilai di atas KKM.¹³⁵

Penelitian pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) mode rangking 1 berbantuan kahoot terhadap motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa telah memberikan dampak positif bagi motivasi dan keaktifan belajar IPS siswa. Sikap dan perilaku siswa yang terlihat di kelas sangat menunjang keefektifitasan penelitian. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi dan keaktifan yang tinggi dalam belajar hal tersebut sesuai dengan kondisi di kelas bahwa siswa jika diberikan model pembelajaran yang menarik maka motivasi dan keaktifan akan mendorong siswa antusias dalam pembelajaran.

¹³³ Wardatul Hayati, "Pengaruh Metode Permainan Rangking 1 Pada Materi Daulah Bani Umayyah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP PGII 1 Kota Bandung," *Bandung Conference Series: Islamic Education* 4, no. 1 (February 7, 2024): 154–59, <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i1.11414>.

¹³⁴ Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, and Abdul Rahman Azahari, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau," *Journal of Environment and Management* 3, no. 1 (March 16, 2022): 55–61, <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>.

¹³⁵ Dewi Qurrota A'yuningsih, I. Nyoman Suardana, and I. Made Suwenten, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 1, no. 2 (December 12, 2017): 37–47, <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i2.12810>.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dilihat pada nilai *post test* motivasi maupun keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Didapatkan hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwasannya:

1. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran mata pelajaran IPS terbukti adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil olahan data dari uji paired sample T test motivasi yang menyatakan bahwa pada sig. (2-tailed) mendapatkan nilai 0,000 atau nilai taraf signifikan 0,000 atau bisa dibaca $0,000 < 0,05$. Sedangkan pada uji independent sampel T test pada nilai sig. (2-tailed) mendapatkan nilai 0,000 atau nilai taraf signifikan 0,000 atau bisa dibaca $0,000 < 0,05$. Sehingga keputusan yang diberikan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi.
2. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran mata pelajaran IPS terbukti adanya pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil olahan data dari uji paired sample T test yang menyatakan bahwa pada *paired sample test* nilai sig.(2-tailed) pada keaktifan belajar adalah 0,000 dengan nilai taraf signifikan 0,000 atau bisa dibaca $0,000 < 0,05$. Sedangkan pada hasil olahan data dari uji independent sample T test yang menyatakan bahwa

pada *independent sample test* nilai sig.(2-tailed) pada keaktifan belajar adalah 0,000 dengan nilai taraf signifikan 0,000 atau bisa dibaca $0,000 < 0,05$. Sehingga keputusan yang diberikan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi.

3. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran mata pelajaran IPS terbukti adanya pengaruh terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil olahan data dari uji F yang menyatakan bahwa pada tabel ANOVA nilai signifikansi 0,001. Hal ini berarti $0,001 < 0,05$ sehingga keputusan yang diberikan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah tertera diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Praktis

Penerapan model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, disiplin waktu, berfikir kritis, mengeluarkan pendapat, menyenangkan, melatih percaya diri, meningkatkan pemahaman tanpa melibatkan latar belakang siswa yang mampu menumbuhkan semangat motivasi dan keaktifan terutama belajar IPS.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Sebelum melakukan penerapan model TGT maka diharapkan peneliti menguasai sintak TGT agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penerapan.
- b) Pada proses pembelajaran diharapkan peneliti mampu menentukan waktu secara terjadwal dan konsisten agar tujuan belajar dapat terlaksana dengan baik dan maksimal.
- c) Guru bisa menggunakan model TGT dikombinasikan dengan *game* edukasi agar tidak tertinggal dengan kemajuan zaman seperti kahoot.
- d) Penelitian ini penulis menyadari bahwa tidak sedikit kekurangan dan kelemahan oleh sebab itu, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang mengangkat tema serupa agar menyesuaikan proses sebelum melaksanakan TGT agar bisa berjalan dengan maksimal, agar mendapatkan evaluasi dalam pelaksanaan penerapan model TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Dessy. “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018,” t.t.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, dan E. Hamzah Suaidi. “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (10 Februari 2022): 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, dan E.Hamzah Suaidi. “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (10 Februari 2022): 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Aulia, Johara, dan Fitria Fatichatul. “Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas Xi Ipa 5 Di Sma N 15 Semarang,” t.t.
- Budiman, Arief, dan Hadi Sutopo. “Pengembangan Aplikasi Game Budaya Indonesia Tentang Cerita Rakyat ‘Roro Jonggrang’ Berbasis Mobile Android” 4, no. 1 (2017).
- Bernardinus Dickson Carnegie Maloring, dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* To Improve Students’ Learning Activities In Mathematics] | Maloring | Polyglot: Jurnal Ilmiah.” Diakses 14 September 2023. <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/2441/pdf>.
- Bukhari. “Model Teams Games Tournament.” *Jurnal Eksperimental : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (22 Juni 2022). <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>.
- Bukhari. “Model Teams Games Tournament.” *Jurnal Eksperimental : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (22 Juni 2022). <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>.
- Chrisdianto, Septian Joshua Jales. “Program Studi Nautika Diploma Iv Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang 2020,” t.t.

- Darma. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitasi, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. . Bogor: Guepedia.
- dkk, supardi. *ilmu pengetahuan sosial untuk SMP kelas VIII*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan <https://buku.kemdikbud.go.id>, t.t.
- Duli. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. . Yogyakarta: Deepublish.
- fauziah, lilik. “pembelajaran IPA model pola pemberdayaan berpikir melalui pertanyaan (PBMP) dalam pembelajaran kooperatif team game tournamnet (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 kota malang.” universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2018.
- Febriani, Meli. “IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi).” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (2 Januari 2021): 61–66. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>.
- Fikasari, Linda, dan Sri Utami. “Pengaruh Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pkn Sdn 34 Pontianak,” t.t.
- GHozali. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- hasanah, zuriatun. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* Vol 1 no 1, no. 1 (2021): 1–13.
- hakim lukman. “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional | Hakim | EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial.” Diakses 15 September 2023. https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/575/pdf_14.
- Henryanto, Faisal Ibnu, Nuril Nuzulia, H Ahmad SHoleh, dan M Ag. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi,” t.t.

- Hikmah, Msy, Yenny Anwar, dan Riyanto Hamid. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang.” *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (2018): 46–55. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.
- Hsb, Abd Aziz. “Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah.” *Jurnal Tarbiyah* 25, No. 2 (15 Desember 2018). <https://doi.org/10.30829/Tar.v25i2.365>.
- Joko Widiyanto. SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian, (Surakarta : Badan Penerbit FKIP UMS ,2010), hlm 51. Joko Widiyanto. SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian, (Surakarta : Badan Penerbit FKIP UMS ,2010), hlm 51.
- Kurniawan, Bayu. “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (10 April 2019): 23–28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>.
- Karhe, Fransiska Blandina. “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga.” *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)* 1, no. 3 (5 November 2020): 78–82. <https://doi.org/10.36312/jcm.v1i3.192>.
- Kristiana, Ina, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi. “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi” 6, No. 2 (2017).
- Lolang, Enos. “Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif.” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2014): 685–95. <https://doi.org/10.47178/jkip.v3i3.99>.
- lilik fauziyah. “Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malanag.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, t.t.
- Madjid, Arqam, dan IAIN Pare-pare. “Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar” 1 (2019).
- “Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf.” Diakses 27 September 2023. <http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>.

- Nasution, Fauziah. "Kedatangan Dan Perkembangan Islam Ke Indonesia." *Mawa Izah Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan* 11, no. 1 (4 Juni 2020): 26–46. <https://doi.org/10.32923/maw.v11i1.995>.
- nila, farhatin. "pengaruh penerapan model TGT terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas V di madrasah ibtidaiyah miftahussibyan kalipucang wetan welehan jeparan tahun pelajaran 2019/2020." iain kodus, t.t.
- Payon, Feni Farida, Dyka Andrian, dan Sasi Mardikarini. "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD." *Jurnal Ilmiah Kontekstual* 2, no. 02 (27 Februari 2021): 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>.
- Pelajaran, Portal Materi. "Penjelasan Ruang Lingkup dan Keterampilan Materi Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) SMP / MTs Kurikulum 2013." Diakses 19 Oktober 2023. <https://www.salamedukasi.com/2014/07/penjelasan-ruang-lingkup-dan.html>.
- Perwita, D. (2021). *Metode Team Accelerated Instruction (TAI)*. Jakarta: Pascal Books.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, No. 0 (22 Januari 2022). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.
- Rahmawati, Rafika. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi." *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2018): 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>.
- Rahmawati, Rima. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016." *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* 5, no. 4 (1 Juli 2016): 326–36.
- Ratnawati, Ety. "Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu." *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 2, no. 1 (7 Oktober 2016). <https://www.jurnal.syekhnujati.ac.id/index.php/edueksos/article/view/635>.
- Rikawati, Kezia, dan Debora Sitinjak. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif." *Journal of Educational Chemistry* 2, no. 2 (2020): 40–48. <https://doi.org/10.1186/s13628-016-0030-5>.

- Rodja, Radio. "Hadits Arbain Ke 36 – Hadits Tentang Tolong Menolong." *Radio Rodja 756 AM* (blog), 29 Oktober 2021. <https://www.radiorodja.com/50957-hadits-arbain-ke-36-hadits-tentang-tolong-menolong/>.
- Rachmadyanti, Putri, dan Ganes Gunansyah. "Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 4, no. 1 (1 Agustus 2020): 83. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>.
- Rifqi, Mohammad Rifqi Mohammad. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (8 April 2022). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>.
- rofika uswatun kasanah. "efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di MA Al-Islam joresan ponorogo tahun pelajaran 2020/2021." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, t.t.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, A. (2008). *Statistika dalam kajian deskriptif, inferensi dan nonparametrik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- sahara, aulia. "pengaruh kesiapan belajar terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas 1 SDN 1 Penggarit kecamatan taman kabupaten pemalang." Thesis, universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta, 2018.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran." *Ecodunamika* 1, no. 3 (1 Oktober 2018). <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>.
- Siregar, Anissa, Ummi Kalsum, dan Sehat Muda Rambe. "Pengaruh Ruang Lingkup Ips Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS PAB 2 SAMPALI." *Lokakarya Journal of Research and Education Studies* 1, no. 1 (13 Agustus 2022): 1–10.
- supiani. "pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media microdoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan kalijogo kota malang." universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2022.
- . "pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media microsoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata

pelajaran IPS kelas VIII MTs sunan kalijogo kota malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.

syahril, syahril. “motivasi belajar dalam prespektif hadist,” t.t.

“Skripsi Emiliasi Widyasari - 1701140471.pdf,” t.t.

Suandika, I. Komang Adi, I. Nyoman Pasek Nugraha, dan L. J. E. Dewi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (1 Agustus 2020): 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.

supiani. “pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media microsoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs sunan kalijogo kota malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.

Syaparuddin, Syaparuddin, Meldianus Meldianus, dan Elihami Elihami. “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (25 Januari 2020): 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>.

Tukiran, Tukiran, dan Rahaju Rahaju. “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Who Wants to Be a Millionaire.” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 3 (30 Desember 2017): 188–98. <https://doi.org/10.33654/math.v3i3.71>.

ulya, nadiatul. “pengaruh moitvasi belajar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI selama masa pandemi covid-19 di SDN songgokerto 03 kota batu.” universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2021.

“View of Penggunaan *Teams Games Tournament* (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” Diakses 16 Oktober 2023. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jkse/article/view/11/4>.

widyahsari, emiliasi. “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournamnet (TGT) berbantuan media flashcard terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII di MTs An-nur palangka raya.” institut agama islam negeri palangka raya, 2021.

Wati, Amalia Ratna Zakiah, dan Syunu Trihantoyo. “Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 5, no. 1 (1 Oktober 2020): 46–57. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>.

“Who Wants To Be A Millionaire®: The Classroom Edition.” Diakses 26 September 2023. <https://doi.org/10.1287/ited.1.3.112>.

Yuliawati, Anak Agung Ngurah. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2, no. 2 (29 Agustus 2021): 356–64. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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 : 3151/Un.03.1/TL.00.1/12/2023 11 Desember 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SMPN 1 Turi
 di
 Lamongan

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	: Annisaa' Fitri Aprillia
NIM	: 200102110014
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi
Lama Penelitian	: Januari 2024 sampai dengan Maret 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.



Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 TURI
NSS : 201050703109 NPSN : 20506391
Jalan Raya Turi No. 164 Telepon 0322-322091
Email: smpn1turi@gmail.com



Turi, 15 Februari 2024

Nomor : 421.7/040/413.101.208/2024
Lampiran : -
Perihal : **Pemberian Ijin Melaksanakan Penelitian**

Kepada,
Yth. Dekan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang
Di
Tempat

Menindaklanjuti surat Dekan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Nomor : 3159/Un.03.1/TL.00.1/12/2023 Tanggal 11 Desember 2023. Perihal permohonan ijin melaksanakan penelitian penyusunan proposal Skripsi di SMP Negeri 1 Turi Lamongan Tahun 2024. Pada prinsipnya kami tidak keberatan memberikan ijin kepada :

Nama : **Annisaa' Fitri Aprillia**
NIM : 200102110014
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Jangka waktu : Januari s.d Maret 2024
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Turi**

Dengan catatan :

1. Mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di SMP Negeri 1 Turi
2. Menjaga Tata Tertib, kesopanan dan kesusilaan serta menghindari pernyataan baik lisan maupun tulisan yang dapat menyinggung perasaan
3. Tidak diperkenankan menjalankan kegiatan-kegiatan diluar ketentuan yang telah ditentukan
4. Setelah melaksanakan kegiatan penelitian wajib untuk memberikan laporan tertulis tentang pelaksanaan dan hasil penelitian kepada Kepala Sekolah.

Demikian surat pemberian ijin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala,
M. H. AMMAD MUNIR, S.Pd., M.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19690906 199702 1 003

Lampiran 3 Surat Izin 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. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-699 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 28 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Lusty Firmantika, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia
NIM : 200102110014
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi
Dosen Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd

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.



Lampiran 4 Surat Izin Validator Ahli Materi



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 : B-698 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 28 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Sharfina Nur Amalina, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia
NIM : 200102110014
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi
Dosen Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd

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.



Validator, M.A

232000031002

Lampiran 5 Surat Izin Validator Ahli Media



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-~~691~~ /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 28 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia
NIM : 200102110014
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi
Dosen Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd

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.



Dip. Akademik
M. A. I
2000031002

Lampiran 6 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Motivasi Belajar

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI ANGKET PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Identitas Validator Angket :

Nama Ahli : Lusty Firmantika, M.Pd
 NIP : 198701292019032010
 Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Penyusun :

Nama Mahasiswa : Annisaa' Fitri Aprillia
 NIM : 200102110014
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
 (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validitas. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penilaian Instrumen Angket

1. Berikan pendapat Ibu sejujurnya.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas angket yang dibuat.
3. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik	4 = Baik
2 = Kurang Baik	5 = Sangat Baik
3 = Cukup Baik	

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skala penilaian					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				✓		
		Kejelasan butir pernyataan			✓			
		Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓		
		Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓			dipersingkat .
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan			✓			
3.	Relevansi	Kesesuaian pernyataan dengan indikator motivasi belajar				✓		
		Kalimat yang diajukan dapat mengungkapkan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa			✓			
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar			✓			
5.	Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap			✓			
6.	Ketetapan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓			dipersingkat
		Bahasa yang digunakan efektif			✓			
		Penulisan sesuai dengan EYD			✓			

D. Komentar Umum dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menurut Saya angket penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi” ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dalam penelitian
2. Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

*Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ibu

Malang, 24 Februari 2024
Ahli Instrumen Angket



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP.198701292019032010

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lusty Firmantika, M.Pd

NIP : 198701292019032010

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia

NIM : 200102110014

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan dalam penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Malang, 24 Februari 2024
Ahli Instrumen Angket



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 7 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Keaktifan Belajar

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI

ANGKET PENELITIAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Identitas Validator Angket :

Nama Ahli : Lusty Firmantika, M.Pd
 NIP : 198701292019032010
 Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Penyusun :

Nama Mahasiswa : Annisaa' Fitri Aprillia
 NIM : 200102110014
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
 (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validitas. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penilaian Instrumen Angket

1. Berikan pendapat Ibu sejujurnya.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas angket yang dibuat.
3. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik	4 = Baik
2 = Kurang Baik	5 = Sangat Baik
3 = Cukup Baik	

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skala penilaian					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				✓		
		Kejelasan butir pernyataan			✓			
		Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓		
		Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓			dipersejajarkan dan diperjelas.
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan			✓			
3.	Relevansi	Kesesuaian pernyataan dengan indikator motivasi belajar				✓		
		Kalimat yang diajukan dapat mengungkapkan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa			✓			
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar			✓			
5.	Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap			✓			
6.	Ketetapan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		dipersejajarkan	
		Bahasa yang digunakan efektif			✓			
		Penulisan sesuai dengan EYD			✓			

D. Komentar Umum dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menurut Saya angket penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi” ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dalam penelitian
- ② Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

*Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ibu

Malang, 24 Februari 2024
Ahli Instrumen Angket



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP.198701292019032010

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lusty Firmantika, M.Pd

NIP : 198701292019032010

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia

NIM : 200102110014

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan dalam penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Malang, 24 Februari 2024
Ahli Instrumen Angket



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 8 Lembar Penilaian Validasi Materi

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI

MATERI PENELITIAN

Identitas Validator Angket :

Nama Ahli : Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP : 199403192019032026
Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Penyusun :

Nama Mahasiswa : Annisaa' Fitri Aprillia
NIM : 200102110014
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap materi validitas. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penilaian Instrumen Angket

1. Berikan pendapat Ibu sejujurnya.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi penelitian yang dibuat.
3. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skala penilaian					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Penyajian	Materi yang disajikan lengkap dan runtut				✓		
2.	Kurikulum	Materi pembelajaran disesuaikan pada pembelajaran IPS SMP kelas VIII					✓	
3.	Isi materi	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓	
		Materi sesuai dengan yang dirumuskan					✓	
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓	
		Kejelasan materi					✓	
		Cakupan materi sesuai dengan tema dan sub tema					✓	
		Materi jelas dan spesifik				✓		
		Kejelasan soal dengan indikator soal dan jawaban					✓	
		Soal mudah dipahami					✓	
								✓
4.	Ketetapan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
		Bahasa yang digunakan efektif					✓	
		Penulisan sesuai dengan EYD					✓	

D. Komentar Umum dan Saran

.....*layak digunakan dengan revisi*.....

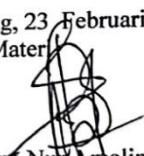
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menurut Saya angket penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi” ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dalam penelitian
2. Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

*Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ibu

Malang, 23 Februari 2024
Ahli Mater


Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MATERI PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP : 199403192019032026

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia

NIM : 200102110014

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan dalam penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Februari 2024
Ahli Materi


Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Media

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI

MEDIA PENELITIAN

Identitas Validator Angket :

Nama Ahli : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP : 198902072019031012
Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Penyusun :

Nama Mahasiswa : Annisaa' Fitri Aprillia
NIM : 200102110014
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak terhadap validitas. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penilaian Instrumen Angket

1. Berikan pendapat Bapak sejujurnya.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dibuat.
3. Bapak dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skala penilaian					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Penyajian	Keruntutan konsep				✓		
		Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
		Penyajian soal menarik					✓	
		Dapat digunakan secara individu tau kelompok					✓	
		Tampilan kunci jawaban					✓	
2.	Desain isi	Komposisi warna					✓	
		Variasi isi kuis					✓	
		Kualitas foto atau gambar					✓	
		Kesesuaian karakter atau huruf				✓		
		Kreatif dan dinamis					✓	
3.	Kontruksi	Penampilan unsur tata letak					✓	
		Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layer					✓	
		Website menggunakan huruf yang sesuai					✓	
		Tampilan web menarik				✓		Sejalan 2 materi
		Memberikan motivasi dan keaktifan belajar					✓	
4.	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi					✓	
		Keefektifan penggunaan				✓		
		Menu dan fasilitas tombol kuis muah dimengerti				✓		Aganti 75 menarik

D. Komentar Umum dan Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menurut Saya media penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi" ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dalam penelitian
2. Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

*Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak

Malang, 23 Februari 2024
Ahli Media



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP. 198902072019031012

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP : 198902072019031012

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia

NIM : 200102110014

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan dalam penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Malang, 23 Februari 2024
Ahli Media



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP. 198902072019031012

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 10 Absensi Siswa Kelas Kontrol VIII G

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII G SMPN 1 TURI		
No.	Jenis Kelamin	Nama
1	L	Abdul Mura Sadam
2	L	Abdul Rofi' Salam
3	L	Ahmad Aditya Perasetiyo
4	P	Aida Nur H.
5	P	Amira Nafisah Fazlin
6	P	Aridha Dyandra
7	P	Azzahra Aflah Zaskia
8	L	Chico R.P
9	L	Dwi Arjuna Febria
10	P	Finurika Zamzamy R.
11	P	Henggaring Tyas
12	L	Jase Barnades M.Z
13	P	Kartika Intan Permata
14	P	Keiza Fahira Putri M.
15	P	Latricia Caesar
16	L	M. Atsiil Maulana R.
17	P	Msida Eka W.
18	P	Meistasya Nugrah A.
19	P	Meytha Putri P.
20	P	Zuhrotul Eka Zahrah
20	L	Moh. Andhika Bagus F.
21	P	Novemy Hidayah Putri
22	P	Putri Inayah Azzarah
23	L	Raditya Galen Adelia
24	P	Sabrina Putri D.
25	L	Satria Taufiqur R.
26	P	Sherly Aprilia F.
27	P	Tualitah Filzah F.
28	P	Tzakia Melinda
29	P	Vanessa Fermela Agustin
31	P	Zuhrorotus Mar'ah

Lampiran 11 Absensi Siswa Kelas Eksperimen VIII H

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII H SMPN 1 TURI		
No.	Jenis Kelamin	Nama
1	L	Abhyasa Yuma W.
2	L	A. Nauval Al-Altaf
3	P	Adinda Shinta Istighfarah
4	L	Ahmad Tesar Yuan Satria
5	P	Aprilia Rahmah Azzahri
6	P	Ardyah Pramesthi R.C
7	P	Bintari Indy Ramadhani
8	P	Febby Anggraini P.
9	P	Franssiska
10	L	Galang Johan P.
11	L	Jifal Ijlal A.
12	P	Jihan Rana Mahira
13	P	Julia Rahma Puspa N.
14	L	Kevin Maharaika
15	L	M. Zidni Alvin
16	L	M. Zidny Nafi' H.
17	P	Maulida Rachma
18	L	M. Faris Hidayat
19	P	Nanda Widyawati Cahya R.
20	P	Nur Aini
20	P	Pratisha Putri Eldiana
21	L	Putra Oktaviyan P.
22	L	Rizky Bagus R.
23	P	Salsabilla Ulin Nuha
24	P	Silvia Kristiani
25	P	Siti Nurul Adhimatus S.
26	P	Verlita Putri Az'ari
27	P	Zahara Dwi Amalia
28	L	Zidan Iqbal Asyrofi
29	P	Zuanita A. H
31	L	Zulkifli Syarifuddin

Lampiran 12 Perolehan Skor Pre Motivasi Test Siswa Kelas Kontrol

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII G SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Pre Motivasi Tes
1	L	Abdul Mura Sadam	76
2	L	Abdul Rofi' Salam	55
3	L	Ahmad Aditya Perasetiyo	78
4	P	Aida Nur H.	72
5	P	Amira Nafisah Fazlin	86
6	P	Aridha Dyandra	78
7	P	Azzahra Aflah Zaskia	77
8	L	Chico R.P	70
9	L	Dwi Arjuna Febria	62
10	P	Finurika Zamzamy R.	64
11	P	Henggaring Tyas	82
12	L	Jase Barnades M.Z	59
13	P	Kartika Intan Permata	68
14	P	Keiza Fahira Putri M.	65
15	P	Latricia Caesar	87
16	L	M. Atsiil Maulana R.	84
17	P	Msida Eka W.	69
18	P	Meistasya Nugrah A.	57
19	P	Meytha Putri P.	83
20	P	Zuhrotul Eka Zahrah	73
20	L	Moh. Andhika Bagus F.	75
21	P	Novemy Hidayah Putri	63
22	P	Putri Inayah Azzarah	79
23	L	Raditya Galen Adelia	80
24	P	Sabrina Putri D.	71
25	L	Satria Taufiqur R.	58
26	P	Sherly Aprilia F.	66
27	P	Tualitah Filzah F.	74
28	P	Tzakia Melinda	68
29	P	Vanessa Fermela Agustin	60
31	P	Zuhrorotus Mar'ah	61

Lampiran 13 Perolehan Skor Pre Motivasi Test Siswa Kelas Eksperimen

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII H SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Pre Motivasi Tes
1	L	Abhyasa Yuma W.	98
2	L	A. Nauval Al-Altaf	79
3	P	Adinda Shinta Istighfarah	78
4	L	Ahmad Tesar Yuan Satria	81
5	P	Aprilia Rahmah Azzahri	87
6	P	Ardyah Pramesthi R.C	70
7	P	Bintari Indy Ramadhani	88
8	P	Febby Anggraini P.	71
9	P	Franssiska	87
10	L	Galang Johan P.	86
11	L	Jifal Ijlal A.	88
12	P	Jihan Rana Mahira	62
13	P	Julia Rahma Puspa N.	80
14	L	Kevin Maharaika	89
15	L	M. Zidni Alvin	84
16	L	M. Zidny Nafi' H.	72
17	P	Maulida Rachma	80
18	L	M. Faris Hidayat	83
19	P	Nanda Widyawati Cahya R.	77
20	P	Nur Aini	74
20	P	Pratisha Putri Eldiana	78
21	L	Putra Oktaviyan P.	85
22	L	Rizky Bagus R.	74
23	P	Salsabilla Ulin Nuha	76
24	P	Silvia Kristiani	75
25	P	Siti Nurul Adhimatus S.	82
26	P	Verlita Putri Az'ari	70
27	P	Zahara Dwi Amalia	73
28	L	Zidan Iqbal Asyrofi	84
29	P	Zuanita A. H	65
31	L	Zulkifli Syarifuddin	73

Lampiran 14 Perolehan Skor Post Motivasi Test Kelas Kontrol

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII G SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Post Motivasi Tes
1	L	Abdul Mura Sadam	86
2	L	Abdul Rofi' Salam	100
3	L	Ahmad Aditya Perasetiyo	96
4	P	Aida Nur H.	90
5	P	Amira Nafisah Fazlin	94
6	P	Aridha Dyandra	81
7	P	Azzahra Aflah Zaskia	87
8	L	Chico R.P	94
9	L	Dwi Arjuna Febria	100
10	P	Finurika Zamzamy R.	86
11	P	Henggaring Tyas	89
12	L	Jase Barnades M.Z	88
13	P	Kartika Intan Permata	90
14	P	Keiza Fahira Putri M.	94
15	P	Latricia Caesar	89
16	L	M. Atsiil Maulana R.	87
17	P	Msida Eka W.	84
18	P	Meistasya Nugrah A.	82
19	P	Meytha Putri P.	92
20	P	Zuhrotul Eka Zahrah	95
20	L	Moh. Andhika Bagus F.	90
21	P	Novemy Hidayah Putri	84
22	P	Putri Inayah Azzarah	91
23	L	Raditya Galen Adelia	93
24	P	Sabrina Putri D.	86
25	L	Satria Taufiqur R.	83
26	P	Sherly Aprilia F.	80
27	P	Tualitah Filzah F.	85
28	P	Tzakia Melinda	93
29	P	Vanessa Fermela Agustin	91
31	P	Zuhrorotus Mar'ah	85

Lampiran 15 Perolehan Skor Post Motivasi Test Siswa Kelas Eksperimen

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII H SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Pre Motivasi Tes
1	L	Abhyasa Yuma W.	101
2	L	A. Nauval Al-Altaf	103
3	P	Adinda Shinta Istighfarah	96
4	L	Ahmad Tesar Yuan Satria	113
5	P	Aprilia Rahmah Azzahri	105
6	P	Ardyah Pramesthi R.C	85
7	P	Bintari Indy Ramadhani	90
8	P	Febby Anggraini P.	99
9	P	Franssiska	111
10	L	Galang Johan P.	103
11	L	Jifal Ijlal A.	102
12	P	Jihan Rana Mahira	102
13	P	Julia Rahma Puspa N.	100
14	L	Kevin Maharaika	119
15	L	M. Zidni Alvin	88
16	L	M. Zidny Nafi' H.	106
17	P	Maulida Rachma	101
18	L	M. Faris Hidayat	91
19	P	Nanda Widyawati Cahya R.	98
20	P	Nur Aini	92
20	P	Pratisha Putri Eldiana	108
21	L	Putra Oktaviyan P.	95
22	L	Rizky Bagus R.	105
23	P	Salsabilla Ulin Nuha	107
24	P	Silvia Kristiani	99
25	P	Siti Nurul Adhimatus S.	99
26	P	Verlita Putri Az'ari	93
27	P	Zahara Dwi Amalia	100
28	L	Zidan Iqbal Asyrofi	96
29	P	Zuanita A. H	98
31	L	Zulkifli Syarifuddin	101

Lampiran 16 Perolehan Skor Pre Keaktifan Test Siswa Kelas Kontrol

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII G SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Pre Keaktifan Tes
1	L	Abdul Mura Sadam	81
2	L	Abdul Rofi' Salam	76
3	L	Ahmad Aditya Perasetiyo	89
4	P	Aida Nur H.	75
5	P	Amira Nafisah Fazlin	78
6	P	Aridha Dyandra	82
7	P	Azzahra Aflah Zaskia	92
8	L	Chico R.P	89
9	L	Dwi Arjuna Febria	65
10	P	Finurika Zamzamy R.	79
11	P	Henggaring Tyas	83
12	L	Jase Barnades M.Z	90
13	P	Kartika Intan Permata	77
14	P	Keiza Fahira Putri M.	63
15	P	Latricia Caesar	66
16	L	M. Atsiil Maulana R.	88
17	P	Msida Eka W.	72
18	P	Meistasya Nugrah A.	62
19	P	Meytha Putri P.	71
20	P	Zuhrotul Eka Zahrah	85
20	L	Moh. Andhika Bagus F.	88
21	P	Novemy Hidayah Putri	69
22	P	Putri Inayah Azzarah	87
23	L	Raditya Galen Adelia	86
24	P	Sabrina Putri D.	80
25	L	Satria Taufiqur R.	67
26	P	Sherly Aprilia F.	74
27	P	Tualitah Filzah F.	84
28	P	Tzakia Melinda	70
29	P	Vanessa Fermela Agustin	68
31	P	Zuhrorotus Mar'ah	69

Lampiran 17 Perolehan Skor Pre Keaktifan Test Siswa Kelas Eksperimen

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII H SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Pre Keaktifan Tes
1	L	Abhyasa Yuma W.	82
2	L	A. Nauval Al-Altaf	89
3	P	Adinda Shinta Istighfarah	97
4	L	Ahmad Tesar Yuan Satria	84
5	P	Aprilia Rahmah Azzahri	94
6	P	Ardyah Pramesthi R.C	87
7	P	Bintari Indy Ramadhani	88
8	P	Febby Anggraini P.	90
9	P	Franssiska	89
10	L	Galang Johan P.	86
11	L	Jifal Ijlal A.	92
12	P	Jihan Rana Mahira	76
13	P	Julia Rahma Puspa N.	95
14	L	Kevin Maharaika	86
15	L	M. Zidni Alvin	85
16	L	M. Zidny Nafi' H.	85
17	P	Maulida Rachma	90
18	L	M. Faris Hidayat	87
19	P	Nanda Widyawati Cahya R.	91
20	P	Nur Aini	87
20	P	Pratisha Putri Eldiana	91
21	L	Putra Oktaviyan P.	83
22	L	Rizky Bagus R.	84
23	P	Salsabilla Ulin Nuha	92
24	P	Silvia Kristiani	90
25	P	Siti Nurul Adhimatus S.	89
26	P	Verlita Putri Az'ari	94
27	P	Zahara Dwi Amalia	81
28	L	Zidan Iqbal Asyrofi	81
29	P	Zuanita A. H	93
31	L	Zulkifli Syarifuddin	100

Lampiran 18 Perolehan Skor Post Keaktifan Test Kelas Kontrol

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII G SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Post Keaktifan Tes
1	L	Abdul Mura Sadam	97
2	L	Abdul Rofi' Salam	83
3	L	Ahmad Aditya Perasetiyo	93
4	P	Aida Nur H.	100
5	P	Amira Nafisah Fazlin	101
6	P	Aridha Dyandra	104
7	P	Azzahra Aflah Zaskia	102
8	L	Chico R.P	100
9	L	Dwi Arjuna Febria	88
10	P	Finurika Zamzamy R.	99
11	P	Henggaring Tyas	94
12	L	Jase Barnades M.Z	94
13	P	Kartika Intan Permata	105
14	P	Keiza Fahira Putri M.	95
15	P	Latricia Caesar	97
16	L	M. Atsiil Maulana R.	91
17	P	Msida Eka W.	94
18	P	Meistasya Nugrah A.	93
19	P	Meytha Putri P.	98
20	P	Zuhrotul Eka Zahrah	88
20	L	Moh. Andhika Bagus F.	103
21	P	Novemy Hidayah Putri	93
22	P	Putri Inayah Azzarah	105
23	L	Raditya Galen Adelia	108
24	P	Sabrina Putri D.	103
25	L	Satria Taufiqur R.	96
26	P	Sherly Aprilia F.	86
27	P	Tualitah Filzah F.	100
28	P	Tzakia Melinda	106
29	P	Vanessa Fermela Agustin	86
31	P	Zuhrorotus Mar'ah	89

Lampiran 19 Perolehan Skor Post Keaktifan Test Siswa Kelas Eksperimen

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII H SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Skor Post Keaktifan Tes
1	L	Abhyasa Yuma W.	109
2	L	A. Nauval Al-Altaf	108
3	P	Adinda Shinta Istighfarah	99
4	L	Ahmad Tesar Yuan Satria	116
5	P	Aprilia Rahmah Azzahri	99
6	P	Ardyah Pramesthi R.C	111
7	P	Bintari Indy Ramadhani	110
8	P	Febby Anggraini P.	112
9	P	Franssiska	106
10	L	Galang Johan P.	102
11	L	Jifal Ijlal A.	112
12	P	Jihan Rana Mahira	105
13	P	Julia Rahma Puspa N.	105
14	L	Kevin Maharaika	108
15	L	M. Zidni Alvin	97
16	L	M. Zidny Nafi' H.	102
17	P	Maulida Rachma	103
18	L	M. Faris Hidayat	107
19	P	Nanda Widyawati Cahya R.	98
20	P	Nur Aini	111
20	P	Pratisha Putri Eldiana	116
21	L	Putra Oktaviyan P.	120
22	L	Rizky Bagus R.	112
23	P	Salsabilla Ulin Nuha	111
24	P	Silvia Kristiani	105
25	P	Siti Nurul Adhimatus S.	115
26	P	Verlita Putri Az'ari	121
27	P	Zahara Dwi Amalia	108
28	L	Zidan Iqbal Asyrofi	105
29	P	Zuanita A. H	105
31	L	Zulkifli Syarifuddin	110

Lampiran 20 Daftar Perolehan Skor Keterlaksanaan TGT

Daftar Absensi Siswa Kelas VIII H SMPN 1 TURI			
No.	Jenis Kelamin	Nama	Keterlaksanaan TGT
1	L	Abhyasa Yuma W.	192
2	L	A. Nauval Al-Altaf	174
3	P	Adinda Shinta Istighfarah	192
4	L	Ahmad Tesar Yuan Satria	176
5	P	Aprilia Rahmah Azzahri	181
6	P	Ardyah Pramesthi R.C	187
7	P	Bintari Indy Ramadhani	192
8	P	Febby Anggraini P.	184
9	P	Franssiska	183
10	L	Galang Johan P.	190
11	L	Jifal Ijlal A.	190
12	P	Jihan Rana Mahira	187
13	P	Julia Rahma Puspa N.	187
14	L	Kevin Maharaika	183
15	L	M. Zidni Alvin	192
16	L	M. Zidny Nafi' H.	183
17	P	Maulida Rachma	190
18	L	M. Faris Hidayat	191
19	P	Nanda Widyawati Cahya R.	191
20	P	Nur Aini	186
20	P	Pratisha Putri Eldiana	183
21	L	Putra Oktaviyan P.	181
22	L	Rizky Bagus R.	187
23	P	Salsabilla Ulin Nuha	184
24	P	Silvia Kristiani	191
25	P	Siti Nurul Adhimatus S.	186
26	P	Verlita Putri Az'ari	181
27	P	Zahara Dwi Amalia	186
28	L	Zidan Iqbal Asyrofi	189
29	P	Zuanita A. H	188
31	L	Zulkifli Syarifuddin	191

Lampiran 21 Instrumen Angket Motivasi

Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

A. Identitas Data Responden

Nama : Hari/Tanggal :
 No. Absen : Jenis kelamin :
 Kelas :

B. Informasi dan Aturan Menjawab Angket :

1. Butir soal pada angket ini ada 25 pertanyaan.
2. Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).
3. Hasil dari mengisi angket tidak mempengaruhi hasil belajar.
4. Berilah jawaban jujur sesuai dengan pilihanmu.
5. Jawaban tidak boleh mengandung unsur paksaan dan pengaruh terhadap orang lain.
6. Apabila ada yang kurang jelas tanyakan kepada peneliti atau guru.
7. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab.
8. Isi identitas data yang sudah tertera di poin bagian atas.
9. Catat tanggapan Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan keterangan pilihan jawaban.
10. Pengerjaan waktu mengisi angket sekitar 5 – 10 menit.
11. Pilihan alternatif jawaban motivasi belajar adalah :

No.	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya setiap hari membaca cerita Sejarah Indonesia untuk menanamkan jiwa nasionalisme	√				

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-Ragu

Angket Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

No.	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	RR	TS	STS
Indikator : Adanya hasrat dan keinginan berhasil						
1.	Saya mengerjakan tugas mata pelajaran IPS dengan sungguh-sungguh.					
2.	Saya akan terus rajin belajar untuk meraih dan memperoleh nilai mata pelajaran IPS dengan baik.					
3.	Saya tidak serius dalam mengerjakan soal maupun tugas mata pelajaran IPS yang diberikan oleh guru.					
4.	Saya mengerjakan tugas dengan menunggu jawaban dari teman.					
Indikator : Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar						
5.	Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami					
6.	Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal dalam materi IPS					
7.	Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas IPS yang sulit dikerjakan.					
8.	Saya selalu beralasan paham pelajaran padahal sebenarnya saya belum paham.					
Indikator : Adanya harapan dan cita-cita di masa depan						
9.	Saya mempunyai impian sukses dimasa depan.					
10.	Saya senang belajar IPS karena memberikan wawasan luas dan membantu orang lain					
11.	Saya tidak memiliki impian dan cita-cita dimasa depan					
12.	Saya merasa saya tidak berhasil dalam belajar IPS					
Indikator : Adanya penghargaan dalam belajar						
13.	Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar IPS yang baik di kelas					
14.	Saya mendapat pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar saat pembelajaran game					
15.	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas mata pelajaran IPS yang diberikan oleh Guru					
16.	Saya rajin belajar hanya ingin mendapatkan perhatian teman dan hadiah					
17.	Saya bersemangat belajar hanya ingin hadiah dari Guru					

Indikator : Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar					
18.	Saya mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok				
19.	Saya senang belajar IPS karena cara belajarnya menarik				
20.	Saya bosan dalam belajar IPS karena hanya mencatat dan hafalan saja				
21.	Saya merasa bosan ketika pembelajaran dikelas / monoton				
Indikator : Adanya lingkungan belajar yang kondusif					
22.	Saya merasa nyaman belajar di kelas karena fasilitas lengkap				
23.	Saya hanya diam saja dan tidak punya keberanian untuk mengeluarkan pendapat				
24.	Saya membuat gaduh saat pembelajaran berlangsung				
25.	Saya merasa kelas bersih ketika guru menyuruh membersihkan saja				
Total					

Lampiran 22 Instrumen Angket Keaktifan

Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

A. Identitas Data Responden

Nama : Hari/Tanggal :
 No. Absen : Jenis kelamin :
 Kelas :

B. Informasi dan Aturan Menjawab Angket :

1. Butir soal pada angket ini ada 28 pertanyaan.
2. Angket ini digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).
3. Hasil dari mengisi angket tidak mempengaruhi hasil belajar.
4. Berilah jawaban jujur sesuai dengan pilihanmu.
5. Jawaban tidak boleh mengandung unsur paksaan dan pengaruh terhadap orang lain.
6. Apabila ada yang kurang jelas tanyakan kepada peneliti atau guru.
7. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab.
8. Isi identitas data yang sudah tertera di poin bagian atas.
9. Catat tanggapan Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan keterangan pilihan jawaban.
10. Pengerjaan waktu mengisi angket sekitar 5 – 10 menit.
11. Pilihan alternatif jawaban motivasi belajar adalah :

No.	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya sering bertanya kepada guru mengenai materi Sejarah Indonesia masa Orde Baru			√		

SS = Sangat Setuju TS

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-Ragu

Angket Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

		Kriteria
--	--	----------

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
<i>Indikator : Visual Activities</i>						
1.	Saya memperhatikan materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh Guru di depan kelas.					
2.	Saya merasakan dan mengamati model pembelajaran TGT untuk membantu memahami materi yang diajarkan.					
3.	Saya hanya mengandalkan penjelasan Guru dan malas membaca.					
4.	Saya tidak memperhatikan penjelasan dari guru karena bosan					
<i>Indikator : Oral Activities</i>						
5.	Saya menyampaikan pendapat ketika diberikan kesempatan oleh Guru.					
6.	Saya mengemukakan gagasan pada saat diskusi kelompok.					
7.	Saya tidak berusaha bertanya kepada teman atau guru saat mengalami kesulitan belajar					
8.	Saya lebih suka diam saat diskusi kelompok					
<i>Indikator : Listening Activities</i>						
9.	Saya mendengarkan dengan serius penjelasan materi IPS dari Guru agar paham.					
10.	Saya mendengarkan pendapat teman kelompok saat sedang berdiskusi.					
11.	Saya memaksa teman untuk memberikan tanggapan saat berdiskusi					
12.	Saya tidak mendengarkan penjelasan Guru					
<i>Indikator : Writing Activities</i>						
13.	Saya mencatat materi-materi penting yang disampaikan oleh Guru agar tidak lupa.					
14.	Saya mencatat hasil diskusi kelompok.					
15.	Saya hanya mencatat materi IPS ketika disuruh oleh Guru.					
16.	Saya mencoret-coret / menggambar di buku pelajaran agar tidak bosan					
<i>Indikator : Motor Activities</i>						
17.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok					
18.	Saya saling bertukar pendapat atau pemikiran dalam menjawab pertanyaan saat pelaksanaan turnamen berlangsung.					
19.	Saya membuat kegaduhan di kelas saat pelajaran berlangsung.					

20.	Saya izin keluar kelas padahal malas pelajaran IPS					
<i>Indikator : Mental Activities</i>						
21.	Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh Guru.					
22.	Saya membantu mengerjakan tugas kelompok.					
23.	Saya mengambil keputusan tanpa melibatkan teman					
24.	Saya acuh ketika diskusi kelompok tidak bisa memecahkan masalah					
<i>Indikator : Emotional Activities</i>						
25.	Saya senang terlibat aktif dalam pelajaran IPS karena model pembelajaran yang diberikan menarik.					
26.	Saya belajar lebih giat agar dapat membantu kelompok memenangkan turnamen.					
27.	Saya gugup ketika ditunjuk sebagai perwakilan kelompok					
28.	Saya bosan dengan pembelajaran IPS karena model belajarnya ceramah					
Total						

Lampiran 23 Materi IPS

TEMA 03

“NASIONALISME DAN JATI DIRI BANGSA”

SUB TEMA : PERGERAKAN KEBANGSAAN MENUJU KEMERDEKAAN

1. Bagaimana Perkembangan Organisasi Pergerakan di Indonesia Pada Masa Penjajahan.

A. Faktor Pergerakan Nasional

Ditinjau dari asal pengaruhnya, pergerakan nasional dilatarbelakangi berbagai kejadian di dalam negeri Indonesia dan berbagai kejadian di luar negeri. Berbagai kejadian dari dalam negeri atau sering disebut faktor internal yang melatar belakangi pergerakan nasional, misalnya perluasan pendidikan, kegagalan perjuangan di berbagai daerah, rasa senasib sepenanggungan, dan perkembangan berbagai organisasi etnik kedaerahan. Adapun berbagai hal dari luar Indonesia (faktor eksternal) yang melatar belakangi terjadinya pergerakan nasional, antara lain munculnya paham-paham baru di dunia seperti pan-Islamisme, nasionalisme, sosialisme, liberalisme, dan demokrasi. Beberapa peristiwa seperti kemenangan Jepang atas Rusia dalam perang 1905 dan perkembangan berbagai organisasi pergerakan nasional di berbagai negara juga menjadi faktor eksternal pendorong pergerakan nasional di Indonesia. Uraian berikut akan menjelaskan hal-hal yang telah disebutkan di atas.

a. Perluasan Pendidikan

Pemerintah Hindia Belanda menerapkan kebijakan Politik Etis pada tahun 1901, yaitu dalam bidang irigasi/pengairan, emigrasi/transmigrasi, dan edukasi/pendidikan. Tiga kebijakan tersebut sebenarnya bertujuan memperbaiki kondisi masyarakat yang semakin terpuruk. Namun, pelaksanaan kebijakan politik Etis tetap lebih berpihak kepada penjajah. Dalam pelaksanaannya, banyak penyelewengan dalam Politik Etis, seperti:

- 1) Irigasi hanya untuk kepentingan perkebunan Belanda.
- 2) Emigrasi/transmigrasi hanya untuk mengirim orang-orang Jawa ke luar Jawa guna dijadikan buruh perkebunan dengan upah murah.
- 3) Pendidikan hanya sampai tingkat rendah, yang bertujuan memenuhi pegawai rendahan. Pendidikan tinggi hanya untuk orang Belanda dan sebagian anak pejabat.

Segi positif yang paling dirasakan bangsa Indonesia adalah pendidikan. Semakin banyak orang Indonesia berpendidikan modern, yang kemudian

mempelopori gerakan pendidikan, sosial, dan politik. Pengaruh pendidikan inilah yang melahirkan para tokoh pemimpin pergerakan nasional Indonesia. Pendidikan adalah investasi peradaban. Melalui pendidikan akan tertanamkan pengetahuan dan kesadaran nasionalisme bangsa Indonesia. Secara bertahap, mulai masuk abad XX, kesempatan memperoleh pendidikan bagi rakyat Indonesia semakin besar. Hal ini dipengaruhi kebijakan baru pemerintah Hindia Belanda melalui Politik Etis (Politik Balas Budi).

Politik kolonial liberal yang memeras rakyat Indonesia menimbulkan keprihatinan sebagian masyarakat Belanda. C. Theodore van Deventer menuangkan kritiknya dalam sebuah majalah *de Gids* berjudul *Een Eereschuld* atau *Debt of Honour* (Hutang Budi/ Hutang Kehormatan) yang terbit pada tahun 1899. Van Deventer mengusulkan agar Belanda melakukan balas budi untuk bangsa Indonesia. Balas budi yang diusulkan adalah dengan melakukan *educatie*, *emigratie*, dan *irrigatie* (edukasi/pendidikan, emigrasi/perpindahan penduduk, dan irigasi/pengairan). Kebijakan Politik Etis memungkinkan berdirinya sekolah-sekolah di berbagai daerah di Indonesia.

Mulai abad XX, perkembangan pendidikan yang diselenggarakan swasta juga semakin banyak. Perkembangan pendidikan bukan hanya diselenggarakan oleh pemerintah, tetapi juga oleh berbagai organisasi sosial dan keagamaan. Misionaris (agama Katolik) dan Zending (agama Kristen Protestan) mendirikan berbagai sekolah di pusat-pusat penyebaran agama Kristen. Di beberapa kota berkembang pendidikan berdasarkan keagamaan, seperti Muhammadiyah, Persatuan Islam, Nahdlatul Ulama, dan sebagainya. Sekolah kebangsaan juga tumbuh, seperti Taman Siswa dan sekolah-sekolah yang didirikan organisasi pergerakan. Pendidikan sangat besar peranannya dalam menumbuhkembangkan nasionalisme. Pendidikan menyebabkan terjadinya transformasi ide dan pemikiran yang mendorong semangat pembaharuan masyarakat. Pada masa sekarang, kalian harus senantiasa berupaya meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Kegagalan Perjuangan di Berbagai Daerah

Bangsa Indonesia menyadari berbagai penyebab kegagalan perjuangan kemerdekaan pada masa lalu. Salah satu penyebab kegagalan perjuangan tersebut adalah perlawanan yang bersifat kedaerahan. Kalian tentu ingat beberapa perjuangan bangsa Indonesia di berbagai daerah. Bagaimana seandainya para tokoh seperti Imam Bonjol, Pangeran Diponegoro, Pattimura, Sultan Hasanuddin, dan para tokoh lainnya bersatu mengusir penjajah yang dimana Belanda akan mudah ditaklukkan. Memasuki abad XX, corak perjuangan bangsa Indonesia berubah dari bersifat kedaerahan, menuju perjuangan yang bersifat nasional. Bangsa Indonesia menemukan identitas kebangsaan sebagai perekat perjuangan bersama. Paham kebangsaan atau nasionalisme telah tumbuh dan menjelma menjadi sarana perjuangan yang sangat kuat. Corak perjuangan nasional bangsa Indonesia ditandai dengan momentum penting, yaitu diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928.

c. Rasa Senasib Sepenanggungan

Perluasan kekuasaan Barat di Indonesia telah memengaruhi perubahan politik, ekonomi, dan sosial bangsa Indonesia. Tekanan pemerintah Hindia Belanda pada bangsa Indonesia telah memunculkan perasaan kebersamaan rakyat Indonesia sebagai bangsa terjajah. Hal inilah yang mendorong tekad bersama untuk menghimpun kebersamaan dalam pergerakan kebangsaan Indonesia.

d. Perkembangan Organisasi Etnis, Kedaerahan, dan Keagamaan

Organisasi pergerakan nasional tidak muncul begitu saja. Awalnya, organisasi yang berdiri di Indonesia adalah organisasi etnis, kedaerahan, dan keagamaan. Berbagai organisasi tersebut sering melakukan pertemuan hingga akhirnya muncul ide untuk mengikatkan diri dalam organisasi yang bersifat nasional.

Organisasi etnis banyak didirikan para pelajar perantau di kota-kota besar. Mereka membentuk perkumpulan berdasarkan latar belakang etnis. Beberapa contohnya antara lain Serikat Pasundan serta Perkumpulan Kaum Betawi yang dipelopori oleh M Husni Thamrin. Selain organisasi etnis, muncul juga beberapa organisasi kedaerahan, seperti Trikoro Dharmo (1915) yang merupakan bentukan dari R. Satiman Wiryosanjoyo, Kadarman, dan

Sunardi pada 7 Maret 1915 di Jakarta. Trikoro Dharmo bertujuan untuk mencapai Jawa Raya dengan cara memperkokoh rasa persatuan antara pemuda-pemuda Jawa, Sunda, Madura, Bali dan Lombok. Bentuk perjuangan: Secara diplomasi dan organisasi. (1915), dan Jong Sumatera Bond (1917). Kemudian ada Jong Java, merupakan Jong Java adalah organisasi yang didirikan oleh Satiman Wirjosandjojo di Gedung STOVIA pada tanggal 7 Maret 1915. Organisasi Jong Java semula bernama Tri Koro Dharmo. Jong Java bertujuan untuk menyatukan pelajar pribumi dan meningkatkan minat pada kesenian dan bahasa nasional serta memajukan pengetahuan umum untuk anggotanya. Bentuk Perjuangan: Secara diplomasi, kesenian, dan pendidikan. Lalu adanya Jong Islamieten Bond atau Perkumpulan Pemuda Islam didirikan di Jakarta pada tanggal 1 Januari 1925 oleh pemuda pelajar. Jong Islamieten Bond bertujuan untuk mengadakan pelatihan-pelatihan agama Islam bagi para pelajar Islam. Selain itu, organisasi ini dibentuk guna mengikat rasa persaudaraan antara para pemuda terpelajar Islam yang berasal dari berbagai daerah di Nusantara. Bentuk Perjuangan: Dalam bidang pendidikan Islam.

Berbagai organisasi bernapaskan keagamaan pada awal abad XX sangat memengaruhi perkembangan kebangsaan Indonesia. Beberapa organisasi bernapas keagamaan yang muncul pada masa awal abad XX antara lain Jong Islamieten Bond, Muda Kristen Jawi, Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama, PERSIS (Persatuan Umat Islam), dan Al-Jamiatul Washiyah. Jong Islamieten Bond (JIB) didirikan tanggal 1 Januari 1925 di Jakarta dengan ketua Raden Sam. Selain sebagai pusat dakwah Islam, JIB juga mengorganisir kegiatan seni, budaya, sosial, penerbitan. Muda Kristen Jawi dibentuk tahun 1920, yang kemudian berubah namanya menjadi Perkumpulan Pemuda Kristen (PPK). Muhammadiyah didirikan KH Ahmad Dahlan tanggal 18 Nopember 1912 di Yogyakarta. Muhammadiyah mempunyai tujuan mengembangkan dakwah Islam, mengembalikan ajaran Islam sesuai dengan Al Qur'an dan Sunnah (Hadits), membersihkan praktik keagamaan dari syirik dan bid'ah, serta mengembangkan pendidikan agama dan umum secara modern. Nahdlatul Ulama (NU) didirikan oleh para kiai pada tanggal 31 Januari 1926

di Jawa Timur dengan pimpinan pertama KH M. Hasyim Asy'ari. NU cepat berkembang terutama di Jawa karena basis pesantren yang sangat banyak di Jawa.

Kaum wanita juga aktif berperan dalam berbagai organisasi baik organisasi sosial maupun politik. Peran serta perempuan dalam memperjuangkan kemerdekaan telah ada sejak dahulu. Beberapa tokoh pejuang wanita zaman dulu adalah RA Kartini, Dewi Sartika, dan Maria Walanda Maramis. RA Kartini adalah putri Bupati Jepara Jawa Tengah yang memperjuangkan emansipasi (persamaan derajat) antara laki-laki dan perempuan. Beliau mendirikan sekolah khusus untuk perempuan.

e. Berkembangnya Berbagai Paham Baru

Paham-paham baru seperti pan-Islamisme, nasionalisme, liberalisme, sosialisme, dan demokrasi menjadi salah satu pendorong pergerakan nasional Indonesia. Pahampaham tersebut mengajarkan bagaimana langkah-langkah memperbaiki kondisi kehidupan bangsa Indonesia. Berbagai paham tersebut memengaruhi berbagai organisasi pergerakan nasional Indonesia.

f. Berbagai Peristiwa dan Pengaruh dari Luar Negeri

Berbagai peristiwa di luar negeri yang turut menjadi pendorong pergerakan kebangsaan Indonesia adalah sebagai berikut. 1) Kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 1905 Pada tahun 1904-1905 terjadi peperangan Jepang melawan Rusia. Rusia adalah bangsa Eropa, sedangkan Jepang adalah bangsa Asia. Tentara Jepang berhasil mengalahkan Rusia, dan menjadi inspirasi negara-negara lain bahwa orang Asia bisa mengalahkan bangsa Barat. Bangsa-bangsa Asia pun semakin yakin mampu melawan penjajah. 2) Berkembangnya nasionalisme di berbagai negara Pada abad XX, negara-negara terjajah di Asia dan Afrika menunjukkan perjuangan pergerakan kebangsaan. Di India, wilayah jajahan Inggris, muncul pergerakan dengan tokoh-tokohnya Mahatma Gandhi dan Muhammad Ali Jinnah. Di Filipina, Jose Rizal memimpin perlawanan terhadap penjajah Spanyol. Di Tiongkok, muncul dr. Sun Yat Sen, yang terkenal dengan gerakan pembaharuannya.

B. Organisasi Pergerakan Nasional

Kebangkitan nasional yaitu masa lahirnya kesadaran bangsa Indonesia untuk berjuang bersama-sama dalam mengusir penjajahan. Tentu, kalian masih ingat mengapa tanggal 20 Mei selalu diperingati sebagai hari kebangkitan nasional. Tanggal 20 Mei 1908 merupakan hari lahir Boedi Oetomo (Budi Utomo), organisasi modern pertama di Indonesia yang menjadi tonggak pergerakan nasional Indonesia.

a. Budi utomo

Pada awal abad XX, sudah banyak mahasiswa di kota-kota besar terutama di Pulau Jawa. Sekolah kedokteran bernama STOVIA (School tot Opleideing van Inlandsche Artsen) terdapat di Batavia (Jakarta). Para tokoh mahasiswa kedokteran sepakat untuk memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Pada tanggal 20 Mei 1908, mereka sepakat mendirikan sebuah organisasi bernama Budi Utomo (BU) dan memilih dr Sutomo sebagai ketua. Tokoh lain pendiri Budi Utomo adalah Gunawan, Cipto Mangunkusumo, dan RT Ario Tirtokusumo.

b. Sarekat Islam

Pada masa penjajahan, pasar Klewer tersebut telah ramai oleh para pedagang Indonesia, Arab, dan Tiongkok. Akibat persaingan yang tidak sehat antara pedagang pribumi dan pedagang Tiongkok, pada tahun 1911 didirikan Serikat Dagang Islam (SDI) oleh KH Samanhudi dan RM Tirtoadisuryo di Solo. Tujuan utama pada awalnya adalah melindungi kepentingan pedagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok. Saat itu, para pedagang Tiongkok menguasai perdagangan di pasar, menggeser para pedagang lokal yang kurang pendidikan dan pengalaman. Dalam Kongres di Surabaya tanggal 30 September 1912, SDI berubah menjadi Sarekat Islam (SI). Perubahan nama dimaksudkan agar kegiatan organisasi lebih terbuka ke bidang-bidang lain, tidak hanya perdagangan. Pada tahun 1913, SI dipimpin oleh Haji Umar Said Cokroaminoto. Perjuangan SI sangat menarik rakyat karena kegiatannya yang membela rakyat. Pada tahun 1915, jumlah anggota SI mencapai 800.000. Pada tahun 1923, SI berubah nama menjadi Partai Sarekat Islam (SI) yang bersifat nonkooperatif terhadap Belanda. Tahun 1927 PSI, menetapkan tujuan pergerakan secara jelas, yaitu Indonesia merdeka berasaskan Islam.

c. Indische Partij

Indische Partij (IP) adalah partai politik pertama di Indonesia. Pendiri IP yang terkenal dengan sebutan tiga serangkai, yakni E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi), R.M. Suwardi Suryaningrat, dan dr Cipto Mangunkusumo. Indische Partij dideklarasikan tanggal 25 Desember 1912. Tujuan IP sangat jelas, yakni mengembangkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia. Keanggotaannya pun terbuka bagi semua golongan tanpa memandang suku, agama, dan ras.

Pada tahun 1913, Belanda mempersiapkan pelaksanaan perayaan 100 tahun pembebasannya dari kekuasaan Prancis. Belanda meminta rakyat Indonesia untuk turut memperingati hari tersebut. Para tokoh Indische Partij menentang rencana tersebut. Suwardi Suryaningrat menulis artikel yang dimuat dalam harian *De Expres*, dengan judul *Als Ik een Nederlander was* (Seandainya Aku Orang Belanda). Suwardi mengecam Belanda, katanya: Bagaimana mungkin bangsa terjajah (Indonesia) disuruh merayakan kemerdekaan penjajah. Pemerintah Belanda marah dengan sikap para tokoh Indische Partij. Akhirnya Douwes Dekker, Tjipto Mangunkusumo, dan Suwardi Suryaningrat ditangkap dan dibuang ke Belanda.

d. Perhimpunan Indonesia

Semula bernama *Indische Vereeniging*, PI didirikan oleh orang-orang Indonesia di Belanda pada tahun 1908. Pada tahun 1922, *Indische Vereeniging* berubah nama menjadi *Indonesische Vereeniging* dengan kegiatan utama politik. Pada tahun 1925 berubah menjadi Perhimpunan Indonesia (PI). Nama majalahnya *Hindia Putra*, yang kemudian berubah menjadi *Indonesia Merdeka*.

Tujuan utama PI adalah mencapai Indonesia merdeka, memperoleh suatu pemerintahan Indonesia yang bertanggung jawab kepada seluruh rakyat. Tokoh-tokoh PI adalah Mohammad Hatta, Ali Sastroamijoyo, Abdulmajid Joyoadiningrat, Iwa Kusumasumantri, Sastro Mulyono, Sartono, Gunawan Mangunkusumo, dan Nazir Datuk Pamuncak.

Pada tahun 1925, PI secara tegas mengeluarkan manifesto arah perjuangan, yaitu: a. Indonesia bersatu, menyingkirkan perbedaan, dapat

mematahkan kekuasaan penjajah. b. Diperlukan aksi massa yang percaya pada kekuatan sendiri untuk mencapai Indonesia Merdeka. c. Melibatkan seluruh lapisan masyarakat merupakan sarat mutlak untuk perjuangan kemerdekaan. d. Anasir yang berkuasa dan esensial dalam tiap-tiap masalah politik. e. Penjajahan telah merusak dan demoralisasi jiwa dan isik bangsa, sehingga normalisasi jiwa dan materi perlu dilakukan secara sungguh-sungguh.

Manifesto 1925 sangat menggugah kesadaran bangsa Indonesia, serta sangat memengaruhi pola pergerakan nasional bangsa Indonesia. Gagasan manifesto 1925 terealisasi saat Sumpah Pemuda diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Kongres Pemuda I dilaksanakan tanggal 30 April-2 Mei 1926 di Jakarta, dihadiri berbagai organisasi pemuda. Kongres ini berhasil membentuk jaringan yang lebih kokoh untuk mempersatukan diri, yang kemudian dilanjutkan dalam Kongres Pemuda II tahun 1928. Panitia Kongres Pemuda II dibentuk tanggal 12 Agustus 1928 dengan ketuanya Sugondo Joyopuspito. Susunan panitia mewakili wilayah di seluruh Indonesia. Beberapa tokoh panitia kongres adalah Sugondo (PPPI), Joko Marsaid (Jong Java), M Yamin (Jong Sumatranen Bond), Amir Syarifuddin (Jong Bataks Bond), Senduk (Jong Celebes) J Leimena (Jong Ambon), Johan Muh. Cai (Jong Islamieten Bond), dan tokoh-tokoh lainnya. Kongres II diselenggarakan 27-28 Oktober 1928, dihadiri oleh perwakilan organisasi-organisasi pemuda dari seluruh Indonesia. Dalam kongres ini, keinginan untuk membentuk negara sendiri semakin kuat. Suasana kebangsaan benar-benar tidak bisa dibendung lagi. Akhirnya, tanggal 28 Oktober 1928, dibacakanlah keputusan hasil Kongres Pemuda II, yang berupa ikrar pemuda yang terkenal dengan Sumpah Pemuda. (Sumpah Pemuda : Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku bertumpah darah jang satu, tanah Indonesia Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku berbangsa jang satu, bangsa Indonesia Kami Putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia).

Beberapa keputusan penting Kongres II 27-28 Oktober 1928: • Ikrar Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928. • Menetapkan lagu Indonesia

Raya ciptaan WR Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia. • Menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indonesia. Realisasi hasil kongres adalah didirikannya Indonesia Muda tahun 1930. Indonesia Muda berasaskan kebangsaan dan bertujuan Indonesia Raya. Pemerintah Belanda sangat menekan rapat-rapat yang diselenggarakan para tokoh pemuda. Lagu Indonesia Raya dilarang dan penyebutan Indonesia Merdeka tidak diperbolehkan. Para tokoh pemuda menyasati tekanan ini. Pada Kongres III di Yogyakarta tahun 1938, tujuan kemerdekaan nusa dan bangsa diganti dengan menjunjung tinggi martabat nusa dan bangsa.

e. Partai Nasional Indonesia

Partai Nasional Indonesia (PNI) didirikan tanggal 4 Juli 1927 di Bandung, dipimpin Ir Soekarno. Tujuan PNI adalah Indonesia merdeka, dengan ideologi nasionalisme. PNI mengadakan kegiatan konkret baik politik, sosial, maupun ekonomi. Organisasi ini terbuka dan revolusioner, sehingga PNI cepat meraih anggota yang banyak. Pengaruh Soekarno sangat meresap dalam lapisan masyarakat. Keikutsertaan Hatta dalam kegiatan politik Soekarno semakin membuat PNI sangat kuat. Kegiatan politik PNI dianggap mengancam pemerintah Belanda, sehingga para tokoh PNI ditangkap dan diadili tahun 1929. Soekarno, Maskoen, Gatot Mangkupraja, dan Supriadinata diadili Belanda. Pembelaan Soekarno di hadapan pengadilan diberi judul “Indonesia Menggugat”. Sukarno dan kawan-kawan dihukum penjara.

Tahun 1931, PNI dibubarkan. Selanjutnya Sartono membentuk Partindo. Adapun Mohammad Hatta dan Sutan Syahrir mendirikan organisasi Pendidikan Nasional Indonesia. Para tokoh partai tersebut kemudian ditangkap Belanda dan diasingkan ke Boven Digul, Papua. Selain lima organisasi di atas, kalian dapat menemukan berbagai organisasi pada masa pergerakan nasional. Sebagai contoh, pada tahun 1935 berdiri Parindra (Partai Indonesa Raya) dengan beberapa tokoh seperti M Husni Thamrin, R Sukardjo, R Panji Suroso, dan Mr Susanto. Gerindo (Gerakan Indonesia) didirikan di Jakarta pada bulan April 1937. Pemimpinnya adalah mantan pimpinan Partindo yang dibubarkan tahun 1937, seperti Amir Syarifuddin,

Mr. M. Yamin, Mr. Sartono, dan Dr. A.K. Gani. Golongan nasionalis mencoba menggunakan Volksraad sebagai media perjuangan nasional. Dengan tujuan memperkuat wakil-wakil bangsa Indonesia, tahun 1930. Husni Thamrin membentuk Fraksi Nasional. Pada tahun 1936, seorang anggota Volksraad, Sutarjo mengajukan petisi menuntut kemerdekaan Indonesia dalam masa 10 tahun. Petisi ini kemudian dikenal dengan nama Petisi Sutarjo. Petisi tersebut ditolak Belanda dengan alasan bangsa Indonesia belum siap untuk merdeka.

Para pejuang pergerakan nasional kecewa, dan tidak terlalu berharap kepada Volksraad. Pada tahun 1939, dibentuk federasi/gabungan dari beberapa organisasi politik yang disebut Gabungan Politik Indonesia (GAPI). Semboyan GAPI yang terkenal adalah “Indonesia Berparlemen”.

C. Pergerakan pada Zaman Pendudukan Jepang

Bangsa Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk menang gapi kebijakan Jepang. Propaganda Jepang sama sekali tidak memengaruhi para tokoh perjuangan untuk percaya begitu saja. Bagaimanapun, mereka sadar bahwa Jepang adalah penjajah. Bahkan, mereka sengaja memanfaatkan organisasi-organisasi pendirian Jepang sebagai alat untuk meraih Indonesia merdeka.

a. Memanfaatkan Organisasi Bentukan Jepang

Organisasi sosial yang dibentuk oleh Jepang di antaranya Gerakan 3A, Pusat Tenaga Rakyat, Jawa Hokokai, dan Masyumi. Gerakan 3A Dipimpin oleh Mr. Syamsudin, dengan tujuan meraih simpati penduduk dan tokoh masyarakat sekitar. Dalam perkembangannya, gerakan ini kurang berhasil sehingga Jepang membentuk organisasi yang lebih menarik.

Sebagai ganti Gerakan Tiga A, Jepang mendirikan gerakan Pusat Tenaga Rakyat (Putera) pada tanggal 1 Maret 1943. Gerakan Putera dipimpin tokoh-tokoh nasional yang sering disebut Empat Serangkai, yaitu Soekarno, Mohammad Hatta, K.H. Mas Mansyur, dan Ki Hajar Dewantara. Gerakan Putera cukup diminati oleh kalangan tokoh pergerakan Indonesia. Pemerintah Jepang kurang puas dengan kegiatan yang dilakukan oleh gerakan Putera karena para tokoh gerakan Putera memanfaatkan organisasi ini untuk

melakukan konsolidasi dengan tokoh-tokoh perjuangan. Pada akhirnya, organisasi Putera dibubarkan oleh Jepang. Pada tahun 1944, dibentuk Jawa Hokokai (Gerakan Kebaktian Jawa). Gerakan ini berdiri di bawah pengawasan para pejabat Jepang. Tujuan pokoknya adalah menggalang dukungan untuk rela berkorban demi pemerintah Jepang. Islam adalah agama yang dianut mayoritas penduduk Indonesia. Jepang merasa harus bisa menarik hati golongan ini. Maka, pada tahun 1943 Jepang membubarkan Majelis Islam A'la Indonesia dan menggantikannya dengan Masyumi (Majelis Syuro Muslimin Indonesia). Masyumi dipimpin oleh K.H. Hasyim Ashari dan K.H. Mas Mansyur.

Kelompok ini sering disebut kolaborator karena mau bekerja sama dengan penjajah. Sebenarnya, cara ini bentuk perjuangan diplomasi. Tokoh-tokohnya adalah para pemimpin Putera, seperti Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan K.H. Mas Mansyur. Mereka memanfaatkan Putera sebagai sarana komunikasi dengan rakyat. Akhirnya, Putera justru dijadikan para pemuda Indonesia sebagai ajang kampanye nasionalisme. Pemerintah Jepang menyadari hal tersebut dan akhirnya membubarkan Putera dan menggantinya dengan Barisan Pelopor. Sama seperti Putera, Barisan Pelopor yang dipimpin Sukarno ini pun selalu mengampanyekan perjuangan kemerdekaan.

b. Gerakan Bawah Tanah

Larangan berdirinya partai politik pada zaman Jepang mengakibatkan sebagian tokoh perjuangan melakukan gerakan bawah tanah. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan-kegiatan tidak resmi, tanpa sepengetahuan Jepang (gerakan sembunyi-sembunyi). Dalam melakukan perjuangan, mereka terus melakukan konsolidasi menuju kemerdekaan Indonesia. Mereka menggunakan tempat-tempat strategis, seperti asrama pemuda untuk melakukan pertemuan-pertemuan. Penggalangan semangat kemerdekaan dan membentuk suatu negara terus mereka kobarkan.

Tokoh-tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah Sutan Sjahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, A. Maramis, Wikana, Chairul Saleh, dan Amir Syarifuddin. Mereka terus memantau Perang Pasifik melalui radio-

radio bawah tanah. Pada saat itu, Jepang melarang bangsa Indonesia memiliki pesawat komunikasi. Kelompok bawah tanah inilah yang sering disebut golongan radikal/ keras karena mereka tidak mengenal kompromi dengan Jepang.

c. Perlawanan Bersenjata

Di samping perjuangan yang dilakukan dengan memanfaatkan organisasi bentukan Jepang dan gerakan bawah tanah, ada pula perlawanan-perlawanan bersenjata yang dilakukan bangsa Indonesia di antaranya sebagai berikut.

a) Perlawanan Rakyat Aceh

Dilakukan oleh Tengku Abdul Djalil, seorang ulama di Cot Plieng Aceh, menentang peraturan-peraturan Jepang. Pada tanggal 10 November 1942, ia melakukan perlawanan. Dalam perlawanan tersebut ia tertangkap dan ditembak mati.

b) Perlawanan Singaparna, Jawa Barat

Dipelopori oleh K.H. Zainal Mustofa, yang menentang seikerei yakni menghormati Kaisar Jepang. Pada tanggal 24 Februari 1944, Meletus perlawanan terhadap tentara Jepang. Kiai Haji Zainal Mustofa dan beberapa pengikutnya ditangkap Jepang, lalu dihukum mati.

c) Perlawanan Indramayu, Jawa Barat

Pada bulan Juli 1944, rakyat Lohbener dan Sindang di Indramayu memberontak terhadap Jepang. Para petani dipimpin H. Madrian menolak pungutan padi yang terlalu tinggi. Akan tetapi, pada akhirnya perlawanan mereka dipadamkan Jepang.

d) Perlawanan Peta di Blitar, Jawa Timur

Perlawanan PETA merupakan perlawanan terbesar yang dilakukan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Jepang. Perlawanan ini dipimpin Supriyadi, seorang Shodanco (Komandan pleton). Peta tanggal 14 Februari 1945, perlawanan dipadamkan Jepang karena persiapan Supriyadi dkk. kurang matang. Para pejuang Peta yang berhasil ditangkap kemudian diadili di mahkamah militer di Jakarta.

Beberapa di antaranya dihukum mati, seperti dr. Ismail, Muradi, Suparyono, Halir Mangkudidjaya, Sunanto, dan Sudarmo. Supriyadi, sebagai pemimpin perlawanan tidak diketahui nasibnya. Kemungkinan besar Supriyadi berhasil ditangkap Jepang kemudian dihukum mati sebelum diadili.

2. Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia.

Propaganda Jepang berhasil memengaruhi masyarakat Indonesia. Jepang memberikan janji manis untuk membebaskan bangsa Indonesia dan penjajahan Belanda sehingga Jepang mulai mendapat simpati rakyat. Kebijakan pemerintahan Jepang menyebabkan ruang gerak perlawanan bangsa Indonesia semakin dibatasi. Bahkan Jepang melarang dan membubarkan semua organisasi pergerakan politik yang pernah ada di masa kolonial Belanda.

Jepang memanfaatkan rakyat dan tokoh-tokoh Indonesia untuk dapat memberikan dukungan terhadap kekuasaan Jepang di Indonesia. Akibatnya timbul berbagai sikap dan kelompok di lingkungan para tokoh pergerakan nasional. Kelompok pertama adalah kelompok yang masih mau bekerjasama dengan Jepang, tetapi tetap menggelorakan pergerakan nasional. Sedangkan kelompok kedua adalah mereka yang tidak mau bekerjasama dengan pemerintah Jepang, sehingga melakukan gerakan bawah tanah.

Pengeboman Kota Hiroshima dan Nagasaki pada 6 dan 9 Agustus 1945 memberikan pengaruh besar dalam tatanan dunia. Tokoh yang berperan salah satunya Pilot Paul Warfield Tibbets, bersama dengan pesawat Enola Gay. Karena peristiwa tersebut, Jepang menyerah tanpa syarat pada Sekutu pada tanggal 2 September 1945. Peristiwa pengeboman tersebut menjadi awal persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pada masa akhir pendudukan Jepang terjadi revolusi politik di Indonesia, yakni kemerdekaan Indonesia. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 menjadi momen penting perjalanan sejarah Indonesia selanjutnya. Kemerdekaan telah membawa perubahan masyarakat dalam segala bidang.

a. Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Menjelang akhir tahun 1944, posisi Jepang dalam Perang Asia Pasifik semakin terdesak. Satu demi satu daerah jajahannya jatuh ke tangan pasukan

Sekutu. Untuk menghadapi Sekutu, Jepang mencari dukungan kepada bangsa-bangsa yang diduduki dengan memberikan janji kemerdekaan. Pada tanggal 7 September 1944 Perdana Menteri Jenderal Kuniaki Koiso menjanjikan kemerdekaan kepada Indonesia. Janji ini dikemukakan di depan Parlemen Jepang, dengan tujuan untuk menarik simpati Indonesia. Sebagai pembuktiannya, ia mengizinkan pengibaran bendera merah putih di kantor-kantor, tetapi harus berdampingan dengan bendera Jepang.

1) Pembentukan Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI)

Berkaitan dengan janji yang telah dikemukakan oleh pihak Jepang, pada 1 Maret 1945, diumumkan pembentukan Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPKI). BPUPKI terdiri dari 63 orang yang diketuai Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat. Dalam aktivitasnya, BPUPKI mengadakan sidang sebanyak dua kali. Sidang pertama dilaksanakan pada 29 Mei–1 Juni 1945 dan sidang kedua dilaksanakan pada 10–17 Juli 1945.

a) Sidang Pertama BPUPKI (29 mei- 1 juni 1945)

Sidang BPUPKI yang pertama membahas tentang rumusan dasar negara Indonesia merdeka. Untuk mendapatkan rumusan dasar negara yang benar-benar tepat, maka acara dalam sidang ini adalah mendengarkan pidato dari tiga tokoh utama pergerakan nasional Indonesia, yaitu Mr. Mohammad Yamin, Mr Soepomo, dan Ir Soekarno.

<ul style="list-style-type: none"> • Peri kebangsaan, • Peri kemanusiaan, • Peri kerakyatan, • Peri ketuhanan, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Persatuan, • Kekeluargaan, • Keseimbangan lahir batin, 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebangsaan Indonesia, • Internasionalisme dan peri kemanusiaan, • Mufakat atau demokrasi,

• Kesejahteraan Rakyat	• Musyawarah, • Dan keadilan sosial	• Kesejahteraan sosial, dan • Ketuhanan Yang Maha Esa
------------------------	--	--

Sidang pertama belum menemukan titik temu kesepakatan akhirnya dibentuklah Panitia Sembilan. Pada tanggal 22 Juni 1945 Panitia Sembilan merumuskan dasar negara yang kemudian dikenal sebagai Piagam Jakarta.

Gagasan mengenai rumusan lima sila dasar negara Republik Indonesia yang dikemukakan oleh Ir. Soekarno pada tanggal 1 Juni 1945 dikenal dengan istilah Pancasila. Peristiwa ini dikenang dengan ditetapkannya tanggal 1 Juni sebagai hari lahirnya Pancasila. Sampai akhir masa sidang pertama ini, belum ditemukan kesepakatan rumusan dasar negara Republik Indonesia yang benar-benar tepat. Oleh karena itu, dibentuklah suatu panitia kecil yang beranggota Sembilan orang yang diketuai oleh Ir. Soekarno. Panitia ini dinamakan 'Panitia Sembilan'. Tugasnya adalah mengolah usulan dari anggota BPUPKI mengenai dasar negara Republik Indonesia. Pertemuan Panitia Sembilan menghasilkan rumusan yang disebut Jakarta Charter atau Piagam Jakarta, yang disetujui secara bulat dan ditandatangani pada 22 Juni 1945.

b) Sidang Kedua BPUPKI (10 Juli – 17 Juli 1945)

Sidang kedua membahas tentang wilayah NKRI, kewarganegaraan Indonesia, rencana Undang-Undang Dasar (UUD), ekonomi, keuangan, bela negara, pengajaran. BPUPKI membentuk panitia kecil yang beranggotakan 19 orang untuk mempercepat kerja sidang. Panitia ini bernama Panitia Perancang UUD yang diketuai Ir. Sukarno. Panitia ini menyepakati Piagam Jakarta dijadikan sebagai inti pembukaan UUD. Panitia Perancang UUD juga membentuk panitia lebih kecil beranggotakan tujuh orang yang diketuai oleh Soepomo untuk merumuskan batang tubuh UUD. Dengan demikian, Panitia Perancang UUD telah selesai melaksanakan tugasnya. Pada tanggal 16 Juli 1945, BPUPKI menerima dengan bulat naskah Undang-Undang Dasar yang dibentuk Panitia Perancang UUD.

2) Pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI)

Pada tanggal 7 Agustus 1945 BPUPKI dibubarkan. Jenderal Terauchi menyetujui pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) atau Dokuritzu Zyumbi Inkai sebagai ganti BPUPKI yang diketuai oleh Ir. Soekarno. Tugas utama PPKI adalah mempersiapkan segala sesuatu berkaitan dengan keperluan pergantian kekuasaan.

Pada tanggal 9 Agustus Jenderal Terauchi memanggil 3 tokoh nasional yakni Ir. Sukarno, Drs. Mohammad Hatta, dan Dr. Radjiman Widyodiningrat. Mereka bertiga dipanggil ke Saigon/Dalat Vietnam untuk menerima informasi tentang kemerdekaan Indonesia. Pelaksanaan kemerdekaan akan dapat dilakukan dengan segera. Wilayah Indonesia adalah seluruh wilayah bekas jajahan Hindia Belanda.

3) Peristiwa Rengas Dengklok

Peristiwa Rengasdengklok diawali oleh peristiwa menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada pasukan Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945. Berita tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu diketahui oleh beberapa tokoh pemuda, terutama Sutan Syahrir. Kemudian Syahrir dan beberapa tokoh pemuda segera menemui Mohammad Hatta yang saat itu baru datang dari Dalat, Vietnam. Bersama Mohammad Hatta, Syahrir dan beberapa pemuda menemui Soekarno di rumahnya. Syahrir mengusulkan Soekarno-Hatta agar secepatnya memproklamasikan kemerdekaan tanpa melalui PPKI karena Sekutu akan menganggap kemerdekaan Indonesia sebagai suatu kemerdekaan hasil pemberian Jepang.

Usulan Syahrir tersebut tidak disetujui oleh Soekarno-Hatta. Mereka berpendapat pelaksanaan proklamasi harus melalui PPKI sesuai dengan prosedur maklumat Jepang, yaitu pada tanggal 24 Agustus 1945. Mereka beralasan bahwa meskipun Jepang telah kalah, namun kekuatan militernya di Indonesia harus diperhitungkan demi menjaga hal-hal yang tidak diinginkan. Perbedaan sikap ini

mendorong para pemuda kembali berunding pada pukul 24.00 menjelang 16 Agustus 1945. Rapat itu dihadiri oleh Sukarni, Chaerul Saleh, Yusuf Kunto, dr. Muwardi, Syudanco Singgih, dan dr. Sucipto. Hasil perundingan itu menyepakati untuk membawa Soekarno-Hatta ke luar kota dengan tujuan menjauhkan mereka dari pengaruh Jepang. Selanjutnya, Pada 16 Agustus 1945 pukul 04.30, Soekarno-Hatta dibawa para pemuda Rengasdengklok, Karawang, Jawa Barat.

Sesampainya di Rengasdengklok, Soekarno-Hatta dan rombongannya disambut baik oleh pasukan Peta pimpinan Syudanco Subeno. Niat para pemuda untuk mendesak Soekarno-Hatta tidak terlaksana. Kedua tokoh golongan tua tersebut masih mempunyai wibawa yang cukup besar. Soekarno-Hatta tetap pada pendiriannya untuk tidak melaksanakan proklamasi kemerdekaan sebelum ada pernyataan resmi dari pihak Jepang tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu. Selain itu, kemerdekaan tetap harus dimusyawarahkan dulu dalam sidang PPKI.

Di tengah suasana tersebut, Ahmad Soebardjo datang beserta sekretaris pribadinya, Sudiro pada pukul 17.30 WIB. Ahmad Soebardjo memberitahukan kebenaran menyerahnya Jepang kepada Sekutu. Mendengar berita itu, Soekarno-Hatta akhirnya bersedia memproklamasikan kemerdekaan RI di Jakarta. Ahmad Soebardjo memberikan jaminan dengan nyawanya sendiri bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan esok hari selambat-lambatnya pukul 12.00 WIB. Dengan jaminan yang meyakinkan tersebut, Syudanco Subeno bersedia melepaskan Soekarno-Hatta.

4) Perumusan Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Perumusan teks proklamasi dilaksanakan di rumah Laksamana Maeda karena dianggap tempat yang aman dari ancaman militer Jepang, karena Maeda adalah Kepala Kantor Penghubung Angkatan Laut di daerah kekuasaan Angkatan Darat. Di kediaman Maeda itulah rumusan teks proklamasi disusun. Sukarni, Mbah Diro, dan BM. Diah dari golongan muda hadir dalam pertemuan itu untuk

menyaksikan perumusan teks proklamasi. Berdasarkan pembicaraan antara Sukarno, Hatta, dan Ahmad Soebardjo, diperoleh rumusan teks proklamasi yang ditulis tangan oleh Sukarno.

5) Pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan

Pada malam hari, 16 Agustus 1945, pukul 20.00 WIB, Soekarno-Hatta beserta rombongan berangkat menuju Jakarta. Mereka tiba di Jakarta pada pukul 23.00, lalu menuju rumah kediaman Laksamana Maeda. Tempat ini dianggap aman dari ancaman militer Jepang, karena Laksamana Maeda adalah Kepala Kantor Penghubung Angkatan Laut di daerah kekuasaan Angkatan Darat. Di kediaman Laksaman inilah rumusan teks proklamasi disusun.

Ir. Soekarno menuliskan konsep proklamasi kemerdekaan Indonesia yang akan dibacakan esok harinya. Moh. Hatta dan Ahmad Subardjo menyumbangkan pikirannya secara lisan. Kalimat pertama dari teks proklamasi merupakan saran Ahmad Subardjo sedangkan kalimat terakhir merupakan sumbangan dari Muh. Hatta. Kalimat pertama berisi pernyataan kehendak Bangsa Indonesia untuk merdeka, dan kalimat kedua berisi pernyataan mengenai pemindahan kekuasaan.

Pada pukul 04.00 WIB, Soekarno membacakan hasil rumusan tersebut. Akhirnya, seluruh tokoh yang hadir pada saat itu menyetujui secara bulat konsep proklamasi tersebut. Permasalahan muncul mengenai siapa yang harus menandatangani teks proklamasi tersebut. Hatta mengusulkan agar teks proklamasi itu ditandatangani oleh seluruh yang hadir sebagai wakil bangsa Indonesia. Sukarni dari golongan muda mengajukan usul bahwa teks proklamasi tidak perlu ditandatangani oleh semua yang hadir, tetapi cukup oleh Soekarno dan Hatta saja atas nama bangsa Indonesia. Sukarni juga mengusulkan agar Soekarno yang membacakan teks proklamasi tersebut. Usulan dari Sukarni diterima, kemudian Soekarno meminta kepada Sayuti Melik untuk mengetik naskah proklamasi dengan beberapa perubahan

yang telah disetujui. Ada tiga perubahan yang terdapat pada naskah hasil ketikan Sayuti Melik, yaitu:

- Kata “tempoh” diganti menjadi “tempo”.
- Kata “wakil-wakil bangsa Indonesia” diganti menjadi “Atas nama bangsa Indonesia”.
- Penulisan tanggal yang tertera “Djakarta, 17-8-05” menjadi “Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen ‘05”

Selanjutnya, Sukarni mengusulkan agar pembacaan proklamasi dilakukan di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta. Usulan itu diterima. Pertemuan kemudian bubar setelah penentuan waktu upacara pembacaan proklamasi kemerdekaan yaitu tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB.

Sejak pagi tanggal 17 Agustus 1945, persiapan upacara pembacaan proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jalan Pegangsaan Timur No. 56. Halaman rumah Soekarno sudah dipadati oleh massa menjelang pembacaan teks proklamasi. Dr. Muwardi memerintahkan kepada Latief Hendraningrat untuk menjaga keamanan pelaksanaan upacara. Latif dalam melaksanakan pengamanan dibantu oleh Arifin Abdurrahman untuk mengantisipasi gangguan tentara Jepang. Tepat pukul 10.00 WIB, upacara proklamasi kemerdekaan Indonesia dimulai. Setelah pidato dan pembacaan proklamasi selesai, kemudian dilakukan pengibaran bendera Merah Putih oleh Latief Hendraningrat dan S. Suhud. Rakyat yang hadir serempak menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Upacara proklamasi ditutup oleh sambutan Wali Kota Jakarta, Suwiryo dan dr. Muwardi.

Peristiwa yang sangat bersejarah tersebut berlangsung secara sederhana dan hanya memakan waktu kurang dari satu jam. Meskipun demikian, peristiwa tersebut membawa pengaruh yang luar biasa hebatnya bagi bangsa Indonesia. Proklamasi kemerdekaan ini merupakan tonggak berdirinya negara Republik Indonesia yang berdaulat.

Referensi :

Buku Paket IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka

Buku Paket IPS Kelas VIII K-13 Revisi

Buku Paket IPS Kelas IX 2018 Revisi

Sumber Internet

Lampiran 24 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Variabel Motivasi Belajar Menggunakan Teori Hamzah B. Uno					
No.	Aspek yang diamati	Indikator	Pernyataan	Jenis Butir	Urutan soal
1.	Motivasi belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Saya mengerjakan tugas mata pelajaran IPS dengan sungguh-sungguh.	+	1
			Saya senang mengerjakan tugas tepat waktu merupakan hal yang terpenting tanpa melihat hasil.	+	2
			Saya akan terus rajin belajar untuk meraih dan memperoleh nilai mata pelajaran IPS dengan baik.	+	3
			Saya tidak serius dalam mengerjakan soal maupun tugas mata pelajaran IPS yang diberikan oleh guru.	-	4
			Saya mengerjakan tugas dengan menunggu jawaban dari teman.	-	5
2.		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Saya tekun dalam belajar	+	6
			Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami	+	7
			Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal dalam materi IPS	+	8
			Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas IPS yang sulit dikerjakan.	-	9
			Saya selalu beralasan paham pelajaran padahal sebenarnya saya belum paham.	-	10
3.	Motivasi belajar	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	Saya mempunyai impian sukses dimasa depan.	+	11
			Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	+	12
			Saya senang belajar IPS karena memberikan wawasan luas dan membantu orang lain	+	13
			Saya tidak memiliki impian dan cita-cita dimasa depan	-	14
			Saya merasa saya tidak berhasil dalam belajar IPS	-	15

4.		Adanya penghargaan dalam belajar	Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar IPS yang baik di kelas	+	16
			Saya mendapat pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar saat pembelajaran game	+	17
			Saya mendapat pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar saat pembelajaran game	+	18
			Saya bertambah semangat belajar ketika mendapatkan penghargaan/pujian dari Guru	+	19
			Saya selalu mengerjakan sendiri tugas mata pelajaran IPS yang diberikan oleh Guru	+	20
			Saya rajin belajar hanya ingin mendapatkan perhatian teman dan hadiah	-	21
			Saya bersemangat belajar hanya ingin hadiah dari Guru	-	22
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Saya mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok	+	23	
		Saya senang belajar IPS karena cara belajarnya menarik	+	24	
		Saya memiliki kesempatan lebih banyak karena model pembelajaran IPS sesuai dengan kemampuan	+	25	
		Saya bosan dalam belajar IPS karena hanya mencatat dan hafalan saja	-	26	
		Saya merasa bosan ketika pembelajaran dikelas / monoton	-	27	
6.	Motivasi belajar	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Saya selalu berani memberikan pendapat saat berdiskusi agar pembelajaran aktif	+	28
			Saya merasa nyaman belajar di kelas karena fasilitas lengkap	+	29
			Saya hanya diam saja dan tidak punya keberanian untuk mengeluarkan pendapat	+	30
			Saya membuat gaduh saat pembelajaran berlangsung	-	31
			Saya merasa kelas bersih ketika guru menyuruh membersihkan saja	-	32
Total pernyataan					32

Lampiran 25 Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran IPS

Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Variabel Motivasi Belajar Menggunakan Teori Paul B. Dierich					
No.	Aspek yang Adiamati	Indikator	Pernyataan	Jenis Butir	Urutan soal
1.	Keaktifan belajar	<i>Visual activities</i>	Saya memperhatikan materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh Guru di depan kelas.	+	1
			Saya merasakan dan mengamati model pembelajaran TGT untuk membantu memahami materi yang diajarkan.	+	2
			Saya membaca materi mata pelajaran IPS sebelum berangkat sekolah atau sebelum pelajaran dimulai.	+	3
			Saya hanya mengandalkan penjelasan Guru dan malas membaca.	-	4
			Saya tidak memperhatikan penjelasan dari guru karena bosan	-	5
2.		<i>Oral activities</i>	Saya menyampaikan pendapat ketika diberikan kesempatan oleh Guru.	+	6
			Saya mengemukakan gagasan pada saat diskusi kelompok.	+	7
			Saya berusaha bertanya kepada teman untuk memahami materi.	+	8
			Saya tidak berusaha bertanya kepada teman atau guru saat mengalami kesulitan belajar	-	9
			Saya lebih suka diam saat diskusi kelompok	-	10
3.		<i>Listening activities</i>	Saya menyimak langkah-langkah model pembelajaran yang disampaikan oleh Guru.	+	11
			Saya mendengarkan dengan serius penjelasan materi IPS dari Guru agar paham.	+	12
			Saya mendengarkan pendapat teman kelompok saat sedang berdiskusi.	+	13
			Saya memaksa teman untuk memberikan tanggapan saat berdiskusi	-	14
			Saya tidak mendengarkan penjelasan Guru	-	15

4.		<i>Writing activities</i>	Saya mencatat materi-materi penting yang disampaikan oleh Guru agar tidak lupa.	+	16
			Saya mencatat hasil diskusi kelompok.	+	17
			Saya selalu mencatat materi pelajaran tanpa disuruh oleh Guru	+	18
			Saya hanya mencatat materi IPS ketika disuruh oleh Guru.	-	19
			Saya mencoret-coret / menggambar di buku pelajaran agar tidak bosan	-	20
5.		<i>Motor activities</i>	Saya terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	+	21
			Saya saling bertukar pendapat atau pemikiran dalam menjawab pertanyaan saat pelaksanaan turnamen berlangsung.	+	22
			Saya berani tampil di depan kelas untuk menyampaikan materi atau pendapat	+	23
			Saya membuat kegaduhan di kelas saat pelajaran berlangsung.	-	24
			Saya izin keluar kelas padahal malas pelajaran IPS	-	25
6.		<i>Mental activities</i>	Saya menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh Guru saat pembelajaran atau saat turnamen.	+	26
			Saya mempelajari materi diskusi yang diberikan oleh Guru.	+	27
			Saya membantu mengerjakan tugas kelompok.	+	28
			Saya mengambil keputusan tanpa melibatkan teman	-	29
			Saya acuh ketika diskusi kelompok tidak bisa memecahkan masalah	-	30
7.		<i>Emotional activities</i>	Saya mewakili kelompok dalam turnamen TGT dengan Antusias	+	31
			Saya senang terlibat aktif dalam pelajaran IPS karena model pembelajaran yang diberikan menarik.	+	31
			Saya belajar lebih giat agar dapat membantu kelompok memenangkan turnamen.	+	33
			Saya gugup ketika ditunjuk sebagai perwakilan kelompok	-	34
			Saya bosan dengan pembelajaran IPS karena model belajarnya ceramah	-	35
Total pernyataan					35

Lampiran 26 Kisi-kisi Soal IPS

BLANGKO KARTU SOAL TAHAP GAME

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama Instansi : SMP Negeri 1 Turi Kab. Lamongan
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VIII
 Jumlah Soal : 5
 Alokasi Waktu : 10 Menit / soal

No.		Soal	Jawaban
1.	<p>CP : memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia. TP : Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia Indikator : disajikan sebuah table agar mempermudah peserta didik menganalisis, disebutkan organisasi Level Soal : C2 Skor : 15 Telaah Jawaban : minimal menyebutkan satu jawaban yang benar akan mendapatkan skor .</p>	<p>Budi Utomo (BU) Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi BU.</p>	<p>Tokoh : Dr. Soetomo, Gunawan, Cipto Mangunkusumo, RT Ario Tirtokusumo Tanggal berdiri : 20 Mei 1908 Tujuan : memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Keteladanan : memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Lalu presentasikan dengan metode jigsaw.</p>
2.	<p>CP : memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia. TP : Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia Indikator : disajikan sebuah table agar mempermudah peserta didik menganalisis, disebutkan organisasi Level Soal : C2 Skor : 20 Telaah Jawaban : minimal menyebutkan satu jawaban</p>	<p>Sarekat Islam (SI) Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi SI.</p>	<p>Tokoh : KH Smanhudi, H. Oemar Said, Tjokroaminoto Tanggal berdiri : 16 oktober 1905 Tujuan : menghimpun para pedagang pribumi muslim agar dapat bersaing dengan pedagang asing (tionghoa) tiongkok. Keteladanan : membantu sesama muslim dan gotong royong Lalu presentasikan dengan metode jigsaw.</p>

	yang benar akan mendapatkan skor .		
3.	<p>CP : memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>TP : Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia</p> <p>Indikator : disajikan sebuah table agar mempermudah peserta didik menganalisis, disebutkan organisasi</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Skor : 15</p> <p>Telaah Jawaban : minimal menyebutkan satu jawaban yang benar akan mendapatkan skor .</p>	<p>Indische Partij (IP)</p> <p>Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi IP.</p>	<p>Tokoh : 3 serangkai, Douwes Dekker (Danudirja Setiabudi), R.M. Suwardi Suryaningrat, Dr. Cipto Mangunkarso.</p> <p>Tanggal berdiri : 25 Desember 1912</p> <p>Tujuan : menuntut kemerdekaan bagi hindia belanda dan menyatukan berbagai golongan masyarakat di hindia belanda.</p> <p>Keteladanan : berani, rasa nasionalisme tinggi.</p> <p>Lalu presentasikan dengan metode jigsaw.</p>
4.	<p>CP : memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>TP : Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia</p> <p>Indikator : disajikan sebuah table agar mempermudah peserta didik menganalisis, disebutkan organisasi</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Skor : 20</p> <p>Telaah Jawaban : minimal menyebutkan satu jawaban yang benar akan mendapatkan skor .</p>	<p>Perhimpunan Indonesia (PI)</p> <p>Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi PI.</p>	<p>Tokoh : R.M. Noto Suroto dan Sutan Kasayangan</p> <p>Tanggal berdiri : 25 Oktober 1908</p> <p>Tujuan : mencapai Indonesia merdeka</p> <p>Keteladanan : memperjuangkan Indonesia agar dapat merdeka.</p> <p>Lalu presentasikan dengan metode jigsaw.</p>
5.	<p>CP : memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>TP : Peserta didik mampu menganalisis organisasi</p>	<p>Partai Nasional Indonesia (PNI)</p> <p>Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi PNI.</p>	<p>Tokoh : Ir Soekarno</p> <p>Tanggal berdiri : 4 Juli 1927</p> <p>Tujuan : kemerdekaan Indonesia</p> <p>Keteladanan : memperjuangkan kemerdekaan indonesia</p>

	<p>pergerakan nasional di Indonesia</p> <p>Indikator : disajikan sebuah table agar mempermudah peserta didik menganalisis, disebutkan organisasi</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Skor : 20</p> <p>Telaah Jawaban : minimal menyebutkan satu jawaban yang benar akan mendapatkan skor .</p>		<p>Lalu presentasikan dengan metode jigsaw.</p>
6.	<p>CP : memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>TP : Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia</p> <p>Indikator : disajikan sebuah table agar mempermudah peserta didik menganalisis, disebutkan organisasi</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Skor : 20</p> <p>Telaah Jawaban : minimal menyebutkan satu jawaban yang benar akan mendapatkan skor .</p>	<p>Pendidikan Nasional Indonesia</p> <p>Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi Pendidikan Nasional Indonesia.</p>	<p>Tokoh : Moh Hatta dan Sutan Syahrir</p> <p>Tanggal berdiri : 2 mei 1889</p> <p>Tujuan : mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya</p> <p>Keteladanan : memperjuangkan hak setiap anak di Indonesia untuk mencapai Pendidikan yang layak.</p> <p>Lalu presentasikan dengan metode jigsaw.</p>

BLANGKO SOAL TAHAP TURNAMENT

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama Instansi : SMP Negeri 1 Turi Kab. Lamongan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VIII
Jumlah Soal : 37
Alokasi Waktu : 45 Menit

No.	Info	Soal
1.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di</p>	<p>Faktor internal yang melatarbelakangi munculnya Nasionalisme di Indonesia adalah ...</p> <p>a. Munculnya paham-paham baru</p> <p>b. Perluasan Pendidikan</p> <p>c. Kemenangan jepang atas rusia</p>

	<p>Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan faktor munculnya nasionalisme di Indonesia</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>d. Perkembangan organisasi nasional di berbagai negara</p>
2.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan faktor eksternal atau luar munculnya nasionalisme di Indonesia</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Faktor eksternal yang melatarbelakangi munculnya rasa Nasionalisme Bangsa Indonesia yang tidak sesuai adalah ...</p> <p>a. Munculnya paham-paham baru di dunia</p> <p>b. Rasa senasib sepenanggungan</p> <p>c. Munculnya pan-Islamisme, nasionalisme, sosialisme</p> <p>d. Adanya peristiwa kemenangan Jepang atas Rusia pada perang 1905</p>
3.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu memahami dampak dari Politik Etis.</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Pelaksanaan Politik Etis yang paling dirasakan dalam pergerakan nasional bangsa Indonesia adalah</p> <p>a. Pendidikan dengan munculnya golongan terpelajar.</p> <p>b. Irigasi telah memajukan pertanian khususnya di Jawa.</p> <p>c. Perpindahan penduduk telah mengangkat kesejahteraan kaum miskin.</p> <p>d. Kemajuan ekonomi akibat politik kolonial liberal</p>
4.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan isi dari politik etis.</p> <p>Level Soal : C1</p>	<p>Tiga bidang yang dibahas dalam politik etis atau politik balas budi diantaranya ...</p> <p>a. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Peternakan, Transmigrasi/Emigrasi</p> <p>b. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Perairan, free Medication/Pengobatan Gratis</p> <p>c. Edukasi/Pendidikan, Transmigrasi, Maritim/Kelautan</p>

	<p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>d. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Pengairan, Emigrasi/Perpindahan Penduduk.</p>
5.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan majalah belanda.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Majalah yang membahas tentang kritik terhadap perlakuan belanda yang semena-mena terhadap rakyat Indonesia adalah ...</p> <p>a. Majalah <i>Javace Courant</i> didirikan oleh B.M Diah</p> <p>b. Majalah <i>De Indier</i> milik Tjipto Mangoenkoesoemo</p> <p>c. Majalah <i>de Gids</i> yang berjudul <i>Een Eereschuld</i> atau <i>Debt of Honour</i> yang dilakukan oleh C. Theodore van Deventer.</p> <p>d. Majalah <i>Indische Letteren</i> yang diterbitkan oleh kelompok kerja SastraHindia Belanda.</p>
6.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu memilih jawaban yang tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Salah satu penyebab kegagalan mengusir penjajahan belanda adalah...</p> <p>a. Bersifat kedaerahan</p> <p>b. Rasa senasib dan sebangsa</p> <p>c. Munculnya kaum terpelajar</p> <p>d. Bersatunya kaum etnis di seluruh Nusantara</p>
7.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu memahami corak perjuangan perubahan dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Corak perjuangan Indonesia berubah menjadi kuat karena paham nasionalisme sudah tumbuh dengan ditandai ...</p> <p>a. Terlaksananya Politik Balas Budi yang dianggap hanya memihak kaum belanda.</p> <p>b. Berakhirnya perlawanan di Sisingamangaraja sumatera utara.</p> <p>c. Masuknya abada ke XX, masih mempertahankan sikap kedaerahan.</p> <p>d. Diikrarkannya sumpah pemuda 28 oktober 1928</p>
8.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap</p>	<p>Perhatikan point dibawah ini !</p>

	<p>perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Disajikan pilihan mengenai ciri dari Jong Java.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Didirikan oleh Satiman Wirjosandjojo 2) Berdiri pada tanggal 1 Januari 1925 3) Berdiri pada tanggal tanggal 7 Maret 1915 4) Bentuk Perjuangan: Secara diplomasi, kesenian, dan Pendidikan. 5) Bentuk Perjuangan: Dalam bidang pendidikan Islam. <p>Poin manakah yang benar menunjukkan organisasi Jong Java</p> <p>a. 1,2, dan 4</p> <p>b. 1,3 dan 4</p> <p>c. 1,2, dan 5</p> <p>d. 1,3 dan 5</p>
9.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mengelompokkan ciri organisasi NU.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan point dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Didirikan oleh KH Ahmad Dahlan 2) Didirikan oleh KH M. Hasyim Asy'ari. 3) Berdiri pada tanggal 31 Januari 1926 4) Berdiri pada tanggal 18 November 1912 5) Tujuan didirikan yaitu berlakunya ajaran Islam yang menganut paham Ahlussunnah Wal Jamaah 6) Tujuan didirkannya adalah mengembangkan dakwah Islam, mengembalikan ajaran Islam sesuai dengan Al Qur'an dan Sunnah (Hadits). <p>Poin yang menunjukkan organisasi NU adalah...</p> <p>a. 2,3 dan 6</p> <p>b. 1,4, dan 6</p> <p>c. 2,3 dan 5</p> <p>d. 1,4 dan 5</p>
10.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p>	<p>Tokoh pejuang berasal dari jepara, yang memperjuangkan emansipasi perempuan dan menerbitkan buku berjudul “ Habis Gelap Terbitlah Terang “ adalah....</p> <p>a. RA Kartini</p> <p>b. Dewi Sartika</p>

	<p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan Tokoh pahlawan Wanita dari Jepara.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>c. Maria Walanda Maramis d. Cut Nyak Dien</p>
11.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan organisasi dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Organisasi yang pertama kali berdiri pada tanggal 20 Mei 1908 adalah ...</p> <p>a. Partai Nasional Indonesia (PNI) b. Indische Partij (IP) c. Sarekat Dagang Islam (SDI) d. Budi Utomo (BU)</p>
12.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Disajikan point-point terkait Tokoh pendiri BU.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan nama tokoh dibawah!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dr Sutomo, Gunawan, Cipto Mangunkusumo, RT Ario Tirtokusumo. 2) Dr. Sutomo, KH Samanhudi, RM Tirtoadisuryo. 3) Dr. Sutomo, E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi), R.M. Suwardi Suryaningrat, Dr Cipto Mangunkusumo. 4) Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, K.H. Mas Mansyur. <p>Tokoh pendiri dari Organisasi BU yang didirikan oleh mahasiswa STOVIA ditunjukkan pada nomor ...</p> <p>a. 4 b. 3 c. 1 d. 2</p>
13.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p>	<p>Tujuan awal dari didirikannya SDI sebelum berubah Haluan menjadi SI adalah</p> <p>a. Melindungi pedagang pribumi dari ancaman penjajahan jepang.</p>

	<p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menganalisis dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>b. Melindungi kepentingan pedagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok.</p> <p>c. Melindungi kepentingan ekonomi dari ancaman pedagang cina yang ingin menguasai pasar.</p> <p>d. Melindungi kepentingan pedagang arab dan tiongkok yang berdagang di Indonesia dari ancaman cina.</p>
14.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menganalisa alasan perubahan nama organisasi SI.</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Alasan utama dari perubahan nama Sarekat Dagang Islam (SDI) menjadi Sarekat Islam (SI) yang benar adalah</p> <p>a. Agar kegiatan tidak terbatas akan tetapi lebih mementingkan perdagangan bernuansa islam.</p> <p>b. Agar kegiatan organisasi lebih menarik simpati masyarakat pribumi dan luar.</p> <p>c. Agar kegiatan organisasi menaungi bidang perdagangan di seluruh dunia.</p> <p>d. Agar kegiatan organisasi lebih terbuka ke bidang-bidang lain, tidak hanya perdagangan.</p>
15.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Disajikan nama Tokoh pendiri IP.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan nama tokoh dibawah!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi) 2) R.M. Suwardi Suryaningrat 3) Dr Cipto Mangunkusumo 4) Ki Hajar Dewantara 5) RM Tirtoadisuryo 6) KH Samanhudi <p>Tokoh yang disebut tiga serangkai pada pendiri IP adalah...</p> <p>a. 1,2, dan 3</p> <p>b. 3,4, dan 5</p> <p>c. 4,5 dan 6</p> <p>d. 1,3, dan 6</p>
16.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p>	<p>Peristiwa yang mengakibatkan pemerintah Belanda marah kepada tokoh IP pada tahun 1913 dikarenakan</p> <p>a. Suwardi Suryaningsih, menulis artikel yang dimuat dalam harian De Expres Dengan judul Een Eereschuld.</p>

	<p>Indikator Soal : Peserta Didik memahami dengan cermat alasan Belanda marah kepada Tokoh IP.</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>b. Suwardi Suryaningrat menulis artikel yang dimuat dalam harian De Expres dengan judul Als Ik een Nederlander was.</p> <p>c. Dr. Cipto melakukan politik devide et impera yang mengakibatkan Belanda marah dan membuang tokoh IP ke Belanda.</p> <p>d. Douwes Dekker melakukan kesalahan yang fatal sehingga dengan pemerintah Belanda.</p>
17.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik menganalisa soal dan jawaban dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Pada tahun 1925 PI secara tegas mengeluarkan manifesto arah perjuangan, yang bukan termasuk manifesto adalah...</p> <p>a. Indonesia bersatu, menyingkirkan perbedaan, dapat mematahkan kekuasaan penjajah.</p> <p>b. Diperlukan aksi massa yang percaya pada kekuatan sendiri untuk mencapai Indonesia Merdeka.</p> <p>c. Melibatkan seluruh lapisan masyarakat merupakan sarat mutlak untuk perjuangan kemerdekaan.</p> <p>d. Menjadikan pemerintah penjajah sebagai orang tua negara agar tidak dijajah berkepanjangan.</p>
18.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu mengingat urutan sumpah pemuda.</p> <p>Level Soal : C2</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C2 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Kongres Pemuda II adalah gagasan manifesto yang terealisasi saat Sumpah Pemuda diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Isi bait ke 2 dari sumpah pemuda adalah...</p> <p>a. Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.</p> <p>b. Kami putra dan putri Indonesia bersaksi bahwa tiada Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>c. Kami putra dan putri Indonesia menjunjung Bahasa persatuan, Bahasa Indonesia.</p>

		d. Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa jang satu, bangsa Indonesia.
19.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Disajikan poin hasil dari kongres pemuda II.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Baca dengan seksama !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ikrar sumpah pemuda tanggal 28 oktober 1928 2) Menetapkan lagu Indonesia raya ciptaan WR. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia 3) Menetapkan bendera merah putih sebagai lambing negara Indonesia 4) Menciptakan UUD 1945 sebagai pedoman negara Indonesia 5) Lambing negara Indonesia ditetapkan burung garuda <p>Hasil dari keputusan penting kongres II 27-28 Oktober 1928 ditunjukan pada nomor...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1,2 dan 3 b. 1,3, dan 4 c. 2,4, dan 5 d. 3,4 dan 5
20.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Disajikan Tokoh Pejuang PNI yang diadili oleh belanda.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Tokoh PNI dibawah ini yang diadili oleh belanda adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Soekarno dan Maskoen 2) Soekarno dan Hatta 3) Gatot Mangkupraja dan Supriadinata 4) Gatot Mangkupraja dan Sayuti Melik 5) Sartono dan Sutan Syahrir 6) Hatta dan Sutan Syahrir <p>Tokoh tersebut adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1 dan 4 b. 2 dan 6 c. 1 dan 3 d. 5 dan 4
21.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p>	<p>Semboyan dari Gabungan Politik Indonesia (GAPI) adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Indonesia menggugat b. Indonesia berparlemen c. Indonesia emas d. Indonesia bersatu

	<p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan semboyan GAPI dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	
22.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menjawab dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Guna mendapat dukungan rakyat Indonesia, Jepang membentuk beberapa organisasi sosial salah satunya yaitu Gerakan 3A yang dipimpin oleh</p> <ol style="list-style-type: none"> K.H. Mas Mansyur Ahmad Soebardjo Ir. Soekarno Mr. Syamsudin
23.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : disajikan tokoh empat serangkai.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan beberapa nama tokoh Nasional di bawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> Ir. Soekarno Moh. Hatta Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat K.H. Mas Mansyur Ki Hajar Dewantara <p>Dari nama tokoh-tokoh di atas, yang merupakan Empat Serangkai ditunjukkan pada nomor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1), 2), dan 3) 2), 3), dan 4) 2), 4), dan 5) 1), 3), dan 5)
24.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan salah satu tokoh yang masuk dalam pergerakan bawah tanah.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Larangan berdirinya partai politik pada zaman Jepang mengakibatkan sebagian tokoh perjuangan melakukan pergerakan yang disebut Gerakan Bawah Tanah. Tokoh-tokoh yang masuk dalam pergerakan bawah tanah tersebut antara lain, kecuali</p> <ol style="list-style-type: none"> K.H. Zainal Mustofa Sutan Sjahrir Achmad Subarjo Sukarni

25.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan tempat strategis untuk konsolidasi.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Dalam melakukan perjuangan, para tokoh dalam gerakan bawah tanah terus melakukan konsolidasi menuju kemerdekaan Indonesia. Mereka menggunakan tempat yang strategis yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> Pondok Jepang Asrama Pemuda Rumah Perlawanan Benteng Belanda
26.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : disajikan poin untuk memudahkan peserta didik dalam memahami perlawanan bersenjata.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan beberapa Perlawanan dibawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> Perlawanan Rakyat Aceh Perlawanan Singapura, Jawa Barat Perlawanan G30SPKI Perlawanan Peta di Blitar, Jawa Timur. <p>Yang merupakan perlawanan bersenjata yang dilakukan bangsa Indonesia dalam menghadapi bangsa Jepang antara lain</p> <ol style="list-style-type: none"> a), b), dan c) b) dan c) a), c), dan d) a) dan d)
27.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan pimpinan PETA.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perlawanan PETA merupakan perlawanan terbesar yang dilakukan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Jepang. Perlawanan tersebut terjadi pada tanggal 14 Februari 1945 dan dipimpin oleh</p> <ol style="list-style-type: none"> Supriyadi Seopomo K.H. Zainal Mustofa dr. Ismail
28.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di</p>	<p>Tokoh perdana Menteri Jepang yang berpidato pada tanggal 7 September 1944 di parlemen untuk memberikan janji kemerdekaan Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> Suzuki Kantoro

	<p>Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu mengingat Tokoh Perdana Menteri asal Jepang.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>b. Tadashi Maeda</p> <p>c. Kuniaki Koiso</p> <p>d. Hitosi Immamura</p>
29.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu mengelompokkan rumusan dasar negara yang dikemukakan oleh Moh Yamin.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan poin dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peri kebangsaan, 2) Peri kemanusiaan, 3) Keseimbangan lahir batin, 4) Kebangsaan Indonesia 5) Peri kerakyatan <p>Rumusan dasar negara yang dikemukakan oleh Moh. Yamin terdapat pada nomor...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 3,4 dan 5 b. 1,2 dan 3 c. 2,3 dan 4 d. 1, 2 dan 5
30.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan peristiwa 1 Juni.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>1 juni 1945 Ir. Soekarno menyampikan gagasan mengenai rumusan dasar negara. Sehingga mengakibatkan 1 juni adalah peringatan hari ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Lahirnya Pancasila b. Lahirnya dasar negara c. Lahirnya PPKI d. Lahirnya UUD 45
31.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : disajikan pilihan hasil sidang kedua BPUPKI.</p> <p>Level Soal : C3</p>	<p>Perhatikan poin dibawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Wilayah NKRI 2) Kewarganegaraan Indonesia 3) Rencana Undang-Undang Dasar (UUD) 4) Ekonomi 5) Sumpah Pemuda 6) Bela negara 7) Pengajaran. 8) Proklamasi 9) Jakarta Charter

	<p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Pada siding kedua BPUPKI membahas tentang ...</p> <p>a. 1,2,3,7,8,9 b. 1,3,5,7,8,9 c. 1,2,3,4,6,7 d. 1,2,4,6,8,9</p>
32.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menjawab dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Pada tanggal 7 Agustus 1945 BPUPKI akhirnya dibubarkan dan diganti dengan pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang diketuai oleh</p> <p>a. Ir. Soekarno b. Moh. Hatta c. Dr. Radjiman Widyodiningrat d. Ahmad Soebardjo</p>
33.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menjawab dengan tepat.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Tiga tokoh nasional yang dipanggil oleh Jenderal Terauchi ke Dalat Vietnam untuk menerima informasi tentang kemerdekaan Indonesia adalah</p> <p>a. Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Seopomo b. Moh. Hatta, Dr. Radjiman Widyodiningrat, Ahmad Soebardjo c. Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Dr. Radjiman Widyodiningrat d. Moh. Hatta, Ahmad Soebardjo, Seopomo</p>
34.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : peristiwa yang terjadi pada 14 agustus 1945.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Peristiwa yang diawali oleh menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada pasukan sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945 disebut</p> <p>a. Peristiwa Ambarawa b. Peristiwa Rengasdengklok c. Peristiwa Singaparna d. Peristiwa Perlawanan Rakyat Aceh</p>
35.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap</p>	<p>Tokoh yang memberitahukan kebenaran menyerahnya Jepang</p>

	<p>perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu mengingat tokoh yang menyebarkan informasi atas menyerahnya Jepang.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>kepada sekutu dan memberikan jaminan nyawa terhadap Kemerdekaan Indonesia adalah</p> <p>a. Sutan Syahrir b. Chaerul Saleh c. Syudanco Subeno d. Ahmad Soebardjo</p>
36.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mampu menyebutkan lokasi penyusunan proklamasi.</p> <p>Level Soal : C1</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C1 mendapatkan skor 5 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Lokasi yang digunakan untuk menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia oleh Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebardjo bertempat di kediaman</p> <p>a. Laksamana Maeda b. Ir. Soekarno c. Ahmad Soebardjo d. Sayuti Melik</p>
37.	<p>CP : Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.</p> <p>Indikator Soal : Peserta Didik mengelompokkan pasangan pengibar pendera pertama kali.</p> <p>Level Soal : C3</p> <p>Keterangan Skor : Setiap kesukaran soal C3 mendapatkan skor 10 jika benar, jika salah skor akan nol.</p>	<p>Perhatikan nama-nama tokoh di bawah ini!</p> <p>1) Sayuti Melik 2) Sukarni 3) Latief Hendraningrat 4) Suhud Sastro</p> <p>Tokoh yang mengibarkan Bendera Merah Putih pertama kali adalah</p> <p>a. 1) dan 2) b. 2) dan 3) c. 3) dan 4) d. 1) dan 4)</p>

Lampiran 27 Modul Ajar Kelas Eksperimen

ALUR TUJUAN PE,BELAJARAN (ATP)

FASE D KELAS VIII SMP

MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Capaian Pembelajaran (CP)	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.
Tujuan Pembelajaran (TP)	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Peserta didik mampu mendeskripsikan penyebab pergerakan nasional. 1.2 Peserta didik mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia. 1.3 Peserta didik mampu menganalisis upaya pergerakan pada zaman pendudukan jepang. 1.4 Peserta didik mampu menganalisis persiapan dan pelaksanaan kemerdekaan Indonesia.
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Perkembangan Organisasi Pergerakan di Indonesia pada Masa Penjajahan 2. Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia

Modul Ajar IPS

Kelas Eksperimen

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	Annisaa' Fitri Aprillia
Instansi	SMPN 1 Turi
Tahun Penyusunan	2024
Jenjang Sekolah	SMP
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	D/VIII
Tema	03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa
Materi	Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Perkembangan Organisasi Pergerakan di Indonesia pada Masa Penjajahan 2. Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia
Elemen	<ol style="list-style-type: none"> a) Pemahaman Konsep Pada fase ini, Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. b) Keterampilan Proses Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati,

	menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya.
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.
Alokasi waktu	2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik telah mampu mendeskripsikan penyebab pergerakan nasional. b. Peserta didik telah mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia. c. Peserta didik telah mampu menganalisis upaya pergerakan pada zaman pendudukan jepang. d. Peserta didik telah mampu menganalisis persiapan dan pelaksanaan kemerdekaan Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia <ul style="list-style-type: none"> • Para peserta didik mampu berdoa dengan khusyuk sesuai dengan agamanya saat memulai dan mengakhiri pembelajaran. • Peserta didik dapat mensyukuri nikmat kesehatan dan kecerdasan yang diberikan oleh Tuhan YME karena kebutuhan tercukupi dengan baik. • Peserta didik mampu bersikap baik, berbicara sopan, dan tolong menolong kepada sesama peserta didik dan guru. 2. Berkebinekaan Global <ul style="list-style-type: none"> • Pada saat kegiatan peserta didik menghargai perbedaan pendapat mengenai materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan dengan komunikasi yang struktural dan sopan. • Peserta didik membangun relasi sesama peserta didik dan guru. 3. Bergotong Royong <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu berkolaborasi dengan peserta didik lain saat adanya tugas materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Peserta didik mampu menanamkan kepedulian pada hal-hal yang berkaitan dengan materi dan kelompok. • Peserta didik mampu berbagi pemikiran untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. 4. Mandiri <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki kesadaran penuh atas tanggung jawab yang diberikan oleh guru secara berkelompok. • Peserta didik tenang saat mencari referensi dan solusi terkait tugas yang diberikan. 5. Bernalar kritis <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki berbagai cara yang cemerlang untuk menyelesaikan tugas materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Peserta didik mampu mencermati dan menganalisis soal dan jawaban tugas yang diberikan oleh guru. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengambil keputusan sebagai hasil dari proses berpikir. • Peserta didik mampu mengevaluasi penalaran dan proses berpikir. <p>6. Kreatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda dari peserta yang lain. • Peserta didik mampu berpendapat dengan pemikiran yang baru dan kreatif.
D. SARANA DAN PRASARANA
Media, Sumber Belajar, dan Alat :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Rangkuman materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. 2. Buku paket IPS kelas VIII SMP/MTs Kemendikbud 2021 Kurikulum Merdeka 3. Laptop, LCD, Proyektor 4. Alat Bantu Jawaban 5. ATK
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik regular/tipikal: Umum, tidak aka nada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran
F. MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> a. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu mendeskripsikan penyebab pergerakan nasional. b. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia. c. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu menganalisis upaya pergerakan pada zaman pendudukan jepang. d. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu menganalisis persiapan dan pelaksanaan kemerdekaan Indonesia.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Pemahaman kepada peserta didik bahwa mempelajari sejarah terkait semangat pergerakan bangsa menuju kemerdekaan adalah penting guna meningkatkan sikap nasionalisme.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang faktor pergerakan nasional ? 2. Organisasi nasional apa saja yang mendorong Indonesia merdeka ? 3. Bunyikan sumpah pemuda ? 4. Apa yang kalian pahami tentang UUD ? 5. Apa saja bunyi dari dasar negara ?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai 2. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran/ melakukan absensi siswa dan mengisi jurnal 3. Guru mengecek kebersihan kelas agar kelas nyaman untuk proses pembelajaran.

4. Guru melakukan tanya jawab sebagai pengfokusan peserta didik dengan pertanyaan pematik.
5. Guru menyampaikan capaian pembelajaran tujuan pembelajaran
6. Guru memberikan motivasi untuk tercapainya profil pelajar pancasila
7. Guru memberitahukan metode, media, langkah, penilaian pembelajaran
8. Guru memberikan *Post* angket motivasi dan keaktifan belajar IPS

❖ Kegiatan Inti

1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

- Guru menayangkan video pengeboman kota hirosima dan nagasaki
- Link: <https://youtu.be/3wxWNAM8Cso?si=Hyhyt3ioFl4vmluj>
- Peserta didik menyaksikan dan memahami alur cerita sehingga mendapatkan sebuah jawaban

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar kelompok

- Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok
- Peserta didik memahami bersama mengenai rangkuman catatan materi
- Kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan tugas lembar aktivitas kelompok yang sudah diberikan oleh guru.

➤ Soal	➤ Jawaban
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi BU.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi SI.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi IP.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi PI.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi PNI.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi Pendidikan Nasional Indonesia.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :

- peserta didik meriview materi serta saling memahamkan antar anggota kelompok

3. Melaksanakan kegiatan belajar kelompok dengan metode TGT

- Peserta didik menunjuk salah satu anggota kelompok untuk dijadikan ketua

- Peserta didik membuat bel sebai yel-yel kelompok
 - Guru membagikan lembaran berupa “ A,B,C,D” sebagai pilihan jawaban atas soal
 - Kelompok berbanjar lurus
 - Pertanyaan ditampilkan melalui proyektor, lcd
 - Pertanyaan ditampilkan selama 3 menit
 - Kelompok menjawab secara bergantian dengan anggota kelompok
 - Anggota kelompok jika menjawab harus mengangkat kertas yang sudah disediakan oleh Guru
 - Anggota kelompok boleh membantu memecahkan soal
 - Setiap soal berisi skor yang berbeda tergantung degan tingkat kesukaran soal
 - Kelompok yang lama mengangkat jawaban, mencontek kelompok sebelah, dan melakukan kecurangan maka akan didiskualifikasi
 - Kelompok yang berhasil mengumpulkan skor terbanyak adalah pemenangnya
- 4. Menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran**
- Guru memberitahukan jumlah skor yang diperoleh masing-masing kelompok
 - Guru memberikan apresiasi kelompok dengan memberikan hadiah
 - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja dan memberikan kesimpulan

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
2. Guru memberikan post angket motivasi dan keaktifan belajar IPS
3. Guru memberitahukan pertemuan untuk selanjutnya
4. Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen diagnostik : peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik denga Bahasa dan kepercayaan diri.
2. Asesmen formatif : peserta didik mengerjakan lembar kerja untuk mengetahui wawasan pemahaman terhadap materi.
3. Asesmen sumatif : menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan didalam kelompok.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

1. Pengayaan : pengayaan diberikan kepada peserta didik yang mempunyai nilai diatas rata-rata. Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan soal guna memperdalam wawasan.
2. Remedial : remedial ditujukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi lebih dalam agar mencapai capaian pembelajara.

G. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kesan anda terhadap pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT ?	
2.	Apakah anda mudah memahami materi jika menggunakan belajar secara <i>team</i> ?	

3.	Apakah anda ingin melakukan pembelajaran IPS menggunakan TGT lagi pada pertemuan berikutnya ?	
----	---	--

TABEL REFLESI UNTUK GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah 95% peserta didik paham mengenai materi yang sudah diajarkan melalui model TGT ?	
2.	Apakah peserta didik senang dengan penerapan model pembelajaran TGT ?	
3.	Apakah pembelajaran pada pertemuan ini menjadikan peserta didik antusias untuk melakukan model pembelajaran ini pada pertemuan selanjutnya ?	

H. LAMPIRAN

Soal Tahap Tournamen

1. Faktor internal yang melatar belakangi munculnya Nasionalisme di Indonesia adalah ...
 - a. Munculnya paham-paham baru
 - b. Perluasan Pendidikan**
 - c. Kemenangan jepang atas rusia
 - d. Perkembangan organisasi nasional di berbagai negara
2. Faktor eksternal yang melatar belakangi munculnya rasa Nasionalisme Bangsa Indonesia yang tidak sesuai adalah ...
 - a. Munculnya paham-paham baru di dunia
 - b. Rasa senasib sepenanggungan**
 - c. Munculnya pan-Islamisme, nasionalisme, sosialisme
 - d. Adanya peristiwa kemenangan jepang atas Rusia pada perang 1905
3. Pelaksanaan Politik Etis yang paling dirasakan dalam pergerakan nasional bangsa Indonesia adalah
 - a. Pendidikan dengan munculnya golongan terpelajar.**
 - b. Irigasi telah memajukan pertanian khususnya di Jawa.
 - c. Perpindahan penduduk telah mengangkat kesejahteraan kaum miskin.
 - d. Kemajuan ekonomi akibat politik kolonial liberal
4. Tiga bidang yang dibahas dalam politik etis atau politik balas budi diantaranya ...
 - a. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Peternakan, Transmigrasi/Emigrasi
 - b. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Perairan, free Medication/ Pengobatan Gratis
 - c. Edukasi/Pendidikan, Transmigrasi, Maritim/Kelautan
 - d. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Pengairan, Emigrasi/Perpindahan Penduduk.**
5. Majalah yang membahas tentang kritik terhadap perlakuan belanda yang semena-mena terhadap rakyat Indonesia adalah ...
 - a. Majalah Javace Courant didirikan oleh B.M Diah
 - b. Majalah De Indier milik Tjipto Mangoenkoesoemo
 - c. Majalah de Gids yang berjudul Een Eereschuld atau Debt of Honour yang dilakukan oleh C. Theodore van Deventer.**
 - d. Majalah Indische Letteren yang diterbitkan oleh kelompok kerja SastraHindia Belanda.
6. Salah satu penyebab kegagalan mengusir penjajahan belanda adalah...
 - a. Bersifat kedaerahan**

- b. Rasa senasib dan sebangsa
 - c. Munculnya kaum terpelajar
 - d. Bersatunya kaum etnis di seluruh Nusantara
7. Corak perjuangan Indonesia berubah menjadi kuat karena paham nasionalisme sudah tumbuh dengan ditandai ...
- a. Terlaksananya Politik Balas Budi yang dianggap hanya memihak kaum belanda.
 - b. Berakhirnya perlawanan di Sisingamangaraja sumatera utara.
 - c. Masuknya abada ke XX, masih mempertahankan sikap kedaerahan.
 - d. Diikrarkannya sumpah pemuda 28 oktober 1928**
8. Perhatikan point dibawah ini !
- 1) Didirikan oleh Satiman Wirjosandjojo
 - 2) Berdiri pada tanggal 1 Januari 1925
 - 3) Berdiri pada tanggal tanggal 7 Maret 1915
 - 4) Bentuk Perjuangan: Secara diplomasi, kesenian, dan Pendidikan.
 - 5) Bentuk Perjuangan: Dalam bidang pendidikan Islam.
- Poin manakah yang benar menunjukkan organisasi Jong Java
- a. 1,2, dan 4
 - b. 1,3 dan 4**
 - c. 1,2, dan 5
 - d. 1,3 dan 5
9. Perhatikan point dibawah ini !
- 1) Didirikan oleh KH Ahmad Dahlan
 - 2) Didirikan oleh KH M. Hasyim Asy'ari.
 - 3) Berdiri pada tanggal 31 Januari 1926
 - 4) Berdiri pada tanggal 18 November 1912
 - 5) Tujuan didirikan yaitu berlakunya ajaran Islam yang menganut paham Ahlussunnah Wal Jamaah
 - 6) Tujuan didikannya adalah mengembangkan dakwah Islam, mengembalikan ajaran Islam sesuai dengan Al Qur'an dan Sunnah (Hadits).
- Poin yang menunjukkan organisasi NU adalah...
- a. 2,3 dan 6
 - b. 1,4, dan 6
 - c. 2,3 dan 5**
 - d. 1,4 dan 5
10. Tokoh pejuang berasal dari jepara, yang memperjuangkan emansipasi perempuan dan menerbitkan buku berjudul “ Habis Gelap Terbitlah Terang “ adalah....
- a. RA Kartini**
 - b. Dewi Sartika
 - c. Maria Walanda Maramis
 - d. Cut Nyak Dien
11. Organisasi yang pertama kali berdiri pada tanggal 20 Mei 1908 adalah ...
- a. Partai Nasional Indonesia (PNI)
 - b. Indische Partij (IP)
 - c. Sarekat Dagang Islam (DSI)
 - d. Budi Utomo (BU)**
12. Perhatikan nama tokoh dibawah!
- 1) Dr Sutomo, Gunawan, Cipto Mangunkusumo, RT Ario Tirtokusumo.
 - 2) Dr. Sutomo, KH Samanhudi, RM Tirtoadisuryo.

3) Dr. Sutomo, E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi), R.M. Suwardi Suryaningrat, Dr Cipto Mangunkusumo.

4) Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, K.H. Mas Mansyur.

Tokoh pendiri dari Organisasi BU yang didirikan oleh mahasiswa STOVIA ditunjukkan pada nomor ...

- a. 4
- b. 3
- c. **1**
- d. 2

13. Tujuan awal dari didirikannya SDI sebelum berubah Haluan menjadi SI adalah

- a. Melindungi pedagang pribumi dari ancaman penjajahan jepang.
- b. **Melindungi kepentingan pedagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok.**
- c. Melindungi kepentingan ekonomi dari ancaman pedagang cina yang ingin menguasai pasar.
- d. Melindungi kepentingan pedangang arab dan tiongkok yang berdagang di Indonesia dari ancaman cina.

14. Alasan atama dari perubahan nama Sarekat Dagang Islam (SDI) menjadi Sarekat Islam (SI) yang benar adalah

- a. Agar kegiatan tidak terbatas akan tetapi lebih mementingkan perdagangan bernuansa islam.
- b. Agar kegiatan organisasi lebih menarik simpati masyarakat pribumi dan luar.
- c. Agar kegiatan organisasi menaungi bidang perdagangan di seluruh dunia.
- d. **Agar kegiatan organisasi lebih terbuka ke bidang-bidang lain, tidak hanya perdagangan.**

15. Perhatikan nama tokoh dibawah!

- 1) E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi)
- 2) R.M. Suwardi Suryaningrat
- 3) Dr Cipto Mangunkusumo
- 4) Ki Hajar Dewantara
- 5) RM Tirtoadisuryo
- 6) KH Samanhudi

Tokoh yang disebut tiga serangkai pada pendiri IP adalah...

- a. **1,2, dan 3**
- b. 3,4, dan 5
- c. 4,5 dan 6
- d. 1,3, dan 6

16. Peristiwa yang mengakibatkan pemerintah Belanda marah kepada tokoh IP pada tahun 1913 dikarenakan

- a. Suwardi Suryaningsih, menulis artikel yang dimuat dalam harian De Expres Dengan judul Een Eereschuld.
- b. **Suwardi Suryaningrat menulis artikel yang dimuat dalam harian De Expres dengan judul Als Ik een Nederlander was.**
- c. Dr. Cipto melakukan politik devide et impera yang mengakibatkan Belanda marah dan membuang tokoh IP ke Belanda.
- d. Douwes Dekker melakukan kesalahan yang fatal sehingga dengan mengancam pemerintah Belanda.

17. Pada tahun 1925 PI secara tegas mengeluarkan manifesto arah perjuangan, yang bukan termasuk manifesto adalah...

- a. Indonesia bersatu, menyingkirkan perbedaan, dapat mematahkan kekuasaan penjajah.
 - b. Diperlukan aksi massa yang percaya pada kekuatan sendiri untuk mencapai Indonesia Merdeka.
 - c. Melibatkan seluruh lapisan masyarakat merupakan sarat mutlak untuk perjuangan kemerdekaan.
 - d. Menjadikan pemerintah penjajah sebagai orang tua negara agar tidak dijajah berkepanjangan.**
18. Kongres Pemuda II adalah gagasan manifesto yang terealisasi saat Sumpah Pemuda diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Isi bait ke 2 dari sumpah pemuda adalah...
- a. Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.
 - b. Kami putra dan putri Indonesia bersaksi bahwa tiada Tuhan Yang Maha Esa.
 - c. Kami putra dan putri Indonesia menjunjung Bahasa persatuan, Bahasa Indonesia.
 - d. Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.**
19. Baca dengan seksama !
- 1) Ikrar sumpah pemuda tanggal 28 oktober 1928
 - 2) Menetapkan lagu Indonesia raya ciptaan WR. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia
 - 3) Menetapkan bendera merah putih sebagai lambing negara Indonesia
 - 4) Menciptakan UUD 1945 sebagai pedoman negara Indonesia
 - 5) Lambang negara Indonesia ditetapkan burung garuda
- Hasil dari keputusan penting kongres II 27-28 Oktober 1928 ditujukan pada nomor...
- a. 1,2 dan 3**
 - b. 1,3, dan 4
 - c. 2,4, dan 5
 - d. 3,4 dan 5
20. Tokoh PNI dibawah ini yang diadili oleh belanda adalah ...
- 1) Soekarno dan Maskoen
 - 2) Soekarno dan Hatta
 - 3) Gatot Mangkupraja dan Supriadinata
 - 4) Gatot Mangkupraja dan Sayuti Melik
 - 5) Sartono dan Sutan Syahrir
 - 6) Hatta dan Sutan Syahrir
- Tokoh tersebut adalah
- a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 6
 - c. 1 dan 3**
 - d. 5 dan 4
21. Semboyan dari Gabungan Politik Indonesia (GAPI) adalah ...
- a. Indonesia menggugat
 - b. Indonesia berparlemen**
 - c. Indonesia emas
 - d. Indonesia bersatu
22. Guna mendapat dukungan rakyat Indonesia, Jepang membentuk beberapa organisasi sosial salah satunya yaitu Gerakan 3A yang dipimpin oleh
- a. K.H. Mas Mansyur
 - b. Ahmad Soebardjo

c. Ir. Soekarno

d. Mr. Syamsudin

23. Perhatikan beberapa nama tokoh Nasional di bawah ini!

1) Ir. Soekarno

2) Moh. Hatta

3) Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat

4) K.H. Mas Mansyur

5) Ki Hajar Dewantara

Dari nama tokoh-tokoh di atas, yang merupakan Empat Serangkai ditunjukkan pada nomor

a. 1), 2), dan 3)

b. 2), 3), dan 4)

c. 2), 4), dan 5)

d. 1), 3), dan 5)

24. Larangan berdirinya partai politik pada zaman Jepang mengakibatkan sebagian tokoh perjuangan melakukan pergerakan yang disebut Gerakan Bawah Tanah. Tokoh-tokoh yang masuk dalam pergerakan bawah tanah tersebut antara lain, kecuali

a. K.H. Zainal Mustofa

b. Sutan Sjahrir

c. Achmad Subarjo

d. Sukarni

25. Dalam melakukan perjuangan, para tokoh dalam gerakan bawah tanah terus melakukan konsolidasi menuju kemerdekaan Indonesia. Mereka menggunakan tempat yang strategis yaitu

a. Pondok Jepang

b. Asrama Pemuda

c. Rumah Perlawanan

d. Benteng Belanda

26. Perhatikan beberapa Perlawanan dibawah ini!

a) Perlawanan Rakyat Aceh

b) Perlawanan Singaparna, Jawa Barat

c) Perlawanan G30SPKI

d) Perlawanan Peta di Blitar, Jawa Timur.

Yang merupakan perlawanan bersenjata yang dilakukan bangsa Indonesia dalam menghadapi bangsa Jepang antara lain

a. a), b), dan c)

b. b) dan c)

c. a), c), dan d)

d. a) dan d)

27. Perlawanan PETA merupakan perlawanan terbesar yang dilakukan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Jepang. Perlawanan tersebut terjadi pada tanggal 14 Februari 1945 dan dipimpin oleh

a. Supriyadi

b. Seopomo

c. K.H. Zainal Mustofa

d. Dr. Ismail

28. Siapakah nama dari perdana Menteri Jepang yang berpidato pada tanggal 7 September 1944 di parlemen untuk memberikan janji kemerdekaan Indonesia

a. Suzuki Kantoro

- b. Tadashi Maeda
c. Kuniaki Koiso
 d. Hitosi Imamura
29. Perhatikan poin dibawah ini !
 1) Peri kebangsaan,
 2) Peri kemanusiaan,
 3) Keseimbangan lahir batin,
 4) Kebangsaan Indonesia
 5) Peri kerakyatan
 Rumusan dasar negara yang dikemukakan oleh Moh. Yamin terdapat pada nomor ...
 a. 3,4 dan 5
 b. 1,2 dan 3
 c. 2,3 dan 4
d. 1, 2 dan 5
30. 1 juni 1945 Ir. Soekarno menyampikan gagasan mengenai rumusan dasar negara. Sehingga mengakibatkan 1 juni adalah peringatan hari ...
a. Lahirnya Pancasila
 b. Lahirnya dasar negara
 c. Lahirnya PPKI
 d. Lahirnya UUD 45
31. Perhatikan poin dibawah ini!
 1) Wilayah NKRI
 2) Kewarganegaraan Indonesia
 3) Rencana Undang-Undang Dasar (UUD)
 4) Ekonomi
 5) Sumpah Pemuda
 6) Bela negara
 7) Pengajaran.
 8) Proklamasi
 9) Jakarta Charter
 Pada sidang kedua BPUPKI membahas tentang ...
 a. 1,2,3,7,8,9
 b. 1,3,5,7,8,9
c. 1,2,3,4,6,7
 d. 1,2,4,6,8,9
32. Pada tanggal 7 Agustus 1945 BPUPKI akhirnya dibubarkan dan diganti dengan pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang diketuai oleh
a. Ir. Soekarno
 b. Moh. Hatta
 c. Dr. Radjiman Widyodiningrat
 d. Ahmad Soebardjo
33. Tiga tokoh nasional yang dipanggil oleh Jenderal Terauchi ke Dalat Vietnam untuk menerima informasi tentang kemerdekaan Indonesia adalah
- a. Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Seopomo
 b. Moh. Hatta, Dr. Radjiman Widyodiningrat, Ahmad Soebardjo
c. Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Dr. Radjiman Widyodiningrat
 d. Moh. Hatta, Ahmad Soebardjo, Seopomo

34. Peristiwa yang diawali oleh menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada pasukan sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945 disebut
- Peristiwa Ambarawa
 - Peristiwa Rengasdengklok**
 - Peristiwa Singaparna
 - Peristiwa Perlawanan Rakyat Aceh
35. Tokoh yang memberitahukan kebenaran menyerahnya Jepang kepada sekutu dan memberikan jaminan nyawa terhadap Kemerdekaan Indonesia adalah
- Sutan Syahrir
 - Chaerul Saleh
 - Syudanco Subeno
 - Ahmad Soebardjo**
36. Lokasi yang digunakan untuk menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia oleh Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebardjo bertempat di kediaman
- Laksamana Maeda**
 - Ir. Soekarno
 - Ahmad Soebardjo
 - Sayuti Melik
37. Perhatikan nama-nama tokoh di bawah ini!
- Sayuti Melik
 - Sukarni
 - Latief Hendraningrat
 - Suhud Sastro
- Tokoh yang mengibarkan Bendera Merah Putih pertama kali adalah
- dan 2)
 - 2) dan 3)
 - 3) dan 4)**
 - 1) dan 4)

Penilaian

RUBRIK PENILAIAN KELOMPOK TAHUN AJARAN 2023/2024

Nama Instansi : SMP Negeri 1 Turi Kab. Lamongan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VIII

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Kriteria	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Peserta didik mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia	Sama sekali belum mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia	Sudah mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia, namun masih ada beberapa yang salah	Sudah mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia, dengan sedikit kesalahan.	Sudah mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia, dan tidak ada kesalahan sama sekali
Peserta didik mampu	Sama sekali belum mampu	Sudah mampu mendeskripsikan	Sudah mampu mendeskripsikan	Sudah mampu mendeskripsikan

mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia	mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia	perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia, namun masih ada beberapa yang salah	perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia, dengan sedikit kesalahan	perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia, dan tidak ada kesalahan sama sekali
Peserta didik dikatakan mencapai kriteria tujuan pembelajaran bila memperoleh minimal 2 kriteria berkategori baik				

ASESMEN FORMATIF (Selama Pembelajaran)

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF) PENILAIAN OBSERVASI

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas : VIII

Sub Tema : Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia dan Cara Penyebaran Agama Islam di Indonesia

No.	Nama Siswa	Sikap				Skor Rata-Rata
		Tanggung Jawab	Komunikatif	Percaya Diri	Kerjasama	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Aspek dan Rubrik Penilaian.

Kolom Aspek Perilaku diisi dengan Angka yang sesuai dengan Kriteria berikut.

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)

PENILAIAN TES DI AKHIR PEMBELAJARAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

No. Abs :

Kelas : VIII

Mapel : IPS

Sub Tema : Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia dan Cara Penyebaran Agama Islam di Indonesia

Pedoman Penskoran Tes Untuk Individu (Kelompok)

kunci jawaban dan soal essay sudah tersedia dilembar atas

soal essay terdiri dari 6 soal setiap peserta didik mengambil 1 soal dengan random

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban Benar	
2.	Jawaban Salah	

Skor maksimal =

Pedoman Penskoran Tes (Pilihan Ganda) Untuk Kelompok

Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda sudah tersedia dilembar atas dan Pedoman Penskoran Pilihan ganda terdiri dari 37 Soal.

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban Benar	
2.	Jawaban Salah	0

Skor Maksimal =

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN DISKUSI (PSIKOMOTORIK) PENILAIAN OBSERVASI

No	Nama Siswa	Respon Siswa			
		Kemampuan Menjawab Pertanyaan	Penguasaan Materi Diskusi	Kemampuan Menyelesaikan Masalah	Kemampuan Mengolah Data
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					
Dst.					

Penskoran aktivitas siswa diberi rentang 1-4 serta nilai maksimal 100. Adapun kriteria penskoran sebagai berikut :

- Skor 1 jika melakukan 1 Indikator
- Skor 2 jika melakukan 1 Indikator
- Skor 3 jika melakukan 1 Indikator
- Skor 4 jika melakukan 1 Indikator

Nilai : Skor Perolehan x 25

I. GLOSARIUM

- Kabinet : Badan atau dewan pemerintahan daerah yang terdiri atas para Menteri.
- Liberalisasi : Proses untuk menerapkan paham liberal kehidupan (tata negara dan ekonomi).
- Migrasi : Perpindahan penduduk dari satu tempat ke tempat lain untuk menetap.
- Nasionalisme : Paham mencintai bangsa dan negara sendiri
- Partai politik : Organisasi politik yang menjalani ideologi tertentu atau dibentuk dengan tujuan khusus.
- Penduduk : Orang-orang yang berada di dalam suatu wilayah yang terikat oleh aturan.
- Politik : Pengetahuan mengenai ketatanegaraan atau kenegaraan seperti sistem pemerintahan atau dasar-dasar pemerintahan
- Politik Etis : Suatu pemikiran yang menyatakan bahwa pemerintah kolonial memegang tanggung jawab moral bagi kesejahteraan pribumi. Pemikiran ini merupakan kritik terhadap politik tanam paksa.
- Sumpah Pemuda : Satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Diikrarkan pada tanggal 28 Oktober 1928 dan dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia

➤ Urbanisasi : Proses perpindahan penduduk dari desa ke kota

J. DAFTAR PUSTAKA

Mukminan, Endang Mulyani, M. Nursa'ban, dan Supardi. 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII Edisi Revisi. Jakarta Pusat : Kementrian Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Supardi, Mohammad Rizky Satria, Sari Oktafiana, M. Nursa'ban. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

Iwan Setiawan, Retno Kuning Dewi Pusparatri , Suciati, dan Ach. Mushlih. 2018. Ilmu Pengetahuan SOisal untuk SMP Kelas IX Edisi Revisi. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Lampiran 28 RPP Modul Ajar Kelas Kontrol

Modul Ajar IPS

Kelas Kontrol

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	Annisaa' Fitri Aprillia
Instansi	SMPN 1 Turi
Tahun Penyusunan	2024
Jenjang Sekolah	SMP
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	D/VIII
Tema	03 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa
Materi	Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan 1. Bagaimana Perkembangan Organisasi Pergerakan di Indonesia pada Masa Penjajahan 2. Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia
Elemen	a) Pemahaman Konsep Pada fase ini, Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. b) Keterampilan Proses Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya.
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia juga memahami perkembangan hubungan antarwilayah di Nusantara hingga munculnya semangat kebangsaan Indonesia.
Alokasi waktu	2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
a. Peserta didik telah mampu mendeskripsikan penyebab pergerakan nasional. b. Peserta didik telah mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia. c. Peserta didik telah mampu menganalisis upaya pergerakan pada zaman pendudukan jepang. d. Peserta didik telah mampu menganalisis persiapan dan pelaksanaan kemerdekaan Indonesia.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia <ul style="list-style-type: none"> • Para peserta didik mampu berdoa dengan khushyuk sesuai dengan agamanya saat memulai dan mengakhiri pembelajaran. • Peserta didik dapat mensyukuri nikmat kesehatan dan kecerdasan yang diberikan oleh Tuhan YME karena kebutuhan tercukupi dengan baik. • Peserta didik mampu bersikap baik, berbicara sopan, dan tolong menolong kepada sesama peserta didik dan guru. 	

<p>2. Berkebinekaan Global</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada saat kegiatan peserta didik menghargai perbedaan pendapat mengenai materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan dengan komunikasi yang struktural dan sopan. • Peserta didik membangun relasi sesama peserta didik dan guru. <p>3. Bergotong Royong</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu berkolaborasi dengan peserta didik lain saat adanya tugas materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Peserta didik mampu menanamkan kepedulian pada hal-hal yang berkaitan dengan materi dan kelompok. • Peserta didik mampu berbagi pemikiran untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. <p>4. Mandiri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki kesadaran penuh atas tanggung jawab yang diberikan oleh guru secara berkelompok. • Peserta didik tenang saat mencari referensi dan solusi terkait tugas yang diberikan. <p>5. Bernalar kritis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki berbagai cara yang cemerlang untuk menyelesaikan tugas materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Peserta didik mampu mencermati dan menganalisis soal dan jawaban tugas yang diberikan oleh guru. • Peserta didik mampu mengambil keputusan sebagai hasil dari proses berpikir. • Peserta didik mampu mengevaluasi penalaran dan proses berpikir. <p>6. Kreatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda dari peserta yang lain. • Peserta didik mampu berpendapat dengan pemikiran yang baru dan kreatif.
<p>D. SARANA DAN PRASARANA</p> <p>Media, Sumber Belajar, dan Alat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. • Buku paket IPS kelas VIII SMP/MTs Kemendikbud 2021 Kurikulum Merdeka • ATK
<p>E. TARGET PESERTA DIDIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik regular/tipikal: Umum, tidak aka nada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran
<p>F. MODEL PEMBELAJARAN</p> <p>Pembelajaran audio visual, konvensional</p>
<p>KOMPETENSI INTI</p>
<p>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu mendeskripsikan penyebab pergerakan nasional. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu menganalisis upaya pergerakan pada zaman pendudukan jepang. Setelah pembelajaran, Peserta didik telah mampu menganalisis persiapan dan pelaksanaan kemerdekaan Indonesia.
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Pemahaman kepada peserta didik bahwa mempelajari sejarah terkait semangat pergerakan bangsa menuju kemerdekaan adalah penting guna meningkatkan sikap nasionalisme.</p>
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p>

1. Apa yang kalian ketahui tentang faktor pergerakan nasional ?
2. Organisasi nasional apa saja yang mendorong Indonesia merdeka ?
3. Bunyikan sumpah pemuda ?
4. Apa yang kalian pahami tentang UUD ?
5. Apa saja bunyi dari dasar negara ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru menyampaikan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai
2. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran/ melakukan absensi siswa dan mengisi jurnal
3. Guru mengecek kebersihan kelas agar kelas nyaman untuk proses pembelajaran.
4. Guru melakukan tanya jawab sebagai pengfokusian peserta didik dengan pertanyaan pematik.
5. Guru menyampaikan capaian pembelajaran tujuan pembelajaran
6. Guru memberikan motivasi untuk tercapainya profil pelajar pancasila
7. Guru memberitahukan metode, media, langkah, penilaian pembelajaran
8. Guru memberikan *Post* angket motivasi dan keaktifan belajar IPS

❖ **Kegiatan Inti**

1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

- Guru menanyakan pertanyaan pemantik kepada peserta didik
- Peserta didik memahami pertanyaan sehingga mendapatkan sebuah jawaban

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar kelompok

- Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok
- Peserta didik memahami bersama mengenai rangkuman catatan materi
- Guru menjelaskan materi-materi yang kurang dipahami oleh peserta didik
- Guru memberikan materi agar peserta didik mengingatnya

Organisasi-organisasi pergerakan nasional

Song : wali TOMAT

Budi Utomo (BU)

20 Mei tahun 1908 (satu Sembilan nol delapan)

Hari kebangkitan

Ingat-ingat kawan

Budi utomo ya pak sutomo.

Sarekat Dagang Islam

Haji Samanhudi

Tahun 1911 (satu Sembilan sebelas)

Pindah jadi SI (Sarekat Islam)

Tahun selanjutnya ya, 1912 (satu, Sembilan, dua belas)

Ada perpecahan dalam tubuh SI antara Agus Salim dan Semaun

Ada SI putih, ada SI merah

SI merah pindah jadi PKI, Astaghfirullahaladzim

Sultan Kesayangan dan Noto Suroto itu PI

Punya majalah Namanya Hindia Putra

Sedangkan Indische Partij

Tokohnya ya 3 serangkai

Cipto M, Suwardi, dan Doves Dekker

ISDV itu adalah PKI sedangkan PNI diketuai Soekarno

Soekarno ditahan Indonesia menggugat

- Kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan tugas lembar aktivitas kelompok yang sudah diberikan oleh guru

➤ Soal	➤ Jawaban
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi BU.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi SI.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi IP.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi PI.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi PNI.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :
Buatlah bagan-bagan dengan berisikan Tokoh, Tanggal berdiri, Tujuan, Keteladanan pada organisasi Pendidikan Nasional Indonesia.	Tokoh : Tanggal berdiri : Tujuan : Keteladanan :

- Peserta didik meriview materi serta saling memahamkan antar anggota kelompok
- Peserta didik di berikan soal oleh Guru untuk dikerjakan bersama kelompok
- Soal kedua berupa pilihan ganda dengan 37 soal
- Guru mengawasi dan membimbing untuk memecahkan masalah jika kelompok mengalami kesulitan.
- Kelompok yang mencontek kelompok sebelah, dan melakukan kecurangan maka akan didiskualifikasi
- Kelompok yang berhasil mengumpulkan skor terbanyak adalah pemenangnya

3. Menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran

- Guru memberitahukan jumlah skor yang diperoleh masing-masing kelompok
- Guru memberikan apresiasi kelompok dengan memberikan hadiah
- Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja dan memberikan kesimpulan

❖ Kegiatan Penutup

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
2. Guru memberikan post angket motivasi dan keaktifan belajar IPS
3. Guru memberitahukan pertemuan untuk selanjutnya

Guru menutup kegiatan dengan berdoa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Asesmen diagnostik : peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan Bahasa dan kepercayaan diri.
- Asesmen formatif : peserta didik mengerjakan lembar kerja untuk mengetahui wawasan pemahaman terhadap materi.

- Asesmen sumatif : menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan didalam kelompok.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

- Pengayaan : pengayaan diberikan kepada peserta didik yang mempunyai nilai diatas rata-rata. Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan soal guna memperdalam wawasan.
- Remedial : remedial ditujukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi lebih dalam agar mencapai capaian pembelajara.

G. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kesan anda terhadap pembelajaran IPS ?	
2.	Apakah anda mudah memahami materi jika menggunakan belajar secara berkelompok ?	
3.	Apakah anda ingin melakukan pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional lagi pada pertemuan berikutnya ?	

TABEL REFLESI UNTUK GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah 95% peserta didik paham mengenai materi yang sudah diajarkan melalui model konvensional ?	
2.	Apakah peserta didik senang dengan penerapan model pembelajaran konvensional ?	
3.	Apakah pembelajaran pada pertemuan ini menjadikan peserta didik antusias untuk melakukan model pembelajaran ini pada pertemuan selanjutnya ?	

H. LAMPIRAN

Soal Tahap II

1. Faktor internal yang melatar belakangi munculnya Nasionalisme di Indonesia adalah ...
 - a. Munculnya paham-paham baru
 - b. Perluasan Pendidikan**
 - c. Kemenangan jepang atas rusia
 - d. Perkembangan organisasi nasional di berbagai negara
2. Faktor eksternal yang melatar belakangi munculnya rasa Nasionalisme Bangsa Indonesia yang tidak sesuai adalah ...
 - a. Munculnya paham-paham baru di dunia
 - b. Rasa senasib sepenanggungan**
 - c. Munculnya pan-Islamisme, nasionalisme, sosialisme
 - d. Adanya peristiwa kemenangan jepang atas Rusia pada perang 1905
3. Pelaksanaan Politik Etis yang paling dirasakan dalam pergerakan nasional bangsa Indonesia adalah . . .
 - a. Pendidikan dengan munculnya golongan terpelajar.**
 - b. Irigasi telah memajukan pertanian khususnya di Jawa.
 - c. Perpindahan penduduk telah mengangkat kesejahteraan kaum miskin.
 - d. Kemajuan ekonomi akibat politik kolonial liberal
4. Tiga bidang yang dibahas dalam politik etis atau politik balas budi diantaranya ...
 - a. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Peternakan, Transmigrasi/Emigrasi
 - b. Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Perairan, free Medication/ Pengobatan Gratis
 - c. Edukasi/Pendidikan, Transmigrasi, Maritim/Kelautan

- d. **Edukasi/Pendidikan, Irigasi/Pengairan, Emigrasi/Perpindahan Penduduk.**
5. Majalah yang membahas tentang kritik terhadap perlakuan belanda yang semena-mena terhadap rakyat Indonesia adalah ...
 - a. Majalah Javace Courant didirikan oleh B.M Diah
 - b. Majalah De Indier milik Tjipto Mangoenkoesoemo
 - c. **Majalah de Gids yang berjudul Een Eereschuld atau Debt of Honour yang dilakukan oleh C. Theodore van Deventer.**
 - d. Majalah Indische Letteren yang diterbitkan oleh kelompok kerja SastraHindia Belanda.
 6. Salah satu penyebab kegagalan mengusir penjajahan belanda adalah...
 - a. **Bersifat kedaerahan**
 - b. Rasa senasib dan sebangsa
 - c. Munculnya kaum terpelajar
 - d. Bersatunya kaum etnis di seluruh Nusantara
 7. Corak perjuangan Indonesia berubah menjadi kuat karena paham nasionalisme sudah tumbuh dengan ditandai ...
 - a. Terlaksananya Politik Balas Budi yang dianggap hanya memihak kaum belanda.
 - b. Berakhirnya perlawanan di Sisingamangaraja sumatera utara.
 - c. Masuknya abada ke XX, masih mempertahankan sikap kedaerahan.
 - d. **Diikrarkannya sumpah pemuda 28 oktober 1928**
 8. Perhatikan point dibawah ini !
 1. Didirikan oleh Satiman Wirjosandjojo
 2. Berdiri pada tanggal 1 Januari 1925
 3. Berdiri pada tanggal 7 Maret 1915
 4. Bentuk Perjuangan: Secara diplomasi, kesenian, dan Pendidikan.
 5. Bentuk Perjuangan: Dalam bidang pendidikan Islam.
 Poin manakah yang benar menunjukkan organisasi Jong Java
 - a. 1,2, dan 4
 - b. **1,3 dan 4**
 - c. 1,2, dan 5
 - d. 1,3 dan 5
 9. Perhatikan point dibawah ini !
 1. Didirikan oleh KH Ahmad Dahlan
 2. Didirikan oleh KH M. Hasyim Asy'ari.
 3. Berdiri pada tanggal 31 Januari 1926
 4. Berdiri pada tanggal 18 November 1912
 5. Tujuan didirikan yaitu berlakunya ajaran Islam yang menganut paham Ahlussunnah Wal Jamaah
 6. Tujuan didirkannya adalah mengembangkan dakwah Islam, mengembalikan ajaran Islam sesuai dengan Al Qur'an dan Sunnah (Hadits).
 Poin yang menunjukkan organisasi NU adalah...
 - a. 2,3 dan 6
 - b. 1,4, dan 6
 - c. **2,3 dan 5**
 - d. 1,4 dan 5
 10. Tokoh pejuang berasal dari jepara, yang memperjuangkan emansipasi perempuan dan menerbitkan buku berjudul “ Habis Gelap Terbitlah Terang “ adalah....
 - a. **RA Kartini**
 - b. Dewi Sartika
 - c. Maria Walanda Maramis
 - d. Cut Nyak Dien
 11. Organisasi yang pertama kali berdiri pada tanggal 20 Mei 1908 adalah ...

- a. Partai Nasional Indonesia (PNI)
- b. Indische Partij (IP)
- c. Sarekat Dagang Islam (DSI)
- d. **Budi Utomo (BU)**

12. Perhatikan nama tokoh dibawah!

- 1. Dr Sutomo, Gunawan, Cipto Mangunkusumo, RT Ario Tirtokusumo.
- 2. Dr. Sutomo, KH Samanhudi, RM Tirtoadisuryo.
- 3. Dr. Sutomo, E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi), R.M. Suwardi Suryaningrat, Dr Cipto Mangunkusumo.
- 4. Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, K.H. Mas Mansyur.

Tokoh pendiri dari Organisasi BU yang didirikan oleh mahasiswa STOVIA ditunjukan pada nomor ...

- a. 4
- b. 3
- c. **1**
- d. 2

13. Tujuan awal dari didirikannya SDI sebelum berubah Haluan menjadi SI adalah

- a. Melindungi pedagang pribumi dari ancaman penjajahan jepang.
- b. **Melindungi kepentingan pedagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok.**
- c. Melindungi kepentingan ekonomi dari ancaman pedagang cina yang ingin menguasai pasar.
- d. Melindungi kepentingan pedandang arab dan tiongkok yang berdagang di Indonesia dari ancaman cina.

14. Alasan atama dari perubahan nama Sarekat Dagang Islam (SDI) menjadi Sarekat Islam (SI) yang benar adalah

- a. Agar kegiatan tidak terbatas akan tetapi lebih mementingkan perdagangan bernuansa islam.
- b. Agar kegiatan organisasi lebih menarik simpati masyarakat pribumi dan luar.
- c. Agar kegiatan organisasi menaungi bidang perdagangan di seluruh dunia.
- d. **Agar kegiatan organisasi lebih terbuka ke bidang-bidang lain, tidak hanya perdagangan.**

15. Perhatikan nama tokoh dibawah!

- 1. E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi)
- 2. R.M. Suwardi Suryaningrat
- 3. Dr Cipto Mangunkusumo
- 4. Ki Hajar Dewantara
- 5. RM Tirtoadisuryo
- 6. KH Samanhudi

Tokoh yang disebut tiga serangkai pada pendiri IP adalah...

- a. **1,2, dan 3**
- b. 3,4, dan 5
- c. 4,5 dan 6
- d. 1,3, dan 6

16. Peristiwa yang mengakibatkan pemerintah Belanda marah kepada tokoh IP pada tahun 1913 dikarenakan

- a. Suwardi Suryaningsih, menulis artikel yang dimuat dalam harian De Expres Dengan judul Een Eereschuld.
- b. **Suwardi Suryaningrat menulis artikel yang dimuat dalam harian De Expres dengan judul Als Ik een Nederlander was.**
- c. Dr. Cipto melakukan politik divide et impera yang mengakibatkan Belanda marah dan membuang tokoh IP ke Belanda.
- d. Douwes Dekker melakukan kesalahan yang fatal sehingga dengan mengancam pemerintah Belanda.

17. Pada tahun 1925 PI secara tegas mengeluarkan manifesto arah perjuangan, yang bukan termasuk manifesto adalah...
- Indonesia bersatu, menyingkirkan perbedaan, dapat mematahkan kekuasaan penjajah.
 - Diperlukan aksi massa yang percaya pada kekuatan sendiri untuk mencapai Indonesia Merdeka.
 - Melibatkan seluruh lapisan masyarakat merupakan sarat mutlak untuk perjuangan kemerdekaan.
 - Menjadikan pemerintah penjajah sebagai orang tua negara agar tidak dijajah berkepanjangan.**
18. Kongres Pemuda II adalah gagasan manifesto yang terealisasi saat Sumpah Pemuda diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Isi bait ke 2 dari sumpah pemuda adalah...
- Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.
 - Kami putra dan putri Indonesia bersaksi bahwa tiada Tuhan Yang Maha Esa.
 - Kami putra dan putri Indonesia menjunjung Bahasa persatuan, Bahasa Indonesia.
 - Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.**
19. Baca dengan seksama !
- Ikrar sumpah pemuda tanggal 28 oktober 1928
 - Menetapkan lagu Indonesia raya ciptaan WR. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia
 - Menetapkan bendera merah putih sebagai lambing negara Indonesia
 - Menciptakan UUD 1945 sebagai pedoman negara Indonesia
 - Lambang negara Indonesia ditetapkan burung garuda
- Hasil dari keputusan penting kongres II 27-28 Oktober 1928 ditujukan pada nomor...
- 1,2 dan 3**
 - 1,3, dan 4
 - 2,4, dan 5
 - 3,4 dan 5
20. Tokoh PNI dibawah ini yang diadili oleh belanda adalah ...
- Soekarno dan Maskoen
 - Soekarno dan Hatta
 - Gatot Mangkupraja dan Supriadinata
 - Gatot Mangkupraja dan Sayuti Melik
 - Sartono dan Sutan Syahrir
 - Hatta dan Sutan Syahrir
- Tokoh tersebut adalah
- 1 dan 4
 - 2 dan 6
 - 1 dan 3**
 - 5 dan 4
21. Semboyan dari Gabungan Politik Indonesia (GAPI) adalah ...
- Indonesia menggugat
 - Indonesia berparlemen**
 - Indonesia emas
 - Indonesia bersatu
22. Guna mendapat dukungan rakyat Indonesia, Jepang membentuk beberapa organisasi sosial salah satunya yaitu Gerakan 3A yang dipimpin oleh
- K.H. Mas Mansyur
 - Ahmad Soebardjo
 - Ir. Soekarno
 - Mr. Syamsudin**
23. Perhatikan beberapa nama tokoh Nasional di bawah ini!

1. Ir. Soekarno
 2. Moh. Hatta
 3. Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat
 4. K.H. Mas Mansyur
 5. Ki Hajar Dewantara
- Dari nama tokoh-tokoh di atas, yang merupakan Empat Serangkai ditunjukkan pada nomor
- a. 1), 2), dan 3)
 - b. 2), 3), dan 4)
 - c. 2), 4), dan 5)**
 - d. 1), 3), dan 5)
24. Larangan berdirinya partai politik pada zaman Jepang mengakibatkan sebagian tokoh perjuangan melakukan pergerakan yang disebut Gerakan Bawah Tanah. Tokoh-tokoh yang masuk dalam pergerakan bawah tanah tersebut antara lain, kecuali
- a. K.H. Zainal Mustofa**
 - b. Sutan Sjahrir
 - c. Achmad Subarjo
 - d. Sukarni
25. Dalam melakukan perjuangan, para tokoh dalam gerakan bawah tanah terus melakukan konsolidasi menuju kemerdekaan Indonesia. Mereka menggunakan tempat yang strategis yaitu
- a. Pondok Jepang
 - b. Asrama Pemuda**
 - c. Rumah Perlawanan
 - d. Benteng Belanda
26. Perhatikan beberapa Perlawanan dibawah ini!
- a) Perlawanan Rakyat Aceh
 - b) Perlawanan Singaparna, Jawa Barat
 - c) Perlawanan G30SPKI
 - d) Perlawanan Peta di Blitar, Jawa Timur.
- Yang merupakan perlawanan bersenjata yang dilakukan bangsa Indonesia dalam menghadapi bangsa Jepang antara lain
- a. a), b), dan c)
 - b. b) dan c)
 - c. a), c), dan d)
 - d. a) dan d)**
27. Perlawanan PETA merupakan perlawanan terbesar yang dilakukan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Jepang. Perlawanan tersebut terjadi pada tanggal 14 Februari 1945 dan dipimpin oleh
- a. Supriyadi**
 - b. Seopomo
 - c. K.H. Zainal Mustofa
 - d. Dr. Ismail
28. Siapakah nama dari perdana Menteri Jepang yang berpidato pada tanggal 7 September 1944 di parlemen untuk memberikan janji kemerdekaan Indonesia
- a. Suzuki Kantoro
 - b. Tadashi Maeda
 - c. Kuniaki Koiso**
 - d. Hitosi Imamura
29. Perhatikan poin dibawah ini !
1. Peri kebangsaan,
 2. Peri kemanusiaan,
 3. Keseimbangan lahir batin,
 4. Kebangsaan Indonesia

5. Peri kerakyatan
Rumusan dasar negara yang dikemukakan oleh Moh. Yamin terdapat pada nomor...
- 3,4 dan 5
 - 1,2 dan 3
 - 2,3 dan 4
 - 1, 2 dan 5**
30. 1 juni 1945 Ir. Soekarno menyampaikan gagasan mengenai rumusan dasar negara. Sehingga mengakibatkan 1 juni adalah peringatan hari ...
- Lahirnya Pancasila**
 - Lahirnya dasar negara
 - Lahirnya PPKI
 - Lahirnya UUD 45
31. Perhatikan poin dibawah ini!
- Wilayah NKRI
 - Kewarganegaraan Indonesia
 - Rencana Undang-Undang Dasar (UUD)
 - Ekonomi
 - Sumpah Pemuda
 - Bela negara
 - Pengajaran.
 - Proklamasi
 - Jakarta Charter
- Pada sidang kedua BPUPKI membahas tentang ...
- 1,2,3,7,8,9
 - 1,3,5,7,8,9
 - 1,2,3,4,6,7**
 - 1,2,4,6,8,9
32. Pada tanggal 7 Agustus 1945 BPUPKI akhirnya dibubarkan dan diganti dengan pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang diketuai oleh
- Ir. Soekarno**
 - Moh. Hatta
 - Dr. Radjiman Widyodiningrat
 - Ahmad Soebardjo
33. Tiga tokoh nasional yang dipanggil oleh Jenderal Terauchi ke Dalat Vietnam untuk menerima informasi tentang kemerdekaan Indonesia adalah
- Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Seopomo
 - Moh. Hatta, Dr. Radjiman Widyodiningrat, Ahmad Soebardjo
 - Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Dr. Radjiman Widyodiningrat**
 - Moh. Hatta, Ahmad Soebardjo, Seopomo
34. Peristiwa yang diawali oleh menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada pasukan sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945 disebut
- Peristiwa Ambarawa
 - Peristiwa Rengasdengklok**
 - Peristiwa Singaparna
 - Peristiwa Perlawanan Rakyat Aceh
35. Tokoh yang memberitahukan kebenaran menyerahnya Jepang kepada sekutu dan memberikan jaminan nyawa terhadap Kemerdekaan Indonesia adalah
- Sutan Syahrir
 - Chaerul Saleh
 - Syudanco Subeno

d. Ahmad Soebardjo

36. Lokasi yang digunakan untuk menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia oleh Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebardjo bertempat di kediaman

a. Laksamana Maeda

- b. Ir. Soekarno
- c. Ahmad Soebardjo
- d. Sayuti Melik

37. Perhatikan nama-nama tokoh di bawah ini!

- 1. Sayuti Melik
- 2. Sukarni
- 3. Latief Hendraningrat
- 4. Suhud Sastro

Tokoh yang mengibarkan Bendera Merah Putih pertama kali adalah

- a. dan 2)
- b. 2) dan 3)
- c. 3) dan 4)**
- d. 1) dan 4)

Penilaian

**RUBRIK PENILAIAN KELOMPOK
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Nama Instansi : SMP Negeri 1 Turi Kab. Lamongan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VIII

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Kriteria	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Peserta didik mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia	Sama sekali belum mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia	Sudah mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia, namun masih ada beberapa yang salah	Sudah mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia, dengan sedikit kesalahan.	Sudah mampu mendeskripsikan teori masuknya Islam ke Indonesia, dan tidak ada kesalahan sama sekali
Peserta didik mampu mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia	Sama sekali belum mampu mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia	Sudah mampu mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia, namun masih ada beberapa yang salah	Sudah mampu mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia, dengan sedikit kesalahan	Sudah mampu mendeskripsikan perbandingan teori masuknya Islam ke Indonesia, dan tidak ada kesalahan sama sekali

Peserta didik dikatakan mencapai kriteria tujuan pembelajaran bila memperoleh minimal 2 kriteria berkategori baik

ASESMEN FORMATIF (Selama Pembelajaran)

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)
PENILAIAN OBSERVASI**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas : VIII
 Sub Tema : Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia dan Cara Penyebaran
 Agama Islam di Indonesia

No.	Nama Siswa	Sikap			Skor Rata-Rata
		Tanggung Jawab	Komunikatif	Percaya Diri	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Aspek dan Rubrik Penilaian.

Kolom Aspek Perilaku diisi dengan Angka yang sesuai dengan Kriteria berikut.

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

Pedoman Penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF) PENILAIAN TES DI AKHIR PEMBELAJARAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :
 No. Abs :
 Kelas : VIII
 Mapel : IPS
 Sub Tema : Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia dan Cara Penyebaran
 Agama Islam di Indonesia

Pedoman Penskoran Tes Untuk Individu (Kelompok)

kunci jawaban dan soal essay sudah tersedia dilembar atas

soal essay terdiri dari 6 soal setiap peserta didik mengambil 1 soal dengan random

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban Benar	
2.	Jawaban Salah	

Skor maksimal =

Pedoman Penskoran Tes (Pilihan Ganda) Untuk Kelompok

Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda sudah tersedia dilembar atas dan Pedoman Penskoran

Pilihan ganda terdiri dari 37 Soal.

No.	Kriteria	Skor
1.	Jawaban Benar	
2.	Jawaban Salah	0

Skor Maksimal =

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN DISKUSI (PSIKOMOTORIK) PENILAIAN OBSERVASI

No	Nama Siswa	Respon Siswa			
		Kemampuan Menjawab Pertanyaan	Penguasaan Materi Diskusi	Kemampuan Menyelesaikan Masalah	Kemampuan Mengolah Data
		1	2	3	4

1.					
2.					
3.					
Dst.					

Penskoran aktivitas siswa diberi rentang 1-4 serta nilai maksimal 100. Adapun kriteria penskoran sebagai berikut :

- Skor 1 jika melakukan 1 Indikator
- Skor 2 jika melakukan 1 Indikator
- Skor 3 jika melakukan 1 Indikator
- Skor 4 jika melakukan 1 Indikator

Nilai : Skor Perolehan x 25

I. GLOSARIUM

- Kabinet : Badan atau dewan pemerintahan daerah yang terdiri atas para Menteri.
- Liberalisasi : Proses untuk menerapkan paham liberal kehidupan (tata negara dan ekonomi).
- Migrasi : Perpindahan penduduk dari satu tempat ke tempat lain untuk menetap.
- Nasionalisme : Paham mencintai bangsa dan negara sendiri
- Partai politik : Organisasi politik yang menjalani ideologi tertentu atau dibentuk dengan tujuan khusus.
- Penduduk : Orang-orang yang berada di dalam suatu wilayah yang terikat oleh aturan.
- Politik : Pengetahuan mengenai ketatanegaraan atau kenegaraan seperti sistem pemerintahan atau dasar-dasar pemerintahan
- Politik Etis : Suatu pemikiran yang menyatakan bahwa pemerintah kolonial memegang tanggung jawab moral bagi kesejahteraan pribumi. Pemikiran ini merupakan kritik terhadap politik tanam paksa.
- Sumpah Pemuda : Satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Diikrarkan pada tanggal 28 Oktober 1928 dan dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia
- Urbanisasi : Proses perpindahan penduduk dari desa ke kota

J. DAFTAR PUSTAKA

Mukminan, Endang Mulyani, M. Nursa'ban, dan Supardi. 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII Edisi Revisi. Jakarta Pusat : Kementrian Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Supardi, Mohammad Rizky Satria, Sari Oktafiana, M. Nursa'ban. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

Iwan Setiawan, Retno Kuning Dewi Pusparatri, Suciati, dan Ach. Mushlih. 2018. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas IX Edisi Revisi. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Lampiran 29 Hasil Jawaban Kelas Kontrol

Tahap Games

Kelompok	Skor Soal	Penyelesaian
1	110	15
2	110	15
3	110	10
4	110	10
5	110	15

Tahap Tournament

No.	Skor	Kel I	Kel II	Kel III	Kel IV	Kel V
1.	5	5	5	0	0	0
2.	5	0	0	0	0	0
3.	5	5	0	0	0	5
4.	5	0	5	5	0	0
5.	5	0	0	0	5	5
6.	5	5	0	5	0	0
7.	5	0	5	0	5	5
8.	5	0	0	0	0	0
9.	5	5	5	0	5	5
10.	5	5	0	5	0	5
11.	5	5	5	5	5	5
12.	10	0	0	0	0	0
13.	5	0	0	0	0	5
14.	5	5	0	5	0	0
15.	10	5	5	0	5	5
16.	5	0	0	0	0	0
17.	5	0	5	0	0	0
18.	5	5	0	5	0	5
19.	5	0	0	0	0	0
20.	10	0	0	10	0	0
21.	5	0	0	5	0	5
22.	5	5	0	5	5	0
23.	10	0	0	0	0	0
24.	5	0	5	5	5	0
25.	5	0	0	0	5	5
26.	10	0	0	0	0	0
27.	5	0	0	0	0	0
28.	5	5	5	5	5	5
29.	10	0	10	0	0	0
30.	5	5	5	5	5	5
31.	10	0	0	0	0	0
32.	5	5	5	0	0	0
33.	5	0	0	5	5	5
34.	5	5	5	5	5	0
35.	5	0	0	0	0	5
36.	5	5	5	5	5	0
37.	10	0	0	0	10	0
Total		75	75	80	75	75

Lampiran 30 Hasil Jawaban Kelas Eksperimen

Tahap Games

Kelompok	Skor Soal	Penyelesaian
1	110	15
2	110	15
3	110	10
4	110	10
5	110	15

Tahap Tournament

No.	Skor	Kel I	Kel II	Kel III	Kel IV	Kel V
1.	5	5	5	-	-	-
2.	5	-	-	-	-	-
3.	5	5	5	5	5	5
4.	5	-	5	5	-	-
5.	5	-	-	-	5	5
6.	5	5	5	5	5	5
7.	5	5	5	5	5	5
8.	5	-	-	-	-	-
9.	5	5	5	5	5	5
10.	5	5	5	5	5	5
11.	5	5	5	5	5	5
12.	10	-	-	-	-	-
13.	5	-	-	-	-	5
14.	5	5	-	5	-	-
15.	10	5	5	5	5	5
16.	5	-	-	-	5	-
17.	5	5	5	-	-	5
18.	5	5	5	5	5	5
19.	5	-	-	-	-	-
20.	10	10	10	10	10	10
21.	5	-	-	5	-	5
22.	5	5	5	5	5	5
23.	10	10	10	-	-	10
24.	5	-	5	5	5	-
25.	5	-	-	-	5	5
26.	10	-	-	-	-	-
27.	5	-	-	-	-	-
28.	5	5	5	5	5	5
29.	10	10	10	10	10	10
30.	5	5	5	5	5	5
31.	10	-	-	-	-	-
32.	5	5	5	5	5	5
33.	5	-	-	5	5	5
34.	5	5	5	5	5	5
35.	5	-	-	-	-	5
36.	5	5	5	5	5	5
37.	10	10	10	-	10	10
Total		125	130	115	125	145

Lampiran 31 Uji Validitas Instrumen Keterlaksanaan TGT

Correlations

		Hasil Valid	R tabel	Keterangan
TGT01	Pearson Correlation	.386*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,032		
	N	31		
TGT02	Pearson Correlation	.601**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
TGT03	Pearson Correlation	.367*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,042		
	N	31		
TGT04	Pearson Correlation	.473**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,007		
	N	31		
TGT05	Pearson Correlation	.395*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,028		
	N	31		
TGT06	Pearson Correlation	.366*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,043		
	N	31		
TGT07	Pearson Correlation	.433*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,015		
	N	31		
TGT08	Pearson Correlation	.398*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,027		
	N	31		
TGT09	Pearson Correlation	.398*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,027		
	N	31		
TGT10	Pearson Correlation	.505**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,004		
	N	31		
TGT11	Pearson Correlation	.395*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,028		
	N	31		
TGT12	Pearson Correlation	.522**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,003		
	N	31		
TGT13	Pearson Correlation	.414*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,021		
	N	31		
TGT14	Pearson Correlation	.391*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,030		
	N	31		
TGT15	Pearson Correlation	.429*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,016		
	N	31		
TGT16	Pearson Correlation	.483**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,006		
	N	31		
TGT17	Pearson Correlation	.384*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,033		
	N	31		

TGT18	Pearson Correlation	.385*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,032		
	N	31		
TGT19	Pearson Correlation	.606**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
TGT20	Pearson Correlation	.472**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,007		
	N	31		
TGT21	Pearson Correlation	.422*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,018		
	N	31		
TGT22	Pearson Correlation	.488**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,005		
	N	31		
TGT23	Pearson Correlation	.403*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,025		
	N	31		
TGT24	Pearson Correlation	.447*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,012		
	N	31		
TGT25	Pearson Correlation	.447*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,012		
	N	31		
TGT26	Pearson Correlation	.557**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001		
	N	31		
TGT27	Pearson Correlation	.434*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,015		
	N	31		
TGT28	Pearson Correlation	.454*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,010		
	N	31		
TGT29	Pearson Correlation	.494**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,005		
	N	31		
TGT30	Pearson Correlation	.402*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,025		
	N	31		
TGT31	Pearson Correlation	.539**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,002		
	N	31		
TGT32	Pearson Correlation	.588**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001		
	N	31		
TGT33	Pearson Correlation	.438*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,014		
	N	31		
TGT34	Pearson Correlation	.394*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,028		
	N	31		
TGT35	Pearson Correlation	.439*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,013		
	N	31		
TGT36	Pearson Correlation	.400*		

	Sig. (2-tailed)	0,026		
	N	31		
TGT37	Pearson Correlation	.453*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,010		
	N	31		
TGT38	Pearson Correlation	.452*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,011		
	N	31		
TGT39	Pearson Correlation	.395*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,028		
	N	31		
TGT40	Pearson Correlation	.369*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,041		
	N	31		
TGT41	Pearson Correlation	.359*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,047		
	N	31		
TGT42	Pearson Correlation	.386*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,032		
	N	31		
TGT43	Pearson Correlation	.398*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,027		
	N	31		
TGT44	Pearson Correlation	.398*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,027		
	N	31		
TOTALTGT	Pearson Correlation	1	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)			
	N	31		

Lampiran 32 Uji Validitas Item Instrumen Angket Motivasi Belajar

Correlations

		Motivasi Total	R tabel	Keterangan					
MOTI01	Pearson Correlation	.416*	0,355	Valid					
	Sig. (2-tailed)	0,020							
	N	31							
MOTI02	Pearson Correlation	0,196		0,355	Tidak valid				
	Sig. (2-tailed)	0,290							
	N	31							
MOTI03	Pearson Correlation	.389*			0,355	Valid			
	Sig. (2-tailed)	0,030							
	N	31							
MOTI04	Pearson Correlation	.478**				0,355	Valid		
	Sig. (2-tailed)	0,006							
	N	31							
MOTI05	Pearson Correlation	.416*					0,355	Valid	
	Sig. (2-tailed)	0,020							
	N	31							
MOTI06	Pearson Correlation	0,097						0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,602							
	N	31							
MOTI07	Pearson Correlation	.419*	0,355						Valid
	Sig. (2-tailed)	0,019							
	N	31							
MOTI08	Pearson Correlation	.413*		0,355					Valid
	Sig. (2-tailed)	0,021							
	N	31							
MOTI09	Pearson Correlation	.464**			0,355				Valid
	Sig. (2-tailed)	0,009							
	N	31							
MOTI10	Pearson Correlation	.568**				0,355			Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001							
	N	31							
MOTI11	Pearson Correlation	.472**					0,355		Valid
	Sig. (2-tailed)	0,007							
	N	31							
MOTI12	Pearson Correlation	-0,036						0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,848							
	N	31							
MOTI13	Pearson Correlation	.386*	0,355						Valid
	Sig. (2-tailed)	0,032							
	N	31							
MOTI14	Pearson Correlation	.516**		0,355					Valid
	Sig. (2-tailed)	0,003							
	N	31							
MOTI15	Pearson Correlation	.417*			0,355				Valid
	Sig. (2-tailed)	0,020							
	N	31							
MOTI16	Pearson Correlation	.616**				0,355			Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000							
	N	31							
MOTI17	Pearson Correlation	.465**					0,355		Valid

	Sig. (2-tailed)	0,008	
	N	31	
MOTI18	Pearson Correlation	0,169	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,365	
	N	31	
MOTI19	Pearson Correlation	.427*	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,016	
	N	31	
MOTI20	Pearson Correlation	.492**	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,005	
	N	31	
MOTI21	Pearson Correlation	.612**	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	31	
MOTI22	Pearson Correlation	.464**	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,009	
	N	31	
MOTI23	Pearson Correlation	.407*	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,023	
	N	31	
MOTI24	Pearson Correlation	0,171	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,358	
	N	31	
MOTI25	Pearson Correlation	.516**	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,003	
	N	31	
MOTI26	Pearson Correlation	.466**	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,008	
	N	31	
MOTI27	Pearson Correlation	0,333	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,067	
	N	31	
MOTI28	Pearson Correlation	.459**	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,009	
	N	31	
MOTI29	Pearson Correlation	.404*	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,024	
	N	31	
MOTI30	Pearson Correlation	.406*	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,024	
	N	31	
MOTI31	Pearson Correlation	.393*	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,029	
	N	31	
MOTITOT	Pearson Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		
	N	31	

Lampiran 33 Uji Validitas Item Instrumen Angket Keaktifan Belajar

Correlations

		Hasil Valid	R tabel	Keterangan
KEAK01	Pearson Correlation	.376*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,037		
	N	31		
KEAK02	Pearson Correlation	.406*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,024		
	N	31		
KEAK03	Pearson Correlation	0,236	0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,201		
	N	31		
KEAK04	Pearson Correlation	.553**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001		
	N	31		
KEAK05	Pearson Correlation	.387*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,031		
	N	31		
KEAK06	Pearson Correlation	.487**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,005		
	N	31		
KEAK07	Pearson Correlation	.415*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,020		
	N	31		
KEAK08	Pearson Correlation	0,150	0,355	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	0,421		
	N	31		
KEAK09	Pearson Correlation	.441*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,013		
	N	31		
KEAK10	Pearson Correlation	.369*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,041		
	N	31		
KEAK11	Pearson Correlation	0,258	0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,162		
	N	31		
KEAK12	Pearson Correlation	.417*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,019		
	N	31		
KEAK13	Pearson Correlation	.428*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,016		
	N	31		
KEAK14	Pearson Correlation	.400*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,026		
	N	31		
KEAK15	Pearson Correlation	.411*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,022		
	N	31		
KEAK16	Pearson Correlation	.421*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,018		
	N	31		
KEAK17	Pearson Correlation	.489**	0,355	Valid

	Sig. (2-tailed)	0,005		
	N	31		
KEAK18	Pearson Correlation	0,055	0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,770		
	N	31		
KEAK19	Pearson Correlation	.411*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,022		
	N	31		
KEAK20	Pearson Correlation	.365*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,043		
	N	31		
KEAK21	Pearson Correlation	.625**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
KEAK22	Pearson Correlation	.479**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,006		
	N	31		
KEAK23	Pearson Correlation	-0,065	0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,727		
	N	31		
KEAK24	Pearson Correlation	.465**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,008		
	N	31		
KEAK25	Pearson Correlation	.373*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,039		
	N	31		
KEAK26	Pearson Correlation	0,279	0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,128		
	N	31		
KEAK27	Pearson Correlation	.383*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,033		
	N	31		
KEAK28	Pearson Correlation	.355*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,050		
	N	31		
KEAK29	Pearson Correlation	.366*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,043		
	N	31		
KEAK30	Pearson Correlation	.560**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001		
	N	31		
KEAK31	Pearson Correlation	0,294	0,355	Tidak valid
	Sig. (2-tailed)	0,109		
	N	31		
KEAK32	Pearson Correlation	.433*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,015		
	N	31		
KEAK33	Pearson Correlation	.420*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,019		
	N	31		
KEAK34	Pearson Correlation	.462**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,009		
	N	31		
KEAK35	Pearson Correlation	.603**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		

	N	31		
KEAKTOT	Pearson Correlation	1		
	Sig. (2-tailed)			
	N	31		

Lampiran 34 Uji Validitas Item Soal

Correlations

		Hasil Valid	R tabel	Keterangan
SOAL01	Pearson Correlation	.416*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,020		
	N	31		
SOAL02	Pearson Correlation	.419*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,019		
	N	31		
SOAL03	Pearson Correlation	0,336	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,065		
	N	31		
SOAL04	Pearson Correlation	.432*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,015		
	N	31		
SOAL05	Pearson Correlation	.892**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL06	Pearson Correlation	.413*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,021		
	N	31		
SOAL07	Pearson Correlation	.425*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,017		
	N	31		
SOAL08	Pearson Correlation	.412*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,021		
	N	31		
SOAL09	Pearson Correlation	.430*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,016		
	N	31		
SOAL10	Pearson Correlation	.432*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,015		
	N	31		
SOAL11	Pearson Correlation	.417*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,020		
	N	31		
SOAL12	Pearson Correlation	.866**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL13	Pearson Correlation	.416*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,020		
	N	31		
SOAL14	Pearson Correlation	.819**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL15	Pearson Correlation	.643**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL16	Pearson Correlation	.491**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,005		
	N	31		
SOAL17	Pearson Correlation	.396*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,027		
	N	31		

SOAL18	Pearson Correlation	.819**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL19	Pearson Correlation	.373*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,039		
	N	31		
SOAL20	Pearson Correlation	.584**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001		
	N	31		
SOAL21	Pearson Correlation	.552**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,001		
	N	31		
SOAL22	Pearson Correlation	.493**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,005		
	N	31		
SOAL23	Pearson Correlation	.741**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL24	Pearson Correlation	.793**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL25	Pearson Correlation	.892**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL26	Pearson Correlation	.796**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL27	Pearson Correlation	.542**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,002		
	N	31		
SOAL28	Pearson Correlation	.622**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL29	Pearson Correlation	.850**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL30	Pearson Correlation	.827**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL31	Pearson Correlation	.439*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,013		
	N	31		
SOAL32	Pearson Correlation	.827**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL33	Pearson Correlation	.402*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,025		
	N	31		
SOAL34	Pearson Correlation	.827**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL35	Pearson Correlation	.381*	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,034		
	N	31		
SOAL36	Pearson Correlation	.827**		

	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOAL37	Pearson Correlation	.726**	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)	0,000		
	N	31		
SOALTOT	Pearson Correlation	1	0,355	Valid
	Sig. (2-tailed)			
	N	31		

Lampiran 35 Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
MOTI01	97.8065	136.228	.366	.818
MOTI02	99.1290	138.116	.084	.831
MOTI03	98.0000	136.600	.338	.818
MOTI04	99.8065	129.961	.392	.816
MOTI05	98.8065	132.428	.331	.818
MOTI06	98.3548	141.503	.040	.826
MOTI07	98.2903	136.080	.369	.818
MOTI08	98.1935	136.628	.366	.818
MOTI09	98.8065	131.628	.387	.816
MOTI10	99.0645	128.462	.498	.811
MOTI11	97.5484	133.389	.412	.815
MOTI12	97.6129	144.178	-.110	.832
MOTI13	97.8710	136.183	.330	.818
MOTI14	100.2581	128.865	.434	.814
MOTI15	99.7097	134.613	.353	.817
MOTI16	99.1935	131.095	.570	.811
MOTI17	98.5161	133.925	.407	.816
MOTI18	97.8387	140.006	.101	.825
MOTI19	98.6452	134.037	.361	.817
MOTI20	100.1613	134.606	.444	.815
MOTI21	100.0645	127.996	.551	.809
MOTI22	98.1290	134.849	.413	.816
MOTI23	98.2258	134.514	.340	.818
MOTI24	98.0000	140.133	.109	.824
MOTI25	99.8065	131.228	.450	.814
MOTI26	99.4194	131.252	.387	.816
MOTI27	98.4194	135.785	.258	.821
MOTI28	99.0968	131.290	.378	.816
MOTI29	99.6129	133.512	.326	.818
MOTI30	99.6774	133.492	.328	.818
MOTI31	98.8387	132.540	.300	.820

Lampiran 36 Uji Reliabilitas Keaktifan Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AKT01	112.0645	168.796	.314	.830
AKT02	112.0645	170.862	.366	.829
AKT03	113.1935	172.695	.177	.833
AKT04	113.0000	162.867	.494	.824
AKT05	114.0323	167.832	.320	.830
AKT06	112.9355	166.796	.436	.827
AKT07	112.5484	168.989	.363	.829
AKT08	112.1290	175.049	.103	.834
AKT09	113.5806	166.518	.379	.828
AKT10	113.7742	166.981	.289	.831
AKT11	112.0000	173.400	.215	.832
AKT12	112.1935	167.361	.355	.829
AKT13	111.9355	169.862	.385	.829
AKT14	113.2258	166.581	.326	.830
AKT15	114.2581	166.398	.339	.829
AKT16	112.3548	169.037	.371	.829
AKT17	112.6129	164.178	.423	.826
AKT18	112.9032	176.690	-.018	.839
AKT19	112.7097	166.146	.337	.829
AKT20	112.6774	165.759	.272	.832
AKT21	112.5806	161.185	.575	.822
AKT22	112.3548	165.037	.415	.827
AKT23	113.5484	179.323	-.128	.841
AKT24	113.8710	164.383	.394	.827
AKT25	113.8710	166.716	.293	.831
AKT26	112.7419	171.798	.222	.832
AKT27	112.4839	167.391	.311	.830
AKT28	112.6129	168.512	.285	.831
AKT29	113.3226	168.226	.297	.830
AKT30	113.6452	159.637	.488	.824
AKT31	112.6452	170.570	.226	.832
AKT32	112.0968	167.890	.378	.828
AKT33	112.1935	168.695	.368	.829
AKT34	112.4194	164.985	.394	.827
AKT35	114.0000	162.867	.555	.823

Lampiran 37 Uji Reliabilitas Item Soal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	37

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL01	25.77	90.647	.374	.947
SOAL02	25.84	90.473	.376	.947
SOAL03	25.77	91.381	.292	.948
SOAL04	25.74	90.598	.392	.947
SOAL05	25.71	86.746	.882	.943
SOAL06	25.68	91.026	.376	.947
SOAL07	25.61	91.312	.392	.947
SOAL08	25.84	90.540	.368	.947
SOAL09	25.81	90.428	.388	.947
SOAL10	25.74	90.598	.392	.947
SOAL11	25.74	90.731	.377	.947
SOAL12	25.68	87.292	.854	.944
SOAL13	25.65	91.170	.381	.947
SOAL14	25.74	87.131	.802	.944
SOAL15	25.58	90.118	.622	.946
SOAL16	25.90	89.690	.450	.947
SOAL17	25.87	90.649	.351	.948
SOAL18	25.74	87.131	.802	.944
SOAL19	25.74	91.131	.331	.948
SOAL20	25.71	89.413	.552	.946
SOAL21	25.58	90.718	.527	.946
SOAL22	25.65	90.570	.461	.946
SOAL23	25.81	87.495	.717	.944
SOAL24	25.87	86.783	.773	.944
SOAL25	25.71	86.746	.882	.943
SOAL26	25.94	86.662	.776	.944
SOAL27	25.58	90.785	.517	.946
SOAL28	25.71	89.080	.593	.945
SOAL29	25.68	87.426	.837	.944
SOAL30	25.65	87.970	.813	.944
SOAL31	26.03	90.232	.396	.947
SOAL32	25.65	87.970	.813	.944
SOAL33	25.81	90.695	.359	.947
SOAL34	25.65	87.970	.813	.944
SOAL35	25.68	91.292	.343	.947
SOAL36	25.65	87.970	.813	.944
SOAL37	25.77	87.781	.702	.945

Lampiran 38 Uji Reliabilitas Item Soal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	44

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
TGT01	182.1935	168.228	.339	.894
TGT02	181.8710	166.183	.572	.892
TGT03	182.3548	167.503	.310	.895
TGT04	182.0000	167.600	.435	.893
TGT05	182.3548	168.037	.348	.894
TGT06	182.0000	168.133	.314	.895
TGT07	181.8710	168.716	.397	.894
TGT08	182.1935	166.495	.340	.895
TGT09	182.1935	166.828	.343	.894
TGT10	181.4839	170.991	.487	.894
TGT11	182.1613	167.940	.348	.894
TGT12	182.0323	166.232	.484	.892
TGT13	182.1290	167.916	.370	.894
TGT14	182.2581	167.998	.344	.894
TGT15	182.4194	166.518	.378	.894
TGT16	181.9355	167.329	.446	.893
TGT17	182.3548	167.837	.334	.894
TGT18	182.5806	166.785	.327	.895
TGT19	181.9032	167.024	.581	.892
TGT20	182.2581	166.465	.428	.893
TGT21	182.0323	167.499	.376	.894
TGT22	181.6452	169.370	.462	.893
TGT23	182.6129	167.378	.353	.894
TGT24	182.2581	166.465	.399	.893
TGT25	182.2258	167.247	.404	.893
TGT26	181.8387	166.873	.526	.892
TGT27	182.0645	168.396	.396	.894
TGT28	181.6452	169.770	.427	.894
TGT29	181.6774	169.092	.467	.893
TGT30	181.8710	169.183	.365	.894
TGT31	182.0000	163.600	.491	.892
TGT32	182.1613	164.273	.551	.891
TGT33	182.2903	166.813	.391	.894
TGT34	182.4194	167.252	.342	.894
TGT35	182.1613	165.806	.386	.894
TGT36	182.2258	168.114	.355	.894
TGT37	182.4839	166.525	.407	.893
TGT38	182.6129	166.845	.408	.893
TGT39	182.2581	167.931	.347	.894
TGT40	182.4194	167.785	.315	.895
TGT41	182.2903	169.146	.316	.895
TGT42	182.4516	167.256	.332	.895
TGT43	182.2581	167.865	.351	.894
TGT44	182.1935	166.828	.343	.894

Lampiran 39 Uji Normalitas Motivasi

Case Processing Summary

Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil motivasi tes Pre test motivasi kelas kontrol	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
Post test motivasi kelas kontrol	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
Pre test motivasi kelas eksperimen	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
Post test motivasi kelas eksperimen	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil motivasi tes Pre test motivasi kelas kontrol	.069	31	.200*	.969	31	.498
Post test motivasi kelas kontrol	.087	31	.200*	.977	31	.732
Pre test motivasi kelas eksperimen	.068	31	.200*	.987	31	.958
Post test motivasi kelas eksperimen	.093	31	.200*	.985	31	.933

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 40 Uji Normalitas Keaktifan

Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil keaktifan tes	Pre test keaktifan kelas kontrol	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
	Post test keaktifan kelas kontrol	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
	Pre test keaktifan kelas eksperimen	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
	Post test keaktifan kelas eksperimen	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil keaktifan tes	Pre test keaktifan kelas kontrol	.091	31	.200*	.950	31	.155
	Post test keaktifan kelas kontrol	.101	31	.200*	.969	31	.484
	Pre test keaktifan kelas eksperimen	.068	31	.200*	.995	31	1.000
	Post test keaktifan kelas eksperimen	.094	31	.200*	.977	31	.735

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 41 Uji Homogenitas Motivasi

Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil motivasi tes	Post test motivasi kelas kontrol	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
	Post test motivasi kelas eksperimen	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil motivasi tes	Based on Mean	1.470	1	60	.230
	Based on Median	1.461	1	60	.231
	Based on Median and with adjusted df	1.461	1	49.412	.233
	Based on trimmed mean	1.463	1	60	.231

Lampiran 42 Uji Homogenitas Keaktifan

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil keaktifan tes	Post test keaktifan kelas kontrol	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
	Post test keaktifan kelas eksperimen	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil keaktifan tes	Based on Mean	.524	1	60	.472
	Based on Median	.489	1	60	.487
	Based on Median and with adjusted df	.489	1	59.999	.487
	Based on trimmed mean	.504	1	60	.481

Lampiran 43 Uji Paired Sample T Test Motivasi

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test motivasi kelas kontrol	70.97	31	9.152	1.644
	Post test motivasi kelas kontrol	89.19	31	5.167	.928
Pair 2	Pre test motivasi kelas eksperimen	79.00	31	7.810	1.403
	Post test motivasi kelas eksperimen	100.19	31	7.323	1.315

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test motivasi kelas kontrol & Post test motivasi kelas kontrol	31	.074	.692
Pair 2	Pre test motivasi kelas eksperimen & Post test motivasi kelas eksperimen	31	.183	.324

Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test motivasi kelas kontrol - Post test motivasi kelas kontrol	-18.226	10.171	1.827	-21.957	-14.495	-9.977	30	.000
Pair 2	Pre test motivasi kelas eksperimen - Post test motivasi kelas eksperimen	-21.194	9.680	1.739	-24.744	-17.643	-12.191	30	.000

Lampiran 44 Uji Paired Sample T Test Keaktifan

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test keaktifan kelas kontrol	77.58	31	8.977	1.612
	Post test keaktifan kelas kontrol	96.48	31	6.572	1.180
Pair 2	Pre test keaktifan kelas eksperimen	88.32	31	5.154	.926
	Post test keaktifan kelas eksperimen	108.00	31	6.066	1.090

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test keaktifan kelas kontrol & Post test keaktifan kelas kontrol	31	.335	.066
Pair 2	Pre test keaktifan kelas eksperimen & Post test keaktifan kelas eksperimen	31	-.052	.780

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test keaktifan kelas kontrol - Post test keaktifan kelas kontrol	-18.903	9.181	1.649	-22.271	-15.536	-11.464	30	.000
Pair 2	Pre test keaktifan kelas eksperimen - Post test keaktifan kelas eksperimen	-19.677	8.162	1.466	-22.671	-16.683	-13.422	30	.000

Lampiran 45 Uji Independent Sample T Test Motivasi

Group Statistics

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil angket motivasi test	Post test motivasi kelas kontrol		31	89.19	5.167	.928
	Post test motivasi kelas eksperimen		31	100.19	7.323	1.315

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil angket motivasi test	Equal variances assumed	1.470	.230	-6.834	60	.000	-11.000	1.610	-14.220	-7.780
	Equal variances not assumed			-6.834	53.936	.000	-11.000	1.610	-14.227	-7.773

Lampiran 46 Uji Independent Sample T Test Keaktifan

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std.	Std. Error
				Deviation	Mean
Hasil angket keaktifan test	Post test keaktifan kelas kontrol	31	96.48	6.572	1.180
	Post test keaktifan kelas eksperimen	31	108.00	6.066	1.090

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil angket keaktifan test	Equal variances assumed	.524	.472	-7.169	60	.000	-11.516	1.606	-14.729	-8.303
	Equal variances not assumed			-7.169	59.619	.000	-11.516	1.606	-14.730	-8.303

Lampiran 47 Uji F

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Keaktifan Belajar , Motivasi Belajar ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Teams Games Tournament

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.628 ^a	.394	.351	3.799

a. Predictors: (Constant), Keaktifan Belajar , Motivasi Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	263.179	2	131.590	9.116	.001 ^b
	Residual	404.176	28	14.435		
	Total	667.355	30			

a. Dependent Variable: Teams Games Tournament

b. Predictors: (Constant), Keaktifan Belajar , Motivasi Belajar

Lampiran 48 Uji N-Gain Score

Hasil Uji N Gain Score Motivasi			
No.	Kelas Kontrol N Gain Score (%)		No. Kelas Eksperimen N Gain Score (%)
1.	41.67		1. 150.00
2.	100.00		2. 114.29
3.	81.82		3. 81.82
4.	64.29		4. 168.42
5.	57.14		5. 138.46
6.	13.64		6. 50.00
7.	43.48		7. 16.67
8.	80.00		8. 96.55
9.	100.00		9. 184.62
10.	61.11		10. 121.43
11.	38.89		11. 116.67
12.	70.73		12. 105.26
13.	68.75		13. 100.00
14.	82.86		14. 272.73
15.	15.38		15. 25.00
16.	18.75		16. 121.43
17.	48.39		17. 105.00
18.	58.14		18. 47.06
19.	52.94		19. 91.30
20.	81.48		20. 69.23
21.	60.00		21. 136.36
22.	56.76		22. 66.67
23.	57.14		23. 119.23
24.	65.00		24. 129.17
25.	51.72		25. 96.00
26.	59.52		26. 94.44
27.	41.18		27. 76.67
28.	42.31		28. 100.00
29.	78.13		29. 75.00

30.	77.50	30.	94.29
31.	61.54	31.	103.70
Rata-rata	59.0402	Rata-rata	105.4018
Minimal	13.64	Minimal	16.67
Maksimal	100.00	Maksimal	272,73

Hasil Uji N-Gain Score Keaktifan

No.	Kelas Kontrol N Gain Score (%)	No.	Kelas Eksperimen N Gain Score (%)
1.	84.21	1.	150.00
2.	29.17	2.	172.73
3.	36.36	3.	66.67
4.	100.00	4.	200.00
5.	104.55	5.	83.33
6.	122.22	6.	184.62
7.	125.00	7.	183.33
8.	100.00	8.	220.00
9.	65.71	9.	154.55
10.	95.24	10.	114.29
11.	64.71	11.	250.00
12.	40.00	12.	120.83
13.	121.74	13.	200.00
14.	86.49	14.	157.14
15.	91.18	15.	80.00
16.	25.00	16.	113.33
17.	78.57	17.	130.00
18.	81.58	18.	153.85
19.	93.10	19.	77.78
20.	20.00	20.	184.62
21.	125.00	21.	277.78
22.	77.42	22.	217.65
23.	138.46	23.	175.00
24.	157.14	24.	237.50
25.	115.00	25.	150.00
26.	87.88	26.	236.36

27.	46.15
28.	100.00
29.	120.00
30.	56.25
31.	64.52
Rata-rata	85.5692
Minimal	20.00
Maksimal	157.14

27.	450.00
28.	142.11
29.	126.32
30.	171.43
31.	1100.00
Rata-rata	202.6192
Minimal	66.67
Maksimal	1100.00

Lampiran 49 Dokumentasi



Lampiran 50 Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/04/2024

diberikan kepada:

Nama : ANNISAA' FITRI APRILLIA
 NIM : 200102110014
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Karya Tulis : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 1 TURI

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.



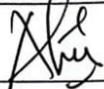
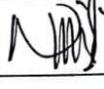


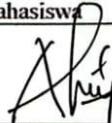
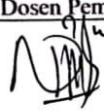
Malang, 03 Juni 2024
 Kepala,

 Nenny Afwadzi

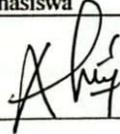
Lampiran 51 Bukti Konsultasi

Topik Pembimbingan : BAB 5	Tanggal Pembimbingan : 16 Mei 2024
<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki pembahasan poin 1,2,3 • Indikator, sikap, teori • Perbaikan kata, kalimat dan footnote 	
Tanda Tangan	
Mahasiswa	Dosen Pembimbing
	

Topik Pembimbingan : BAB 4,5,6	Tanggal Pembimbingan : 03 Mei 2024
<ul style="list-style-type: none"> • Angket pelaksanaan TGT • Bab V keterkaitan teori (dialog teori) • Setiap indikator diberikan contoh dalam pembelajaran 	
Tanda Tangan	
Mahasiswa	Dosen Pembimbing
	

Topik Pembimbingan : Abstrak	Tanggal Pembimbingan : 21 Mei 2024
<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang • Teori • Hasil • Pembahasan 	
Tanda Tangan	
Mahasiswa	Dosen Pembimbing
	

Topik Pembimbingan : BAB 4,5,6	Tanggal Pembimbingan : 08 Mei 2024
<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah TGT dimasukkan dipaparan data • Hasil uji menggunakan paired T tes, independent T tes, N-gain • Menyebarkan angket variabel X diuji F 	
Tanda Tangan	
Mahasiswa	Dosen Pembimbing
	

Topik Pembimbingan : ACC	Tanggal Pembimbingan : 21 Mei 2024
ACC	
Tanda Tangan	
Mahasiswa	Dosen Pembimbing
	

Lampiran 52 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Annisaa' Fitri Aprillia

NIM : 200102110014

Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 08 April 2002

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan

Alamat Rumah : Desa Bambang RT 08/RW 02, Kecamatan Turi,
Kabupaten Lamongan

No. Tlp Rumah/No.Hp : 085815529682

E-mail : 200102110014@student.uin-malang.ac.id
annisaafitriaprillia88@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK Pembangunan Desa Bambang
MI. Al-Hidayah Desa Bambang
MTs. Roudlotul Qur'an Tlogoanyar Lamongan
MA Negeri 1 Lamongan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang