PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSN KOTA BATU

SKRIPSI

OLEH

NABILATUL AKMALIYYAH

NIM. 200102110041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSN KOTA BATU

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Oleh

Nabilatul Akmaliyyah

NIM. 200102110041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu"** oleh Nabilatul Akmaliyyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

Pembimbing,

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu"** oleh **Nabilatul Akmaliyyah** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 27 Juni 2024

Dewan Penguji		Tanda Tangan
Ketua Penguji		
Dr. Umi Julaihah, M.Si NIP.197907282006042002	:	
Sekretaris Sidang		
Ulfi Andrian Sari, M.Pd NIP. 198805302023212036	:	
Pembimbing		
Ulfi Andrian Sari, M.Pd NIP. 198805302023212036	:	
Penguji Utama		
Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I NIP.198902072019031012	:	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

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

NIP. 19650403 199803 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nabilatul Akmaliyyah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 27 Mei 2024

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

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

Nama	: Nabilatul Akmaliyyah
NIM	: 200102110041
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu

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

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Dosen Pembimbing

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nabilatul Akmaliyyah
NIM	: 200102110041
Program Studi	: Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan praturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 27 Mei 2024

Hormat saya,

Nabilatul Akmaliyyah

NIM. 200102110041

LEMBAR MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَاۗ

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S Al-Baqarah: 286)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan serta do'a dari orang-orang terdekat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dengan rasa bangga penulis persembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tua tercinta dan tersayang yang paling berjasa dalam hidup penulis, ayah Muhammad Habib dan ibu Atik Nur Mazidah yang senantiasa memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti dalam setiap langkah penulis, selalu memberikan kasih sayang, semangat, motivasi dan nasehat yang tak terhingga kepada penulis. Terimakasih ayah dan ibu. Semoga selalu diberikan kesehatan.

Keluarga Bani Abdul Madjid dan keluarga Ponorogo yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dosen pembimbing, Ibu Ulfi Andrian Sari, M.Pd yang senantiasa membimbing, memberikan saran dan arahan, serta membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir.

Teman-teman terdekat seperjuangan dan sepersambatan, Diah Indah Aryani, Annisaa' Fitri Aprillia, Anisa Okta Setyorini, dan Selvi Nur Alawiyah yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Kota Batu" ini dengan baik.

Sholawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman Jahiliyah hingga menuju zaman keIslaman seperti sekarang ini dan selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir nanti. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-sebasarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Ibu Ulfi Andrian Sari, M.Pd selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, saran, dan arahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa perkuliahan.

6. Kepala sekolah dan seluruh keluarga besar MTsN Kota Batu yang bersedia memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di madrasah.
7. Ibu Anis Maisaroh, M.Pd selaku guru pembimbing dan guru mata pelajara IPS kelas VII yang bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan banyak membantu dalam proses pengambilan data.
8. Kedua orang tua tercinta dan keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan tak henti mendo'akan. .
9. Teman-teman seperjuangan Sembagi Arutala PIPS angkatan 2020.
10. Terimakasih penulis ucapkan kepada diri sendiri yang telah berjuang hingga sampai pada titik ini.

Penulis menyadari skripsi yang penulis susun ini masih sangat kurang dari sempurna, maka penulis berharap adanya kritik serta saran yang bisa untuk perbaikan kedepannya. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberi manfaat sebagaimana mestinya.

Malang, 18 Mei 2024

Penulis

Nabilatul Akmaliyyah

NIM. 200102110041

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO ..... **i**
LEMBAR PENGAJUAN ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **v**
DINAS PEMBIMBING ..... **v**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **vi**
LEMBAR MOTTO ..... **vii**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
ABSTRAK ..... **xvii**
ABSTRACT ..... **xviii**
ملخص ..... **xix**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ..... **xix**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan Penelitian 10
D. Manfaat Penelitian 11
E. Ruang Lingkup Penelitian 11
F. Orisinalitas Penelitian 12
G. Definisi Operasional 17

H. Sistematika Penulisan 18
BAB II 20
TINJAUAN PUSTAKA 20
A. Kajian Teori 20
1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* 20
2. Media *Question Card* 25
3. Pemahaman Konsep 27
B. Perspektif Teori Dalam Islam 32
1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* 32
2. Pemahaman Konsep 33
C. Kerangka Berpikir 34
D. Hipotesis Penelitian 35
BAB III 36
METODE PENELITIAN 36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 36
B. Lokasi Penelitian 36
C. Variabel Penelitian 37
D. Populasi dan Sampel 37
E. Desain Penelitian 38
F. Data dan Sumber Data 40
G. Instrumen Penelitian 40
H. Uji Instrumen 41
I. Teknik Pengumpulan Data 46
J. Analisis Data 47
K. Prosedur Penelitian 49
BAB IV 50
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 50
A. Paparan Data 50
1. Profil MTsN Kota Batu 50

2. Sejarah Berdirinya MTsN Kota Batu 50
3. Visi dan Misi MTsN Kota Batu..... 51
B. Hasil Penelitian 52
1. Data Nilai Pretest dan Posttest 52
2. Analisis Data Penelitian 53
BAB V.....59
PEMBAHASAN 59
BAB VI 68
PENUTUP.....68
A. Simpulan 68
B. Saran..... 69
DAFTAR PUSTAKA.....70
LAMPIRAN 79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian 15

Tabel 3.1 Desain Penelitian 39

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas 41

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas 42

Tabel 3.4 Nilai Tingkat Kesukaran Soal 43

Tabel 3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal 43

Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda 45

Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda 45

Tabel 3.8 Kriteria N-Gain 48

Tabel 4.1 Hasil Pretest-Posttest 53

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas 54

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas 55

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan N-Gain Score 56

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 34

Gambar 3.1 Hasil Perolehan Kelas Eksperimen dan Kontrol 38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi 80
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian 81
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian 82
Lampiran 4 Surat Izin Validator 83
Lampiran 5 Lembar Validasi 84
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Eksperimen 86
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Kontrol 106
Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest 125
Lampiran 9 Soal Pretest-Posttest 136
Lampiran 10 Data Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen 140
Lampiran 11 Data Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol 141
Lampiran 12 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen 142
Lampiran 13 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol 143
Lampiran 14 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen 144
Lampiran 15 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol 145
Lampiran 16 Data Hasil C1 dan C2 146
Lampiran 17 Uji Validitas 147
Lampiran 18 Uji Reliabilitas 158
Lampiran 19 Uji Tingkat Kesukaran Soal 159
Lampiran 20 Uji Daya Pembeda Soal 160
Lampiran 21 Uji Normalitas dan Homogenitas 164
Lampiran 22 Uji N-Gain 165
Lampiran 23 Uji Hipotesis 166
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian 167
Lampiran 25 Bukti Turnitin 171
Lampiran 26 Sertifikat Bebas Plagiasi 172

ABSTRAK

Akmaliyyah, Nabilatul. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, *Question Card*, Pemahaman Konsep Siswa

Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu penentu berhasilnya proses belajar siswa di dalam kelas. Proses pembelajaran dapat berhasil jika dalam pembelajaran tersebut seorang guru mampu menerapkan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Dari hasil observasi peneliti diketahui bahwa proses pembelajaran IPS di MTsN Kota Batu masih terdapat beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Siswa masih terlihat pasif dan merasa cepat bosan sehingga pemahaman materi tidak bisa tersampaikan secara maksimal. Dalam mengatasi masalah tersebut maka diperlukan adanya model pembelajaran dan media yang menarik untuk meningkatkan tingkat pemahaman konsep pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran *Team Games Tuornament* dengan bantuan media *Question Card*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Kota Batu. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif jenis Quasi Eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data berupa soal *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji n-gain score, dan uji hipotesis.

Penelitian ini memperoleh hasil yaitu terdapat perbedaan pada nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen dan kontrol dengan perolehan nilai kelas eksperimen 84,19 sedangkan pada kelas kontrol 67,87. Data tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hasil perhitungan N-Gain score diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 64,6739 yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* ini cukup efektif. Hasil uji hipotesis *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 < 0,005 yang artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS.

ABSTRACT

Akmaliyyah, Nabilatul. 2024. The Influence of the Team Games Tournament Learning Model with Question Card Media on Students Understanding of Concepts in Social Sciences Subjects at MTsN Batu City. Thesis. Social Sciences Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

Keywords: Team Games Tournament, Question Card, Student Understanding of Concepts

The use of learning models is one of the determinants of the success of students' learning processes in the classroom. The learning process can be successful if in the learning a teacher is able to apply an interesting learning model so that it can arouse students' enthusiasm for learning. From the results of the researcher's observations, it is known that in the social studies learning process at MTsN Batu City there are still several teachers who use conventional learning models. Students still appear passive and get bored quickly so that understanding of the material cannot be conveyed optimally. In overcoming this problem, it is necessary to have interesting learning models and media to increase students' level of understanding of concepts. One learning model that can be applied in social studies learning is the Team Games Tuornament learning model with the help of Question Card media.

The purpose of this research to determine the influence of the Team Games Tournament learning model using Question Card media on students' conceptual understanding in social studies subjects at MTsN Batu City. The method used in this research is a quantitative method of the Quasi Experiment type. The experimental research design used was Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique is in the form of pretest and posttest questions from the experimental class and control class. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, n-gain score tests, and hypothesis tests.

This research obtained results that there was a difference in the average posttest score of experimental and control class students with the experimental class scoring 84.19 while the control class scored 67.87. This data shows that the average score of the experimental class is higher than the average score of the control class which applies the conventional learning model. The results of the N-Gain score calculation show that the average value of the experimental class is 64.6739, which shows that the use of the Team Games Tournament learning model with Question Card media is quite effective. The results of the Independent Sample T-Test hypothesis test show that the significance value is 0.000 < 0.005, which means that Ha is accepted and Ho is rejected. It can be concluded that there is an influence of the Team Games Tournament learning model using Question Card media on students' understanding of concepts in social studies subjects.

ملخص

أكملية، نبيلة. 2024. تأثير نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية مع وسائط بطاقة الأسئلة على فهم الطلاب للمفاهيم في موضوعات العلوم الاجتماعية في المدرسة الإسلامية الحكومية التسناوية، مدينة باتو. أُطرُوحَة. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرفة: أولفي أندريان ساري، ماجستي

الكلمات المفتاحية: بطولة الألعاب الجماعية، بطاقات الأسئلة، فهم الطلاب للمفاهيم

يعد استخدام نماذج التعلم أحد محددات نجاح عمليات تعلم الطلاب داخل الفصل الدراسي. يمكن أن تكون عملية التعلم ناجحة إذا كان المعلم قادرًا أثناء التعلم على تطبيق نموذج تعليمي مثير للاهتمام بحيث يمكنه إثارة حماس الطلاب للتعلم. ومن نتائج ملاحظات الباحث، من المعروف أنه في عملية تعلم الدراسات الاجتماعية في المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية في مدينة باتو، لا يزال هناك العديد من المعلمين الذين يستخدمون نماذج التعلم التقليدية. لا يزال الطلاب يبدون سلبيين ويشعرون بالملل بسرعة بحيث لا يمكن نقل فهم المادة على النحو الأمثل. للتغلب على هذه المشكلة، من الضروري وجود نماذج تعليمية ووسائط مثيرة للاهتمام لزيادة مستوى فهم الطلاب للمفاهيم. أحد نماذج التعلم التي يمكن تطبيقها في تعلم الدراسات الاجتماعية هو نموذج تعلم دورة الألعاب الجماعية بمساعدة وسائط بطاقة الأسئلة.

الهدف من هذا البحث هو تحديد تأثير نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية باستخدام وسائط بطاقة الأسئلة على الفهم المفاهيمي لدى الطلاب في موضوعات الدراسات الاجتماعية في المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية بمدينة باتو. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي الطريقة الكمية من النوع شبه التجريبي. كان تصميم البحث التجريبي المستخدم هو تصميم مجموعة التحكم غير المكافئة. تكون تقنية جمع البيانات على شكل أسئلة الاختبار القبلي والبعدي من الفصل التجريبي والفصل الضابط. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام اختبارات الحالة الطبيعية، واختبارات التجانس، واختبارات نقاط الكسب n، واختبارات الفرضيات.

وتوصل هذا البحث إلى وجود اختلاف في متوسط درجات الاختبار البعدي لطلاب الصف التجريبي والضابط حيث حصل الفصل التجريبي على 84.19 بينما حصل الفصل الضابط على 67.87. وتبين هذه البيانات أن متوسط درجات الفصل التجريبي أعلى من متوسط درجات الفصل الضابط الذي يطبق نموذج التعلم التقليدي. تظهر نتائج حساب نقاط N-Gain أن متوسط قيمة الفصل التجريبي هو 64.6739، مما يدل على أن استخدام نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية مع وسائط بطاقة الأسئلة فعال للغاية. أظهرت نتائج اختبار فرضية العينة المستقلة T-Test أن قيمة الأهمية هي 0.000 < 0.005، مما يعني أن Ha مقبولة و Ho مرفوضة. ويمكن الاستنتاج أن هناك تأثير لنموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية باستخدام وسائط بطاقة الأسئلة على فهم الطلاب للمفاهيم في موضوعات الدراسات الاجتماعية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran siswa di dalam kelas. Proses pembelajaran dapat berhasil jika dalam pembelajaran tersebut seorang guru mampu menerapkan berbagai model pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan guru untuk melakukan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, yang terdapat tujuan pengajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.[1]

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang diajarkan, serta tingkat kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model, strategi, dan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan target ketuntasan belajar siswa dapat tercapai.

---

[1] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014).51

Model pembelajaran dalam integrasi Islam tidak terlepas dari sumber pokok ajaran Islam yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat muslim telah memberikan pandangan mengenai pendidikan terutama tentang model pembelajaran. Salah satu ayat Al-Qur'an yang berisi tentang model pembelajaran terdapat pada surah An-Nahl ayat 125 :[2]

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُ ۗ
اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

Artinya:

"Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk."

Pada awalnya ayat ini berkaitan dengan dakwah Rasulullah SAW. Dalam kajian ilmu dakwah, terdapat beberapa prinsip dalam menerapkan model dakwah yang meliputi hikmah, maudhoh hasanah, mujadalah. Model pembelajaran ini memuat prinsip dari berbagai system, cara komunikasi juga pendidikan. Seluruh dakwah, komunikasi dan pendidikan merujuk dan bersumber pada ayat ini sebagai prinsip dasar sehingga dikenal menjadi sebuah metode. Model pembelajaran yang dimaksud adalah cara yang diterapkan dalam pendidikan.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat melibatkan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan model pembelajaran yang

[2] Qur'an Kemenag, "Qur'an Kemenag," Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022, https://quran.kemenag.go.id/.

bervariasi yang dapat membuat siswa menjadi aktif, menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa, serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa kerjasama antar teman, mereview serta menguasai materi pembelajaran. *Team Game Tournaments (*TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai model pembelajaran yang pertama di Johns Hopkins University. Fathurroman mengatakan pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memposisikan siswa melalui kelompok belajar, terdiri dari 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.[3]

Menurut Slavin, *Team Games Tournament* meliputi 5 tahapan, yaitu: (1) presentasi kelas, (2) belajar kelompok , (3) permainan, (4) pertandingan, (5) penghargaan kelompok. Model pembelajaran TGT ini mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dimana siswa diminta menyelesaikan soal dengan permainan. Guru juga diminta membuat soal sebagai permainan terkait materi yang akan disampaikan.[4]

Team Games Tournament (TGT) mengkombinasikan kelompok belajar, permainan, dan pertandingan kelompok. Metode ini digunakan

---

[3] Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Cet. 1 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015). hal 36

[4] Ade Taufiq Izzuddin, "Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, 2018, 343–46.

untuk mengembangkan pembelajaran pada berbagai konsep, fakta, dan keterampilan.[5] TGT menggunakan presentasi pendidik dan formasi kelompok. Sebuah pertandingan dilaksanakan pada akhir kegiatan, dimana siswa secara berkelompok bekerjasama dalam mendapatkan poin untuk diri mereka sendiri dan kelompoknya. Bimbingan belajar dapat diamati pada saat siswa mengikuti proses pembelajaran, yaitu setelah setiap anggota kelompok memberikan tanya jawab, kemudian saling bertanya dan berdiskusi. Proses pembelajaran dengan aktivitas siswa akan melatih mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* bertujuan untuk memberikan pemahaman konsep, keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan siswa untuk bisa berkontribusi dalam timnya. Model pembelajaran *Team Games Tournament* juga bertujuan untuk melatih rasa tanggung jawab siswa, rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat, meningkatkan kerjasama, saling membantu, dan melatih kemampuan berpikir siswa. TGT diharapkan dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan.[6]

Pembelajaran Team Games Tournament ini melatih siswa dalam bekerja sama dengan angota kelompoknya, berdiskusi dengan anggota kelompoknya dan memastikan semua anggota memahami materi yang disampaikan. Tidak hanya melatih keaktifan siswa yang akademik tinggi,

---

[5] Nini Febrianti, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar', Al-Bahtsu, 5.2 (2020), 106–18.

[6] Msy Hikmah, Yenny Anwar, and Riyanto, "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* 5, no. 1 (2018): 56–73.

namun siswa yang akademik rendah juga akan didorong untuk aktif dan berperan penting dalam kelompok. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan kerjasama dan rasa menghormati antara siswa dengan anggota kelompoknya, membuat siswa tertarik pada mata pelajaran tersebut. Karena dalam permainan ini guru akan memberikan reward kepada siswa pada kelompok terbaik.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki manfaat yaitu siswa terlibat aktif pada pembelajaran sehingga dapat memotivasi untuk meningkatkan kemampuannya. menjadikan lingkungan belajar yang aktif, sehingga berdampak positif terhadap kualitas komunikasi dan interaksi siswa serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuannya.[7] Model pembelajaran ini dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status

Mode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) Proses pengajaran dilaksanakan bersamaan dengan aktivitas siswa. (2) Motivasi belajar yang tinggi. (3) Mendidik siswa untuk berlatih berinteraksi dengan orang lain. (4) Hasil belajar yang lebih baik. (5) Meningkatkan kepekaan dan toleransi.[8] Model

---

[7] Rafika Rahmawati, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi," *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2019): 70–76, https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169.

[8] Sudarti, "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek," *JURNAL PENDIDIKAN PROFESIONAL* 4, no. 2 (2015): 38–51.

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga mempunyai kelemahan dalam penerapannya, yaitu: (1) Sulit bagi guru untuk mengelompokkan siswa dikarenakan perbedaan kemampuan akademik. Hal tersebut dapat diatasi apabila guru berperan sebagai pengontrol yang cermat dalam menentukan kelompok siswa. (2) Siswa yang pengetahuannya lebih tinggi belum terbiasa dan sulit menjelaskannya kepada siswa lain.[9]

Salah satu media yang dapat digunakan dalam penerapan *Team Games Tournament* (TGT*)* yaitu dengan media *Question Card* atau kartu soal. Media pembelajaran Question Card adalah media visual berupa kertas berukuran 10 x 10 cm yang terdapat pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi yang dibahas. Penerapan media question card ini dapat membangkitkan keaktifan siswa. Semangat, tanggung jawab, kerjasama, kompetisi, dan partisipasi belajar siswa dapat diperkuat dengan adanya faktor tambahan. Dengan bantuan media *Question Card* ini nantinya siswa menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing. Media kartu soal menjadikan siswa lebih mudah dalam belajar dengan bermain kartu soal, serta menumbuhkan sikap kerjasama, kompetisi yang sehat dan learning engagement.[10]

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh

---

[9] Wahyu Astuti and Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 155, https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471.

[10] I Gd Gunarta, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): 112, https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338.

Ashifa Zulfikar Safitri, dkk. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan kartu soal efektif meningkatkan pemahaman topik pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Proyonanggan 14 Batang. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas setelah perlakuan adalah 78,5 dan angka ketuntasan belajar 75%, jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas 15 orang, dari jumlah siswa 20 orang. Sebelum diberikan perlakuan hanya 30%, yaitu hanya 6 dari 20 siswa yang berhasil menyelesaikan tes. Hasil prediksi rata-rata adalah 62,5.[11]

Pemahaman konsep adalah kemampuan memahami makna dari materi yang dipelajari. Pada proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru akan sangat mempengaruhi sikap dan prestasi belajar siswa.[12] Hal ini penting bagi siswa dalam proses belajarnya. Dalam pembelajarannya, siswa dapat mengalami kesulitan belajar yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir. Hal ini membuat keberhasilan dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.[13]

Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep telah diperkuat dengan adanya penelitian dari Tara Ulfia dan Irwandani. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa

---

[11] Ashifa Zulfika Safitri, M. Arief Budiman, and Ari Widyaningrum, "Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2019): 281.
[12] Nur Aisyah and Sudrajat Sudrajat, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Ips SMP Di Kota Yogyakarta," *Jipsindo* 6, no. 2 (2019): 146–63, https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28401.
[13] Lola Mida Andikasari, Tanzimah, and Ida Suryani, "Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 01 Tanjung Tebat," *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED* 6, no. 2 (2022): 111–21.

penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami kemajuan yang baik dalam pemahaman konsep. Hal ini tercermin dari rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen meningkat setelah mendapat perlakuan yaitu dari 38 menjadi 76,8. Skor rata-rata kelompok kontrol juga meningkat, dari 36,8 menjadi 65,2. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa.[14]

Pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Tujuan pembelajaran IPS bukan sekedar untuk mendapatkan pemahaman saja tetapi yang lebih penting adalah menanamkan sikap pada diri siswa. Oleh karena itu diperlukan partisipasi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aspek pembelajaran yang telah ditentukan. Materi pembelajaran IPS dengan cakupan yang luas dan kompleks, menjadikan tidak semua materi cukup apabila disampaikan hanya dengan guru berceramah agar dipahami siswa, tetapi perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar materi yang diberikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Dari hasil observasi peneliti di salah satu satuan pendidikan madrasah tsanawiyah di Kota Batu yaitu MTsN Kota Batu, proses pembelajaran yang dilaksanakan di MTsN Kota Batu pada mata pelajaran IPS ini masih terdapat beberapa guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran berpusat kepada guru, siswa masih terlihat pasif dan merasa cepat bosan dalam proses

[14] Tara Ulfia and Irwandani Irwandani, "Model Pembelajaran Kooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 1 (2019): 140–49, https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220.

pembelajaran sehingga pemahaman materi tidak bisa tersampaikan secara maksimal. Dalam materi IPS tema Pemberdayaan Masyarakat dengan sub tema mengenai sejarah lokal dan permasalahan kehidupan sosial budaya yang memuat konsep-konsep yang mengharuskan siswa dapat memahami materi dengan baik. Maka diperlukan adanya model pembelajaran dan media yang menarik untuk dapat meningkatkan tingkat pemahaman konsep materi pada siswa.

Untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan pada mata pelajaran IPS dengan tema Pemberdayaan Masyarakat dapat diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* karena dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa tidak hanya belajar namun juga dapat bermain. Temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devi Catur Pawestri yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran ekonomi tentang uang, investasi, dan tabungan dimana pada materi Pemberdayaan Masyarakat ini dalam sub materinya juga terdapat materi mengenai ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa yang sebelumnya 56,20 meningkat menjadi 73,90.[15]

Penggunaan media *Question Card* atau kartu soal pada mata pelajaran IPS materi Pemberdayaan Masyarakat pada penelitian ini diperkuat dengan penelitian Anisatul Khairiah yang berjudul efektivitas

[15] Devi Catur Pawestri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta," *Skripsi* (Universitas Sebelas Maret, 2017).

penggunaan media permainan kartu dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi ekonomi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media kartu soal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan rata-rata N-Gain 0,54 meningkat menjadi 0,77.[16]

Berdasarkan latar belakang di atas, memunculkan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media *Question Card* yang berfokus pada pemahaman konsep siswa pada materi Pemberdayaan Masyarakat. Peneliti mengambil judul yaitu "**Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Kota Batu"**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Kota Batu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Kota Batu.

---

[16] Anisatul Khairiah, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi," *Skripsi* (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* dan dapat dijadikan landasan teori untuk mengembangkan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam pemahaman materi melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament.*

b. Bagi Guru

Menjadi referensi untuk menerapkan model pembelajaran ini dan menjadi inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan dan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, serta dapat menemukan hasil dari permasalahan yang diteliti.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bisa menjadi rujukan untuk melakukan penelitian lanjutan dan bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Kota Batu. Penelitian ini dilakukan di kelas VII. Materi yang digunakan untuk penelitian yaitu materi Pemberdayaan Masyarakat. Penelitian ini merupakan penelitian

eksperimen yang mengeksperimenkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa.

F. Orisinalitas Penelitian

Terdapat beberapa penelitian terdahulu sebagai landasan teori pada penelitian ini. Berikut penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fifin Naili Rizqi[17]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Question Card* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan adanya peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aningsih dan Saepudin Mahmud.[18] Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran TGT di Kelas V MI Nurul Amal

---

[17] Fifin Naili Rizqi, "Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA DI SMA Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," *Skripsi* (Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023).

[18] Aningsih and Saepudin; Mahmud, "Peningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)," *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* VIII, no. 1 (2020): 51–57.

Bantargebang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Nurul Amal Bantargebang, yang dibuktikan dengan data yang telah diperoleh dimana terdapat peningkatan nilai pada siklus I dengan nilai rata-rata 71 dan siklus II dengan nilai rata-rata 83.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rizkia Nur Hidayah[19]. Penelitan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman pembelajaran geografi siswa kelas X IPS 2 Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran geografi dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dibuktikan dengan perbandingan perolehan rata-rata N-Gain skor kelas kontrol dan eksperimen, dan juga hasil uji hipotesis pada *posttest*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh I Gd. Gunarta.[20] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team*

[19] Rizkiyah Nur Hidayah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat)," *Skripsi* (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932.
[20] Gunarta, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA."

Games Tournament dengan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok eksprimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu: 22,29 > 17,9.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arif[21]. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS terpadu pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi kegiatan ekonomi, dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata yaitu 74 dan pada siklus II nilai rata-rata yaitu 80.

[21] Muhammad Arif, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi," *Didaktikum:Jurnal Penelitian Tindakan KelasJurnal Penelitian Tindakan Kelas* 20, no. 3 (2020): 1–9.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll). Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Fifin Naili Rizqi. Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA di SMA Nuris Jember Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sains, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq. 2023	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan TGT dengan media question card dan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen.	Penelitian ini berfokus pada minat belajar dan hasil belajar siswa	Penelitian ini meneliti tentang pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Question Card terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS siswa di MTsN Kota Batu.
2	Aningsih dan Saepudin Mahmud. Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Jurnal. Pedagogik. 2020	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan berpusat pada pemahaman konsep siswa.	Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	
3	Rizkia Nur Hidayah. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat). Skripsi.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan metode penelitian kuantatif eksperimen.	Berfokus pada pemahaman pembelajaran geografi	

	Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2021			
4	I Gd. Gunarta. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal. Pedagogi dan Pembelajaran. 2018	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Question Card dan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen.	Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA	
5	Muhammad Arif. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi. Jurnal. Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. 2020	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap pemahaman konsep.	Menggunakan metode PTK dan berfokus pada peningkatan hasil belajar	

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat perbedaan yang membuat penelitian oleh peneliti memiliki novelty jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* ini diimplementasikan pada materi dalam Kurikulum Merdeka, sedangkan pada penelitian sebelumnya diterapkan pada materi dalam Kurikulum 2013.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

   Team Games Tournament merupakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa di dalamnya, membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar yang berjumlah 5 sampai 6 orang. Model pembalajaran ini menggabungkan elemen-elemen permainan dan kompetisi untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

   Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu: 1) penyajian kelas, guru menjelaskan materi secara langsung, siswa memperhatikan materi yang diterangkan oleh guru; 2) belajar kelompok, guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri 5-6 siswa; 3) permainan *(game)*, game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan, kemudian setiap kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan; 4) pertandingan *(tournament)*, guru menyiapkan beberapa meja tournament untuk setiap kelompok; 5) penghargaan kelompok, guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan hadiah.

2. Media *Question Card*

   Question Card atau kartu soal adalah media visual berupa kertas berukuran 10 x 10 cm yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas. Kartu tersebut berfungsi sebagai media untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dimana siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu soal guna mendapatkan poin.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan memahami makna dari materi atau isi yang dipelajari. Pemahaman konseptual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Siswa harus mampu memahami atau menafsirkan kembali suatu konsep sesuai dengan kemampuannya sendiri. Ada beberapa indikator pemahaman konsep, antara lain menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian harus berdasar pada kerangka yang jelas agar dapat dujadikan panduan dalam berpikir secara sistematis. Oleh karena itu, dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini membahas mengenai latar belakang dari penelitian ini, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari hasil penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II membahas mengenai teori tentang model pembelajaran *Team Games Tournament*, media *Question Card*, pemahaman konsep.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, serta teknik pengambilan data.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab IV berisi paparan data tentang lokasi penelitian dan presentasi data dari hasil penelitian penerapan model pembelajaran Team Games Tourment dengan media Question Card terhadap pemahaman konsep siswa.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab V berisi pembahasan hasil penelitian yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis.

BAB VI PENUTUP

Pada bab VI berisi rangkuman pembahasan dan hasil penelitian. Terdapat saran untuk meningkatkan dan memperbaiki model pembelajaran di sekolah serta saran bagi peneliti berikutnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Guru memerlukan model pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang model pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Model pembelajaran sebagai dasar untuk merancang pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual, benda tiruan, atau acuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan karakteristiknya sendiri dalam konteks sekolah.[22] Model pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan guru untuk merencanakan proses pembelajaran, menyusun materi pembelajaran, dan mengarahkan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran juga dicirikan sebagai suatu struktur yang digunakan untuk menyusun rencana

[22] Salamun et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, ed. Abdul Karim, 2023rd ed. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023).

pendidikan, mengkoordinasikan materi, dan memberikan arahan kepada pendidik di dalam kelas.[23]

b. Pengertian *Team Games Tournament*

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Model pembelajaran ini berfokus pada siswa, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa membedakan, kerjasama antar anggota kelompok, dan menerapkan unsur permainan sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai model pembelajaran yang pertama dari John Hopkins. TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan konsep belajar kelompok dengan permainan, serta fokus pada gaya belajar siswa, relevansi materi, dan manfaat yang diperoleh dari proses belajar.[24] *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.[25] Model pembelajaran ini mampu meningkatkan efektivitas guru dalam mengajar dan pencapaian akademik siswa, sebuah strategi, panduan yang dapat meningkatkan kemampuan daya ingat, serta menjadikan proses belajar menjadi menyenangkan dan bermakna.

---

[23] Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, Cet. Ke-13 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020).
[24] I Nyoman Lastia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Journal of Education Action Research* 5, no. 1 (2021): 74–79.
[25] Fitriyane Laila and Apriliani Rahmat, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament," *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* 5, no. 1 (2018): 15–23.

Team Games Tournament merupakan model pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan perbedaan latar belakang. *Team Games Torunament* ini mudah diimplementasikan. Pembelajaran ini melibatkan partisipasi semua siswa tanpa memandang status dan memiliki unsur permainan dan penguatan.[26]

c. Langkah-Langkah Penerapan *Team Games Tournament*

Langkah-langkah penerapan pembelajaran *Team Games Tournamen*t yaitu:[27]

1) Penyajian Kelas *(class precentation)*

Guru melakukan pembelajaran secara langsung. Pada sintak ini, siswa diharapkan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan memudahkan mereka saat melakukan kerja kelompok dalam permainan.

2) Belajar dalam Kelompok *(teams)*

Pada sintak ini, guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok dengan keberagaman anggota kelompok. Tujuannya untuk memperdalam materi dan mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja dengan baik saat permainan.

---

[26] Nurfaizah AP and A. Endang Kusuma Amir, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD INPRES 7/83 Pasempe Kabupaten Bone," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2, no. 2 (2018): 53, https://doi.org/10.26858/jkp.v2i2.6945.

[27] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020). hal. 36

3) Permainan *(game)*

Permainan ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan siswa dari pembelajaran di kelas. Permainan dilakukan di atas meja. Umumnya, permainan tediri dari beberapa soal sederhana yang diberi nomor ditulis di lembar kertas. Siswa mengambil nomor dan menjawab soal sesuai yang dengan nomor yang diambil. Siswa yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor.

4) Pertandingan *(tournament)*

Pertandingan ini setiap akhir pekan atau setelah guru mempresentasikan materi di dalam kelas dan kelompok telah menyelesaikan lembar kerja. Guru menyiapkan meja pertandingan dimana pada setiap meja tersebut diisi oleh beberapa siswa dengan prestasi tinggi yang dikumpulkan di meja pertama, beberapa siswa berikutnya di meja kedua, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok *(team recognition)*

Guru memberitahukan kelompok pemenang. Setiap tim akan diberikan penghargaan jika skor memenuhi kriteria yang ditetapkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

1. Kelebihan:
   a. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya mendorong partisipasi siswa berkemampuan akademik tinggi saja, tetapi siswa yang berkemampuan akademik rendah juga dapat aktif dan berperan penting dalam kelompoknya.
   b. Melalui model pembelajaran TGT, akan terbentuk jiwa solidaritas antar teman dalam kelompoknya.
   c. Siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran karena guru memberikan reward ata hadiah kepada kelompok yang mencapai hasil terbaik.
   d. Kegiatan turnamen pada pembelajaran menjadikan siswa lebih menyukai proses pembelajaran.[28]
2. Kekurangan:
   a. Guru memerlukan waktu yang lama untuk menyiapkan pembelajaran
   b. Guru dituntut untuk pandai dalam memilih materi yang cocok untuk penerapan model pembelajaran TGT.
   c. Guru harus melakukan persiapan yang cukup sebelum menerapkan model ini, seperti membuat soal dan

[28] Shoimin. 42

mengetahui kemampuan akademik siswa dari yang tinggi hingga yang rendah.[29]

2. Media *Question Card*

a. Pengertian *Question Card*

Question Card adalah media visual yang terdiri dari kertas berukuran 10 x 10 cm yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.[30] *Question Card* merupakan pertanyaan dalam bentuk kartu yang berfungsi sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kartu tersebut untuk mendapatkan skor.[31] Media *Question Card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar-gambar menarik yang berisi pertanyaan atau permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media *Question Card* ini dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi dari masalah berdasarkan gambar pada kartu soal.[32] *Question Card* merupakan permainan yang dimainkan dengan kelompok. Permainan ini berbentuk kartu pertanyaan yang menyajikan

---

[29] Shoimin. 45

[30] Tri Astuti, I Wayan Suwatra, and I Made Tegah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2, no. 2 (2019): 240–51, https://doi.org/10.23887/pips.v3i1.2877.

[31] Naniek Kusumawati and Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar* (Solo: CV. AE Media Grafika, 2019).

[32] Wulansari and Eunice Widyanti, "Penggunaan Question Card Dalam Model Pembelajaran Pbl Dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika," *EKUIVALEN - Pendidikan Matematika* 28, no. 1 (2017): 116–21.

gambar-gambar serta persoalan-persoalan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari yang ada di sekitar kita.[33]

Media *Question Card* digunakan untuk menerapkan proses belajar dengan cara mencatat konsep materi agar pemahaman peserta didik meningkat.[34] Dengan media kartu soal ini siswa dapat melatih tanggung jawab, kerjasama antar anggota kelompoknya masing-masing. Siswa dapat mendalami materi lebih lanjut dengan menjawab soal atau pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.

b. Langkah-Langkah Pembuatan *Question Card*

Langkah-langkah membuat *Question Card* yaitu sebagai berikut:[35]

1) Guru membuat kartu-kartu
2) Guru menyusun pertanyaan-pertanyaan
3) Pertanyaan-pertanyaan ditulis dalam kartu tersebut
4) Kartu pertanyaan atau soal dibagikan kepada tiap kelompok untuk didiskusikan.
5) Guru memberikan penilaian terhadap presentasi berdasarkan jawaban pada *Question Card*

---

[33] Nurul Lailia, "Pengembangan Permaian Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 16, no. 2 (2019): 61–68.
[34] Novrian Dony, Jurniah, and Herlina Apriani, "Pembuatan Media Kartu Soal Perhitungan PH Pada Materi Pokok Larutan Penyangga Di SMAN 1 Jenamas," *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* 6, no. 1 (2019): 77–86.
[35] Juaini Abdullah, "Analisis Metode Pemelajaran Smart Pocket And Questions Card Dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan Di Kelas XI IPS," *Jurnal Suluh Edukasi* 01, no. 2 (2020): 164.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Question Card*

Penggunaan media *Question Card* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:[36]

1. Kelebihan:
   a. Media kartu dapat menampilkan komponen yang ingin dijelaskan
   b. Media kartu digunakan sebagai bentuk permainan yang bisa meningkatkan partisipasi siswa
   c. Media kartu memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar karena tampilannya menarik
2. Kekurangan:
   a. Mudah rusak
   b. Tampilannya kurang menarik
   c. Hanya memiliki fitur visual saja, tanpa adanya fitur audio
   d. Bisa menjadi membosankan jika metode pengajaran yang digunakan tidak menarik.

3. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep terdiri dari dua suku kata, yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau mengungkapkan sesuatu dengan cara mereka sendiri berdasarkan

[36] Khairunnisak, "Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan," *Jurnal Pencerahan* 9, no. 2 (2015): 66–82, http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/download/2877/2739.

pengetahuan yang telah mereka terima.[37] Konsep merupakan abstraksi yang dibuat berdasarkan generalisasi dari ciri kelompok atau individu tertentu untuk menjelaskan suatu fenomena atau peristiwa.[38]

Pemahaman juga diartikan sebagai aspek pengetahuan yang menekankan pada pemahaman dan keterampilan berpikir.[39] Siswa perlu memiliki pengetahuan awal tentang konsep karena konsep merupakan landasan penting dalam merumuskan prinsip-prinsip yang harus dipahami oleh setiap siswa. Pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran dan dalam mengatasi masalah, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam kehidupan keseharian.[40]

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami dan menguraikan makna materi yang dipelajari.[41] Pemahaman konsep memegang peranan penting dalam pembelajaran. Siswa harus memiliki kemamuan untuk memahami dan mengartikan kembali konsep tersebut sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

---

[37] Hamzah B Uno and Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).
[38] Mudjia Rahardjo, "Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel Dan Hipotesis Dalam Penelitian," *Metode Pembelajaran*, 2018, 1, repository.uin-malang.ac.id/2410.
[39] Hidayah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat)." *Skripsi*, no. 1 (2022)
[40] Ulfia and Irwandani, "Model Pembelajaran Kooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 1 (2019): 140–49
[41] Aningsih and Mahmud, "Peningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)." *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* VIII, no. 1 (2020): 51–57

b. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep dilihat melalui partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Siswa dianggap telah memahai konsep jika mereka dapat mencapai indikator pemahaman yang telah ditetapkan. Menurut Anderson dan Krathwol yang dikutip oleh Andikasari 2022, terdapat 7 indikator pemahaman konsep antara lain:

1. Menafsirkan

   Siswa dianggap telah mencapai indikator menafsirkan jika dapat mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya, seperti mengubah ide menjadi situasi, dan juga sebaliknya.

2. Mencontohkan

   Siswa mampu memberi contoh terhadap konsep yang telah dipelajari.

3. Mengklasifikasikan

   Siswa dianggap telah mencapai indikator ini apabila mereka dapat mengidentifikasi contoh atau peristiwa dalam kategori tertentu, seperti konsep atau prinsip yang telah diajarkan.

4. Merangkum

   Siswa dikatakan mencapai indikator ini jika mampu mengemukakan infomasi yang diterima dalam sebuah tema tertentu.

5. Menyimpulkan

   Kemampuan siswa untuk menyimpulkan dapat terlihat ketika mereka mampu menemukan pola dalam beberapa contoh.

6. Membandingkan

   Siswa dianggap mampu membandingkan apabila siswa tersebut bisa mengenali persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih peristiwa atau situasi tertentu.

7. Menjelaskan

   Siswa dianggap bisa menjelaskan apabila meraka dapat menggunakan dan membuat konsep sebab akibat dalam sebuah sistem.[42]

Menurut Sanjaya yang dikutip oleh Effendi 2017, terdapat beberapa indikator pemahaman konsep, antara lain:

1. Kemampuan untuk menjelaskan secara lisan tentang apa yang sudah didapatkan.
2. Kemampuan untuk menggambarkan situasi matematika dengan berbagai cara dan mengetahui perbedaannya.
3. Kemampuan untuk mengelompokkan objek-objek berdasarkan persyaratan yang membentuk konsep tersebut apakah terpenuhi atau tidak.
4. Kemampuan untuk mengaplikasikan hubungan antara konsep dan prosedur.

[42] Andikasari, Tanzimah, and Suryani, "Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 01 Tanjung Tebat." *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED* 6, no. 2 (2022): 111–21.

5. Kemampuan mengimplementasikan konsep secara algoritma
6. Kemampuan untuk mengembangkan konsep yang telah dipelajari.[43]

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2014 yang terdapat dalam kurikulum 2013 mengatur mengenai indikator Pemahaman Konsep, yaitu:

a. Mengungkapkan kembali konsep yang sudah dipelajari.
b. Mengelompokkan objek-objek sesuai dengan apakah persyaratan yang membentuk konsep tersebut terpenuhi atau tidak.
c. Menganalisis sifat-sifat operasi atau konsep.
d. Mengimplementasikan konsep tersebut.
e. Menghubungkan berbagai konsep dalam matematika maupun diluar matematika.[44]

---

[43] Kiki Nia Sania Effendi, "Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus Dan Balok," *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 2, no. 4 (2017): 87–94.
[44] Permendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah," Pub. L. No. 58 (2014).

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* diimplementasikan untuk, menjadikan siswa aktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama antar anggota kelompok. Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini mengedepankan sikap kerjasama antar anggota kelompok. Hal ini juga tercantum dalam Al-Qur'an dimana kita sebagai manusia diperintahkan untuk saling bekerjasama dalam kebaikan, sebagaimana terkandung dalam Q.S. Al-Ma'idah ayat 2 :[45]

وَتَعَاوَنُوْا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰىۖ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلَى الْاِثْمِ وَالْعُدْوَانِۖ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗاِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ

Artinya:

"Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya."

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah SWT telah memerintahkan manusia untuk saling tolong menolong dalam mengerjakan kebaikan. Tolong menolong dalam hal ini adalah kerjasama dalam kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dalam kerja kelompok peserta didik harus saling tolong menolong dan bekerjasama untuk mendapatkan nilai yang terbaik dalam kelompoknya.

[45] Kemenag, "Qur'an Kemenag."

2. Pemahaman Konsep

Siswa dikatakan memahami suatu hal jika mereka mampu menjelaskan atau menguraikan secara lebih rinci menggunakan kata-kata mereka sendiri. Pada tingkat pemahaman, siswa harus mampu memahami arti dari suatu konsep.

Pemahaman merupakan tugas manusia sebagai makhluk yang dikaruniai keistimewaan akal. Terdapat ayat Al-Qur'an yang menyatakan bahwa manusia harus memahami. Perintah tersebut tercantum dalam surah Al-Ghasyiyah ayat 17-20 :[46]

اَفَلَا يَنْظُرُوْنَ اِلَى الْاِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْۗ {١٧}
وَاِلَى السَّمَاۤءِ كَيْفَ رُفِعَتْۗ {١٨}
وَاِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْۗ {١٩}
وَاِلَى الْاَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْۗ {٢٠}

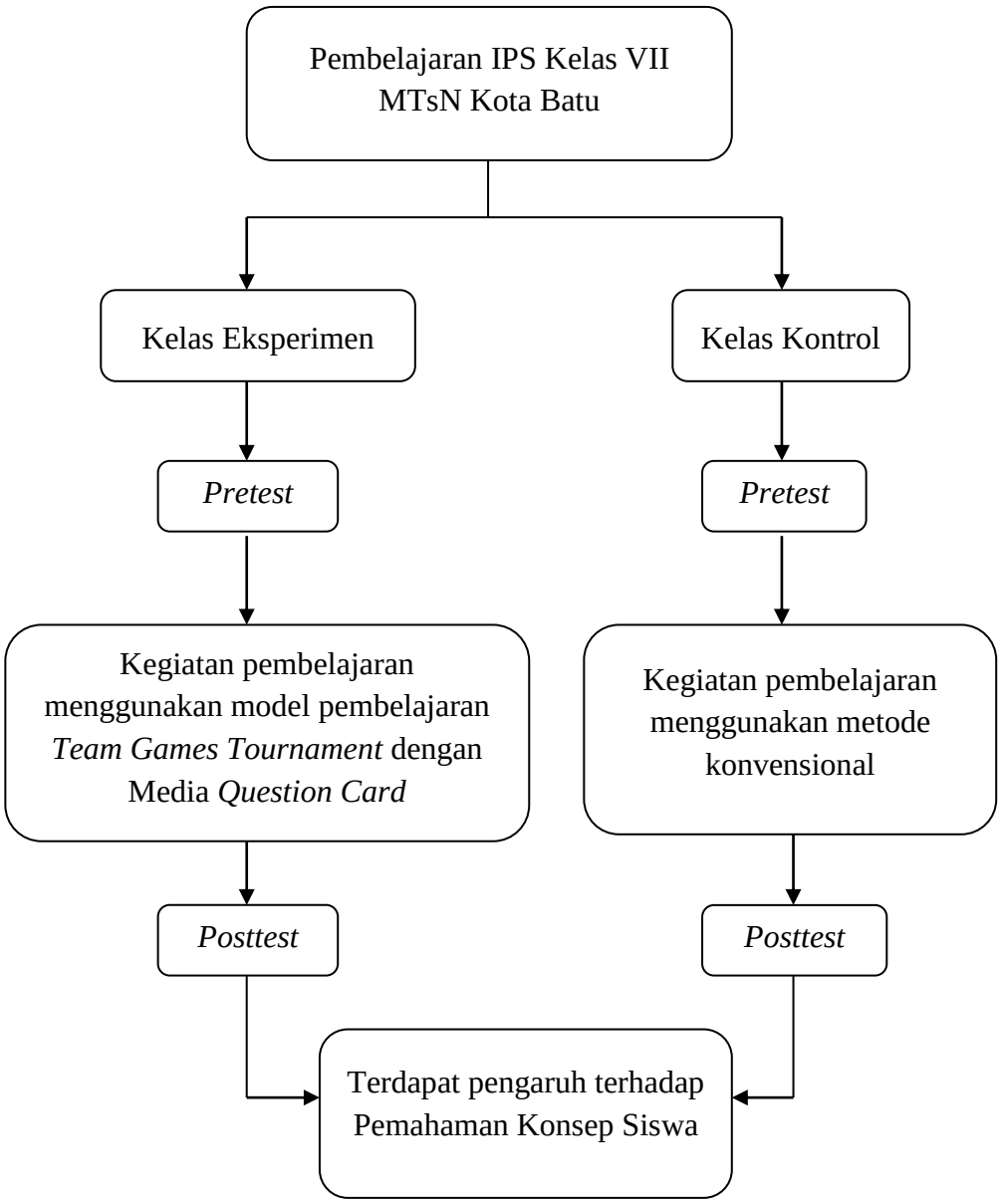
Artinya:
{17} "Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan?"
{18} "Dan langit, bagaimana ia ditinggikan?"
{19} "Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?"
{20} "Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?"

Dalam surat Al-Ghasyiyah ayat 17-20 tersebut, Allah memerintahkan hamba-Nya yang memiliki akal untuk mengamati, memperhatikan, dan memahami segala ciptaan-Nya. Hal ini berkaitan dengan proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

[46] Kemenag.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berisi teori atau konsep-konsep yang menjadi dasar penelitian.[47] Kerangka berpikir penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

[47] Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara mengenai permasalahan dalam penelitian yang berlandaskan pada teori dan fakta ilmiah.[48] Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fifin Naili Rizqi menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament d*engan media *Question Card* ini dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Aningsih dan Saepudin Mahmud yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Sehingga dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ho: Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Question Card* tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa

Ha: Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Question Card* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa

[48] M.Si Prof. Dr. H. Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data yang valid, konkrit, dan dapat dianalisis dengan statistik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu, yang terletak di Jl. Pronoyudo, Dadaprejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada saat proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII guru masih menggunakan metode ceramah dan perlu menjelaskan materi secara berulang kepada siswa. Sedangkan siswa sering merasa bosan ketika guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga materi yang disampaikan menjadi kurang maksimal.

C. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dilambangkan huruf X, variabel terikat dilambangkan dengan huruf Y.

Variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Variabel bebas (X): Model Pembelajaran *Team Games Tournament*
- Variabel terikat (Y): Pemahaman Konsep

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan unsur yang terdiri dari objek dan subjek penelitian dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu.[49] Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di MTsN Batu yang berjumlah 320 siwa dengan jumlah rata-rata 32 siswa pada setiap kelasnya.

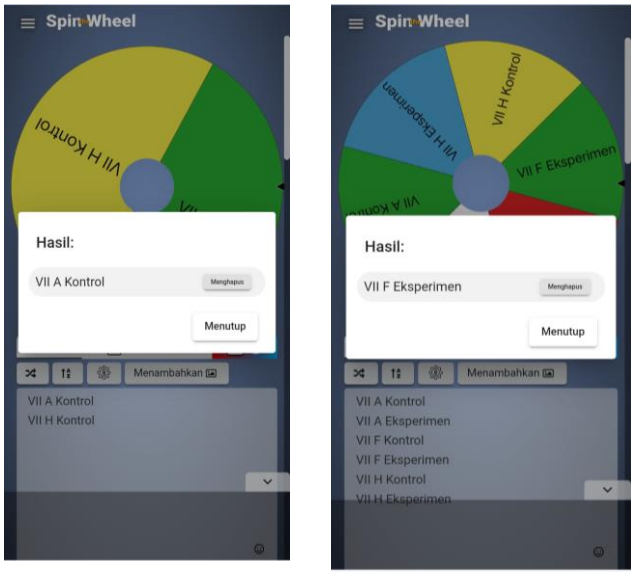
Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, dengan memperhatikan nilai rata-rata setiap kelas kemudian dipilih secara acak untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata siswa pada setiap kelas yaitu sebagai berikut:

VII A : 82,20	VII F : 82,06
VII B : 92,81	VII G : 88,87
VII C : 82,60	VII H : 82,27
VII D : 89,38	VII I : 90,32

[49] Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.

VII E : 93,65 VII J : 90,46

Berdasarkan data di atas, peneliti mengambil kelas dengan rata-rata nilai yang hampir sama yaitu pada kelas VII A, VII C, VII F, dan VII H. Dikarenakan kelas VII C tidak bisa digunakan sebagai sampel karena berdasar atas koordinasi guru IPS dengan peneliti, maka peneliti mengambil kelas VII A, VII F dan VII H. Penentuan kelas kontrol dan eksperimen dipilih secara acak menggunakan aplikasi *Spin Wheel* dengan hasil kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII F sebagai kelas eksperimen.



Gambar 3.1 Hasil Perolehan Kelas Eksperimen dan Kontrol

E. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* yaitu salah satu bentuk desain penelitian dari *Quasi Experimental Design.* Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum dilakukan perlakuan dan *posttest* setelah dilakukan perlakuan. *Quasy experimental design* yaitu penelitian eksperimen yang

dikembangkan karena adanya kesulitan dalam mendapatkan kelompok kontrol yang dapat berfungsi sepenuhnya di dalam mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen.[50].

Pada penelitian ini terdapat dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kedua kelompok diberi *pretest* terlebih dahulu dengan tes yang sama, kemudian kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan pembelajaran kedua kelompok diberikan *posttest* dengan tes yang sama. Adapun desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	***Pretest***	**Perlakuan**	**Posttest**
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_1	X_0	O_3

Keterangan:

O_1 : *Pretest* sebelum diberi perlakuan

X_1 : Menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card*

X_0 : Menggunakan model pembelajaran konvensional

O_2 : *Posttest* setelah diberi perlakuan

O_3 : *Posttest* setelah tidak diberi perlakuan

[50] Rahmatullah Akbar et al., "Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan Rahmatullah," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 465–74.

F. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

   Data primer berupa nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

2. Data Sekunder

   Data sekunder dari hasil observasi dan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini seperti buku ajar, modul ajar (RPP), silabus, dan daftar nilai siswa.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa Instrumen tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest.* Instrumen tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda. Perolehan data pemahaman konsep siswa diukur menggunakan *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Masing-masing item pada soal pilihan ganda terdiri dari 5 pilihan jawaban dengan satu jawaban yang benar. Soal berjumlah 20 pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa pada materi Pemberdayaan Masyarakat.

H. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen soal atau tes dengan menguji skor butir soal instrumen menggunakan alat ukur dengan bantuan SPSS versi 22. Uji validitas . Jika nilai signifikansi < 0,05 soal dikatakan valid, jika nilai > 0,05 maka soal dikatakan tidak valid.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas

Nomor Item Soal	Person Correlation (Nilai r hitung)	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,472	0,009	Valid
2	0,387	0,035	Valid
3	0,439	0,015	Valid
4	0,017	0,930	Tidak Valid
5	0,226	0,231	Tidak Valid
6	0,226	0,231	Tidak Valid
7	.[b]	.[b]	Tidak Valid
8	0,388	0,034	Valid
9	0,427	0,019	Valid
10	0,459	0,011	Valid
11	.[b]	.[b]	Tidak Valid
12	0,432	0,017	Valid
13	0,149	0,432	Tidak Valid
14	0,426	0,019	Valid
15	0,350	0,058	Tidak Valid
16	0,316	0,089	Tidak Valid
17	-,174	0,358	Tidak Valid
18	0,390	0,033	Valid
19	0,395	0,031	Valid
20	0,374	0,042	Valid

21	0,433	0,017	Valid
22	0,603	0,000	Valid
23	0,402	0,028	Valid
24	0,472	0,009	Valid
25	0,441	0,015	Valid
26	0,379	0,039	Valid
27	0,472	0,008	Valid
28	0,506	0,004	Valid
29	0,423	0,020	Valid
30	0,421	0,020	Valid

Dari hasil uji validitas pada tabel di atas, dari 30 soal terdapat 9 soal yaitu pada soal nomor 4,5,6,7,11,13,15,16 dan 17 dinyatakan tidak valid dan 21 soal dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui reliabilitas dari soal tes instrumen. Uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 22. Jika nilai Cronbach's Alpa > 0,60 maka soal instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,739	30

Dari hasil uji reliabilitas di atas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,739 > 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Penilaian tingkat kesukaran setiap item soal *pretes* dan *posttest* dilakukan untuk melihat apakah soal tersebut termasuk mudah, sedang, atau sukar dengan ketentuan sebagai berikut:[51]

Tabel 3.4 Nilai Tingkat Kesukaran Soal

Nilai P	Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Uji tingat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22 didapat hasil pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Nilai Mean (Output SPSS)	Tingat Kesukaran
1	0,70	Sedang
2	0,63	Sedang
3	0,70	Sedang
4	0,73	Mudah
5	0,57	Sedang
6	1,00	Mudah
7	1,00	Mudah
8	0,73	Mudah
9	0,67	Sedang
10	0,67	Sedang
11	1,00	Mudah
12	0,50	Sedang

[51] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. 18 (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020).

13	0,90	Mudah
14	0,60	Sedang
15	0,60	Sedang
16	0,57	Sedang
17	0,90	Mudah
18	0,70	Sedang
19	0,87	Mudah
20	0,47	Sedang
21	0,63	Sedang
22	0,63	Sedang
23	0,63	Sedang
24	0,60	Sedang
25	0,60	Sedang
26	0,67	Sedang
27	0,73	Mudah
28	0,67	Sedang
29	0,77	Mudah
30	0,57	Sedang

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran soal pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 20 soal dengan kategori mudah dan 10 soal dengan kategori sedang.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Untuk mengetahui intensitas sebuah soal dalam hal kesukaran dibutuhkan daya pembeda, yaitu kemampuan antara butir soal yang dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dan belum menguasai materi atau soal yang diberikan.[52]

[52] Laela Umi Fatimah and Khairuddin Alfath, "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor," *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2019): 37–64.

Adapun kriteria daya pembeda sebagai berikut:[53]

Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda

Klasifikasi Daya Pembeda	Indeks Daya Pembeda
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali

Uji daya pembeda dilakukan dengan melihat nilai r hitung (Pearson Correlation) pada hasil uji validitas.

Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Nilai r Hitung (Output SPSS)	Tingat Kesukaran
1	0,472	Baik
2	0,387	Cukup
3	0,439	Baik
4	,017	Jelek
5	-226	Jelek
6	0,00	Jelek
7	0,00	Jelek
8	0,388	Cukup
9	0,427	Baik
10	0,459	Baik
11	0,00	Jelek
12	0,432	Baik
13	0,149	Jelek
14	0,426	Baik
15	0,350	Cukup
16	0,316	Cukup

[53] Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

17	,174	Jelek
18	0,390	Cukup
19	0,395	Cukup
20	0,374	Cukup
21	0,433	Baik
22	0,603	Baik
23	0,402	Baik
24	0,472	Baik
25	0,441	Baik
26	0,379	Cukup
27	0,472	Baik
28	0,506	Baik
29	0,423	Baik
30	0,421	Baik

Dari data hasil uji daya pembeda soal pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 15 soal dengan kriteria baik untuk digunakan, 8 soal dengan kriteria cukup baik untuk digunakan, dan 7 soal dengan kriteria jelek, tidak untuk digunakan.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

   Peneiti akan memberikan soal *pretest* yang dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran dan *posttest* yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran

2. Observasi

   Peneliti melakukan observasi atau pengamatan pada kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi pada proses pembelajaran ketika melaksanakan model pembelejaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card*

J. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji normalitas untuk menganalisis data dengan bantuan aplikasi SPSS. Keputusan diambil berdasarkan probabilitas. Jika probabilitas > 0,05 maka berdistribusi nomal. Jika probabilitas < 0,05 maka berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan varians antara kedua kelompok. Uji homogenitas dilakukan dengan aplikasi SPSS pada taraf signifikan α 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05 data homogen. Jika nilai signifikansi < 0,05 tidak homogen.

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain atau Normalized Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran. N-Gain dapat dihitung dengan menggunaan rumus:

$$\text{N Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Perolehan N-Gain dengan kriteria sebagai berikut:[54]

Tabel 3.8 Kriteria N-Gain

Nilai normalitas gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan *Uji Independent Sample T Test*. Hasil uji t dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi sebagai berikut:

a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Atau melalui perbandingan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak, Ha diterima.
b. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima, Ha ditolak.

[54] Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati, "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test," *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019): 596–601, https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439.

K. Prosedur Penelitian

1. Sebelum Penelitian
    a. Melakukan pengajuan surat observasi ke lokasi penelitian
    b. Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII untuk melakukan observasi dan meminta data yang dibutuhkan
    c. Mempersiapkan perlengkapan penelitian
2. Pelaksanaan Penelitian
    a. Melaksanakan pembelajaran di kelas VII C dilakukan dengan metode konvensional sebagai kelas kontrol. Dan kelas VII A menggunakan model pembelajaram *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Question Card* sebagai kelas eksperimen.
    b. Peneliti mengumpulkan data, kemudian dilakukan analisis data.
3. Pengolahan Data
    a. Melakukan pengujian prasyarat
    b. Menyimpulkan hasil penelitian
4. Penulisan Laporan

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTsN Kota Batu

Nama Sekolah	: MTsN Kota Batu
NSM / NPSN	: 121135790001 / 20583900
Propinsi	: Jawa Timur
Kota	: Batu
Kecamatan	: Junrejo
Kelurahan	: Dadaprejo
Jalan dan nomor	: Pronoyudo No. 4
Kode Pos	: 65323
Telepon	: (0341) 531400
Website	: https://mtsnkotabatu.sch.id/
Email	: mtsnegeri@gmail.com

2. Sejarah Berdirinya MTsN Kota Batu

Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu didirikan pada tahun 2004, pada awal tahun ajaran 2004/2005, atas seruan Walikota dan Wakil Walikota Batu serta sebagian besar masyarakat Kota Batu. Saat itu, satu-satunya madrasah milik pemerintah adalah MAN Malang II yang terletak di kota Batu.

Ketika didirikan, MTsN Kota Batu disebut MTs Persiapan Negeri. Terhitung pada tahun ajaran 2004/2005, berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Timur Nomor Kw.13.4/4/PP.03.2/2580/SKP/2004 Tanggal5 November 2004 dengan Nomor Statistik Madrasah (NSM): 212357902135 dan terbaru: 121135790001.

Madrasah Tsanawiyah Persiapan Batu ini dikelola oleh Yayasan Pendidikan Al Ikhlas yang berlokasi di Jalan Sultan Agung No.7 Kota Batu. Sedangkan MTs Negeri Batu Sendiri terletak di jalan Pronoyudo, Kelurahan Dadaprejo, Kec. Junrejo Kota Batu. Setelah kurang lebih lima tahun dan mengalami banyak hambatan serta kendala, pada tanggal 02 April 2009 berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 48 Tahun 2009, penetapan penegerian madrasah ini diresmikan langsung oleh Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Timur dan dihadiri oleh Wali Kota Batu beserta jajarannya dalam acara Launching Penegerian MTs Negeri Batu di lokasi madrasah yatu di Jl. Pronoyudo, Kelurahan Dadaprejo, Kec. Junrejo, Kota Batu. Dengan demikian madrasah ini resmi beralih status menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu.

3. Visi dan Misi MTsN Kota Batu

a. Visi

"Terwujudnya Madrasah Riset yang Religius, Unggul, Kompetitif dan Berwawasan Lingkungan"

b. Misi

1. Menumbuhkan sikap dan amaliah keagamaan Islam untuk membentuk insan berakhlaqul karimah
2. Melaksanakan pembelajaran berbasis penelitian dengan cara yang inovatif dan kreatif untuk mengembangkan keterampilan peserta didik
3. Menumbuhkan semangat berprestasi, kritis dan kompetitif dibidang akademik dan non akademik
4. Memantapkan kegiatan ekstra-kurikuler untuk pengembangan bakat seni, budaya dan olahraga
5. Mewujudkan lingkungan pendidikan berwawasan ilmiah, bersih, sehat, kondusif dan berbudaya
6. Meningkatkan peran stakeholders dalam pengembangan madrasah riset dan berstandar nasional pendidikan.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dimulai pada bulan Februari – April 2024. Dari penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen serta hasil analisis data uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis.

1. Data Nilai Pretest dan Posttest

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti memperoleh data yang didapatkan dari penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VII F sebagai kelas eksperimen dengan

model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Data diambil melalui *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan rincian perolehan nilai sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	***Posttest***	***Pretest***	***Posttest***
Jumlah Siswa	31	31	33	33
Nilai tertinggi	70	100	75	85
Nilai Terendah	40	65	35	50
Rata-rata	55,64	84,19	53,48	67,87

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 55,64 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 84,19. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* adalah 53,58 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 67,87. Dari data tersebut disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil posttest kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card*.

2. Analisis Data Penelitian

Setelah diperoleh data yang didapatkan dari nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan analisis data penelitian yang terdiri dari uji prasayarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis.

a. Uji Prasayarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data pada penelitian berdistribusi normal atau tidak. Kaidah yang digunakan pada uji normalitas ini yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pemahaman Konsep	Pretest Eksperimen	,936	31	,064
	Posttest Eksperimen	,956	31	,230
	Pretest Kontrol	,956	33	,203
	Posttest Kontrol	,958	33	,231

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,064 > 0,05, nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,230 > 0,05, nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,203 > 0,05, dan nilai signifikansi posttest kelas kontrol sebesar 0,231 > 0,05. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen. Jika nilai signifikansi > 0,05 pada data homogen, dan jika nilai signifikansi < 0,05 data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Konsep	Based on Mean	,884	3	124	,451
	Based on Median	,711	3	124	,547
	Based on Median and with adjusted df	,711	3	121,882	,547
	Based on trimmed mean	,871	3	124	,458

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,451 > 0,050. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas bersifat homogen.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektitifas suatu model pembelajaran apakah model pembelajaran yang digunakan tersebut efektif, cukup efektif, kurang efektif, atau tidak efektif. Hasil N-Gain dilihat dari perolehan nilai rata-rata (*Mean)* dan didasarkan pada kriterai N-Gain yang terdapat pada tabel 3.8 (pada

Bab 3). Hasil perhitungan uji N-Gain score dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score				
No	**Kelas Eksperimen**		**No**	**Kelas Kontrol**
	N-Gain Score (%)			**N-Gain Score (%)**
1	63,64		1	61,54
2	60,00		2	27,27
3	88,89		3	57,14
4	100,00		4	30,00
5	37,50		5	22,22
6	85,71		6	20,00
7	50,00		7	50,00
8	70,00		8	45,45
9	44,44		9	25,00
10	45,45		10	,00
11	83,33		11	45,45
12	57,14		12	46,15
13	83,33		13	50,00
14	25,00		14	44,44
15	54,55		15	,00
16	50,00		16	22,22
17	100,00		17	11,11
18	71,43		18	20,00
19	37,50		19	30,00
20	54,55		20	25,00
21	62,50		21	45,45
22	77,78		22	33,33
23	80,00		23	27,27
24	72,73		24	33,33
25	55,56		25	36,36
26	90,00		26	28,57

27	36,36		27	,00
28	37,50		28	,00
29	66,67		29	28,57
30	83,33		30	14,29
31	80,00		31	12,50
Rata-rata	**64,6739**		32	36,36
Minimal	**25,00**		33	44,44
Maksimal	**100,00**		**Rata-rata**	**29,5003**
			Minimal	**0,00**
			Maksimal	**61,54**

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain score pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 64,6739 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 29,5003. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* pada kelas eksperimen dengan kriteria sedang atau dikatakan cukup efektif, sedangkan penggunaan model pembelajaran konvesional pada kelas kontrol dengan kriteria rendah atau dikatakan tidak efektif.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Uji Independet Sample T Test*. Data yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu hasil dari N-Gain Score. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi < 0,05. Adapun hasil pengujian disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

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
N-Gain Score	Equal variances assumed	2,221	,141	7,625	62	,000	35,175	4,613	25,954	44,396
	Equal variances not assumed			7,581	58,415	,000	35,175	4,640	25,888	44,462

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yang artinya hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB V

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran, mulai dari terlibat dalam proses berpikir, bekerja sama dalam kelompok dan memberikan kontribusi besar untuk memenangkan pertandingan turnamen. Dalam model *Team Games Tournament*, siswa diharapkan dapat bertanggung jawa atas materi dan tugas yang diberikan dalam kelompoknya. Mereka dituntut untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil analisis data yang dilakukan peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari penilaian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 55,64 dan nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 53,48. Sedangkan pada nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu 84,16 dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 67,87. Dari data nilai tersebut dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih

tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent sample t-test* melalui N-Gain score diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card*.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh adanya penelitian yang dilakukan oleh Alfinas Shihab yang berjudul pengaruh penggunaan model team games tournament dengan media question card terhadap hasil belajar siswa.[55] Hasil penelitian diketahui bahwa nilai signifikansi pada uji t sebesar 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Question Card terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Lady Rahmalina dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan question card terhadap hasil belajar siswa, yang menunjukkan hasil uji t pada taraf signifikansi 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media question card terhadap hasil belajar suswa kelas X-3 SMAN 6 kediri.[56]

Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan perubahan tingkah laku pada area kognisi yang terdiri dari beberapa aspek yaitu C1

---

[55] Alfinas Shihab, "Pengaruh Penggunaan Model Team Games Tournament Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Tahun Pelajaran 2022/2023," *Skripsi* (Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023).

[56] Lady Rahmalina, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Kuadrat Kelas X Di SMA Negeri 6 Kediri," *Skripsi* (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017).

(mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), dan C6 (berkreasi).[57] Pada penelitian ini peneliti mengedepankan pemahaman siswa terhadap materi IPS dimana peneliti hanya menggunakan penilaian level kognitif C1 dan C2 yang terdapat pada soal *pretest* dan *posttest*. Terdapat 20 butir soal yang terdiri dari 11 soal pada level kognitif C1 dan 9 soal pada level kognitif C2.

Dari hasil yang peneliti lakukan, dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan pada tingkat kognitif siswa baik pada C1 dan C2. Diketahui pada kelas eksperimen, pada tingkat kognitif C1 mengalami peningkatan sebesar 70% dan pada tingkat kognitif C2 sebesar 40%. Sedangkan pada kelas kontrol, pada tingkat kognitif C1 sebesar 30% dan C2 sebesar 20%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibanding dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VII F MTsN Kota Batu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dan memberikan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tounament* dengan media *Question Card* dilaksanakan melalui sintak antara lain, yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan (*game*), 4) Pertandingan (*tournament*), 5) Penghargaan Kelompok.

---

[57] Dian Esti Pertiwi, Taufik Samsuri, and Agus Muliadi, "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 2, no. 2 (2019): 135, https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.114.

Pada sintak pertama yaitu penyajian kelas dimana peneliti menjelaskan materi IPS yang akan dibahas yaitu mengenai materi Pemberdayaan Masyarakat secara singkat dan jelas. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan respons siswa agar mereka lebih siap untuk pembelajaran *Team Games Tournament.* Pada tahapan ini siswa menyimak, mendengarkan dan menulis dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan. Setelah menjelaskan materi, peneliti sesekali bertanya kepada siswa untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi yang telah dijelaskan. Dengan memahami materi yang disampaikan maka akan sangat membantu siswa saat pelaksanaan tournament.

Penelitian yang dilakukan oleh Hadirotul Kutsiyah dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A di MTs S.A Al-Mustaqim Lawang" yang menyatakan pada tahapan penyajian kelas ini siswa dapat memahami materi dan akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, game dan tournament.[58] Hal ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Resti Fauziah dan Aprian Subhanato yang menjelaskan bahwa dalam kegiatan penyajian kelas siswa dapat memahami materi dengan baik sehingga membantu siswa dalam proses penerapan model pembelajaran.[59]

Pada sintak kedua yaitu belajar dalam kelompok, Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar. Pembagian jumlah anggota tiap kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa pada kelas VII F MTsN Kota Batu. Dimana

---

[58] Hadirotul Kutsiyah, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Di MTs S.A Al-Mustaqim Lawang" (Universitas Kanjuruhan Malang, 2018).

[59] Fauziah Resti and Subhanant Aprian, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh," *Jurnal Tunas Bangsa*, 2016, 43–65.

jumlah kelas VII F sebanyak 31 siswa, jadi terdapat 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Anggota kelompok dibentuk dan dipilih oleh guru secara acak dimana setiap kelompok beranggotakan siswa yang berkemampuan akademik tinggi hingga rendah. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa yang berprestasi tinggi dapat membantu teman-teman mereka yang berprestasi rendah.

Pembentukan anggota kelompok dilihat berdasarkan nilai harian siswa. Siswa diminta untuk mendiskusikan materi yang telah dijelaskan bersama dengan kelompoknya masing-masing dan memastikan semua anggotanya benar-benar belajar serta memahami materi dengan baik untuk mempersiapkan diri dalam pelaksanaan tournament. Peran guru atau peneliti pada tahap belajar kelompok ini yaitu mengawasi serta memantau jalannya belajar kelompok. Peneliti juga memberikan bimbingan dan arahan jika terdapat kelompok yang mengalami kesulitan.

Belajar dalam kelompok ini menunjukkan peran siswa dalam pembelajaran dan bagaimana mereka menerima anggota kelompok yang mungkin bukan teman dekat mereka di kelas. Kelompok belajar ini yang nantinya akan membantu ssiwa dalam pelaksanaan model pembelajaran. Siswa dapat bekerja sama dan saling membantu satu sama lain. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanna pada penerapan Team Games Tournament dimana fungsi utama adanya kelompok belajar ini agar anggota kelompok dapat bekerja sama dan menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.[60]

---

[60] Susanna Susanna, “Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar,” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 93, https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832.

Penelitian yang dilakukan oleh Ade Taufiq Izzudin yang mengatakan bahwa adanya pembagian kelompok ini dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang memiliki kemampuan lebih dengan siswa yang memiliki kemampuan kurang dalam menguasai mata pelajaran, serta dapat menumbuhkan jiwa sosial dimana mereka harus saling membantu untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam kelompoknya.[61] Penelitian lain dilakukan oleh Eka Rizki Widayanti dan Slameto, pemilihan anggota kelompok dimaksudkan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok.[62]

Sintak ketiga yaitu permainan (*games*) dimana permainan ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar kelompok sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Pertanyaan ditulis pada media *question card* atau kartu soal. Setiap anggota kelompok menjawab soal pada kartu secara bergantian sampai semua soal pada kartu terjawab. Setiap satu soal dalam kartu memiliki poin atau skor. Siswa yang menjawab soal dengan benar maka akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya akan menguntungkan kelompoknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth Margareta dan Sarah Indah dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala" pada sintak permainan (games) diberikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan

---

[61] Taufiq Izzuddin, "Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar."

[62] Eka Rizki Widayanti and Slameto Slameto, "Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa," *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 3 (2016): 182, https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195.

yang dirancang sesuai dengan materi yang sudah dipelajari dalam bentuk kartu indek, memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab soal pada kartu dengan benar.[63]

Pada sintak keempat yaitu pertandingan (*tournament*).Dalam pertandingan ini peneliti menyiapkan beberapa meja tournamen. Meja disusun sesuai dengan jumlah kelompok. Setiap anggota kelompok berbaris lurus di belakang meja tournament. Peneliti menyiapkan pertanyaan untuk dijawab oleh setiap anggota kelompok pada media *Question Card* yang diletakkan di atas meja masing-masing kelompok. Setiap anggota kelompok menjawab satu soal secara bergantian. Apabila satu orang yang berada pada urutan pertama selesai menjawab, maka berlari menuju ke belakang. Selanjutnya anggota kelompok yang berada pada urutan kedua bergantian untuk menjawab soal pada *Question Card* tersebut. Dan begitu seterusnya hingga semua soal terjawab. Kegiatan tournament inilah yang memperlihatkan keaktifan siswa dan bentuk kerjasama anggota kelompok dalam memenangkan pertandingan.

Penelitian yang dilakukan oleh Supiani bahwa aktivitas menjawab soal dan saling membantu antar anggota merupakan bentuk keaktifan siswa, selain itu antusiasme yang tinggi dari setiap kelompok dalam mengikuti pertandingan juga merupakan bentuk positif yang dapat membangun siswa untuk lebih giat dalam aktivitas belajar.[64]

---

[63] Elisabeth Margareta and Sarah Indah Yani Manalu, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 3 (2023): 24–33.

[64] Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

Sintak kelima yaitu penghargaan kelompok. Setelah pertandingan selesai, peneliti melakukan penilaian pada setiap kelompok. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak menjadi pemenangnya. Peneliti mengumumkan kelompok pemenang. Pemenang ditentukan dengan tiga juara yaitu juara I, juara II, dan juara III. Penentuan pemenang berdasarkan skor tinggi dari urutan pertama, kedua, dan ketiga. Masing-masing kelompok pemenang akan mendapatkan penghargaan atau *reward.* Hadiah yang diberikan berupa alat tulis yang tentu berbeda pada setiap juaranya. Dengan adanya penghargaan tersebut, siswa akan semakin aktif dan bersemangat.

Pemberian penghargaan atau *reward* dalam pelaksanaan model pembelajaran didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Endang Lovisia dimana pada penelitiannya dilihat dari hasil proses pembelajaran pada pertemuan pertama hanya ada dua kelompok yang mendapatkan poin tertinggi dan mendapatkan penghargaan, sedangkan pada pertemuan kedua bertambah menjadi tiga kelompok yang mendapatkan poin tertinggi serta memperoleh penghargaan. Hal ini membuktikan bahwa pemberian penghargaan ini mampu meningkatkan motivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar.[65] Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Aam, dkk., Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, dimana terdapat penghargaan atau reward berupa kata-kata pujian yang diberikan kepada kelompok terbaik yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik.[66]

---

[65] Endang Lovisia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Studentteams Achievement Division (STAD) Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X Sma Negeri 7 Lubuklinggau," *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 1, no. 1 (2019): 1–12, https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i1.295.
[66] Wisnu Aam Abimanyu, Bakri Mallo, and Ibnu Hadjar, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Permukaan Dan

Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik kepada teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini siswa juga diajarkan untuk lebih bertanggungjawab dan mengedepankan sikap kerja sama antar kelompok. Pengaruh hasil belajar atau tingkat pemahaman siswa menjadi lebih meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card*.

Volume Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Palu," *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika* 04 (22015).

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan pada hasil nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 55,64 dan nilai rata-rata pretest kelas kontrol 53,48. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 84,19 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol 67,87. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
2. Hasil perhitungan N-Gain score diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 64,6739 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 29,5003. Data menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* ini cukup efektif. Namun, nilai rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Terdapat pengaruh positif pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana nilai signifikansi 0,000 < 0,005

dimana Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep siswa.

B. Saran

1. Bagi sekolah, hasil dari adanya penelitian ini agar bisa dijadikan pertimbangan dalam pengembangan model pembelajaran pada proses belajar mengajar di sekolah agar lebih baik lagi.
2. Bagi guru disarankan agar menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran.
3. Adanya beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti saat menjalankan penelitian antara lain fokus penelitian yang hanya pada kemampuan level kognitif siswa C1 dan C2, alokasi waktu jam pelajaran yang dikurangi sehingga menyebabkan beberapa sintak pembelajaran tidak berjalan maksimal, serta hasil perolehan N-Gain score pada rata-rata nilai siswa kelas eksperimen yang ternyata masih dibawah KKM, maka untuk penelitian berikutnya disarankan agar dapat memperbaiki keterbatasan pada penelitian ini.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat memperbaiki pelaksanaan penelitian agar lebih baik dalam penerapannya baik pada sintak model pembelajaran maupun pada media yang digunakan lebih bervariatif agar dapat memenuhi kriteria ketuntasan pada nilai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, J. (2020). Analisis Metode Pemelajaran Smart Pocket And Questions Card Dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan Di Kelas XI IPS. *Jurnal Suluh Edukasi*, *01*(2), 164.

Abimanyu, W. A., Mallo, B., & Hadjar, I. (22015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Permukaan dan Volume Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Palu. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, *04*.

Aisyah, N., & Sudrajat, S. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Ips SMP Di Kota Yogyakarta. *Jipsindo*, *6*(2), 146–163. https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28401

Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan Rahmatullah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(2), 465–474.

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, *14*(1), 15–31.

Andikasari, L. M., Tanzimah, & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, *6*(2), 111–121.

Aningsih, & Mahmud, S. (2020). Peningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams

Games Tournament (Tgt). *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *VIII*(1), 51–57.

AP, N., & Amir, A. E. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD INPRES 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *2*(2), 53. https://doi.org/10.26858/jkp.v2i2.6945

Arif, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi. *Didaktikum:Jurnal Penelitian Tindakan KelasJurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *20*(3), 1–9.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. 18). PT Rineka Cipta.

Astuti, T., Suwatra, I. W., & Tegah, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, *2*(2), 240–251. https://doi.org/10.23887/pips.v3i1.2877

Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(3), 155. https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471

Dony, N., Jurniah, & Apriani, H. (2019). Pembuatan Media Kartu Soal Perhitungan PH Pada Materi Pokok Larutan Penyangga Di SMAN 1 Jenamas. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, *6*(1), 77–86.

Effendi, K. N. S. (2017). Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus Dan Balok. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, *2*(4), 87–94.

Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Cet. 1). Ar-Ruzz Media.

Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *8*(2), 37–64.

Febrianti, N. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Al-Bahtsu*, *5*(2), 106–118. http://ariefbujana.blogspot.com/2015/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html

Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *1*(2), 112. https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338

Hidayah, R. N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat) [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. In *Skripsi*. https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932

Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). 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*, *5*(1), 56–73.

Kemenag, Q. (2022). *Qur'an Kemenag*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. https://quran.kemenag.go.id/

Khairiah, A. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi. In *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pencerahan*, *9*(2), 66–82. http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/download/2877/2739

Kusumawati, N., & Sri Maruti, E. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. CV. AE Media Grafika.

Kutsiyah, H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Di MTs S.A Al-Mustaqim Lawang*. Universitas Kanjuruhan Malang.

Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, *5*(1), 15–23.

Lailia, N. (2019). Pengembangan Permaian Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, *16*(2), 61–68.

Lastia, I. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, *5*(1), 74–79.

Lovisia, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Studentteams Achievement Division (STAD) Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X Sma Negeri 7 Lubuklinggau. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, *1*(1), 1–12. https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i1.295

Margareta, E., & Yani Manalu, S. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, *1*(3), 24–33.

Mudjia Rahardjo. (2018). Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel dan Hipotesis dalam Penelitian. *Metode Pembelajaran*, 1. repository.uin-malang.ac.id/2410

Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *November*, 596–601. https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439

Pawestri, D. C. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. In *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/madrasah Tsanawiyah, Pub. L. No. 58 (2014).

Pertiwi, D. E., Samsuri, T., & Muliadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, *2*(2), 135. https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.114

Prof. Dr. H. Mahmud, M. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.

Rahmalina, Lady. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Kuadrat Kelas X Di SMA Negeri 6 Kediri. In *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, *14*(2), 70–76. https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169

Resti, F., & Aprian, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 43–65.

Rizqi, F. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar

Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA DI SMA Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Shiddiq Jember.

Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(3), 281.

Salamun, Wdyastuti, A., Syawaluddin, Astuti, R. N., Iwan, Simarmata, J., Simarmata, E. J., Yurfiah, Suleman, N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (A. Karim (ed.); 2023rd ed., Issue July). Yayasan Kita Menulis.

Shihab, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Team Games Tournament Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Tahun Pelajaran 2022/2023. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Shiddiq Jember.

Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

Sudarti. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *JURNAL PENDIDIKAN PROFESIONAL*, *4*(2), 38–51.

Supiani. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Suprijono, A. (2020). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Cet. Ke-13). Pustaka Pelajar.

Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, *5*(2), 93. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(1), 160–166.

Taufiq Izzuddin, A. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, 343–346.

Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. PT. Bumi Aksara.

Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *2*(1), 140–149.

https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.

Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *6*(3), 182. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195

Wulansari, & Widyanti, E. (2017). Penggunaan Question Card Dalam Model Pembelajaran Pbl Dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika. *EKUIVALEN - Pendidikan Matematika*, *28*(1), 116–121.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi

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

Nomor : 2388/Un.03.1/TL.00.1/11/2023 1 November 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala MTsN Kota Batu

di
Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Nabilatul Akmaliyyah
NIM	:	200102110041
Tahun Akademik	:	Ganjil - 2023/2024
Judul Proposal	:	**Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Kota Batu**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 633Un.03.1/TL.00.1/02/2024 26 Februari 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTsN Kota Batu
di
Batu

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	:	Nabilatul Akmaliyyah
NIM	:	200102110041
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	:	**Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Kota Batu**
Lama Penelitian	:	**Februari 2024** sampai dengan **April 2024** (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI
Jalan Pronoyudo Nomor 4 Areng-areng Dadaprejo Kec. Junrejo Batu 65323
Telepon (0341) 531400 Faksimile (0341) 531 400
Email:mtsnegeribatu@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 217/Mts.13.36.01/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	: Buasim,S.Pd,.M.Pd
NIP	: 197005211997031001
Pangkat / Gol. Ruang	: Pembina TK I/ IVb
Jabatan	: Kepala Madrasah
Alamat Lembaga	: Jl. Pronoyudo No 4 Kelurahan Dadaprejo-Junrejo Kota Batu

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama	: NABILATUL AKMALIYYAH
NIM	: 200102110041
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas	: Universitas Islam Negeri Malang

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di MTsN Kota Batu untuk memenuhi tugas akhir (skripsi), dengan judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSN KOTA BATU

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 30 Mei 2024
Kepala Madrasah

Buasim

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

Lampiran 4 Surat Izin Validator

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-423/Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 06 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

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

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	:	Nabilatul Akmaliyyah
NIM	:	200102110041
Program Studi	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu
Dosen Pembimbing	:	Ulfi Andrian Sari, 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.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP 19730823200003100 2

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Lampiran 5 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTTEST*

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Question Card* terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Kota Batu

Peneliti : Nabilatul Akmaliyyah

Nama Validator : Lusty Firmantika, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon beri tanda centang (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu
- Skala penilaian :
  1 : tidak baik
  2 : kurang baik
  3 : baik
  4 : sangat baik

B. Penilaian

No	Kriteria	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pernyataan soal dengan indikator				✓
2	Pilihan jawaban homogen dan logis				
3	Setiap soal hanya ada satu jawaban yang benar				✓
4	Kalimat pernyataan soal sudah jelas				✓
5	Soal tidak mengandung penafsiran ganda				✓
6	Pokok soal tidak memberi petunjuk ke arah jawaban yang benar			✓	
7	Soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP/MTs				✓
8	Pengecoh dalam soal berfungsi			✓	
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
10	Bahasa yang digunakan pada soal komunikatif dan mudah dipahami			✓	

C. Kritik dan Saran Validator

- Pemilihan kata pada soal diperbaiki sesuai ejaan
- Jumlah soal bisa ditambahkan lagi

D. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka soal dinyatakan :

a. Layak digunakan tanpa revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

Malang, 06 Februari 2024

Validator,

Lusty Firmantika, M.Pd

NIP. 198701292019032010

Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR PERTEMUAN 1-2

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	NABILATUL AKMALIYYAH
Instansi	:	MTSN KOTA BATU
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	D/ VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya - Sejarah lokal - Permasalahan Sosial Budaya
Elemen	:	a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial : materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda, serta mempelajari dan menjalankan peran sebagai warga Indonesia. b) Elemen keterampilan proses ▪ Melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses antara lain mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer

Alokasi Waktu	:	6 JP (2 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu memiliki kompetensi berpikir sosial
- Peserta didik mengetahui permasalahan kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Media, Sumber Belajar, dan Alat :

1. Power Point materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya
2. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021
3. Laptop, Poyektor, LCD
4. *Question Card*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran *Team Games Tournament*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan mampu menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman kepada siswa berbagai permasalahan kehidupan sosial budaya yang ada di masyarakat

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Sejarah Lokal :

1. Apa yang kalian ketahui tentang sejarah lokal?
2. Siapa saja tokoh atau pahlawan nasional yang kalian ketahui?

- Permasalahan sosial budaya :

1. Apakah kalian mengetahui tentang permasalahan sosial budaya?
2. Apa saja permasalahan sosial budaya yang terjadi di daerah kalian?
3. Solusi apa yang bisa kalian lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN I (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru memberikan soal *Pretest* kepada peserta didik
5. Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran pada pertemuan ini

❖ **Kegiatan Inti**

1. **Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah**
   - ➢ Guru menunjukkan beberapa foto atau gambar tokoh Nasional Indonesia
   - ➢ Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menyebutkan nama tokoh tersebut dan kontribusinya terhadap Indonesia
2. **Mengorganisasi peserta didik untuk belajar**
   - ➢ Peserta didik memperhatikan PPT materi sejarah lokal yang ditayangkan oleh guru
   - ➢ Guru menjelaskan tentang materi sejarah lokal
   - ➢ Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan
3. **Membimbing kegiatan individual maupun kelompok**
   - ➢ Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok
   - ➢ Peserta didik belajar dalam kelompoknya masing-masing
   - ➢ Guru mengarahkan peserta didik secara berkelompok untuk mendiskusikan materi tentang sejarah lokal
   - ➢ Peserta didik secara berkelompok diarahkan untuk mereview materi yang telah dipelajari
   - ➢ Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan *Team Games Tournament*, menjawab soal yang ada pada kartu yang telah disediakan
   - ➢ Peserta didik mempersiapkan diri untuk pembelajaran *Team Games Tournament* pada jam pelajaran berikutnya

- Guru mempersiapkan meja tournamen dan kartu soal

4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
   - Peserta didik melaksanakan pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :
     - Satu perwakilan kelompok berada di depan meja tournamen untuk mengambil nomor kartu soal dan pemain pertama menyelesaikan soal yang ada di dalam kartu tersebut
     - Anggota kelompok yang lain berada di belakang meja tournamen secara berurutan
     - Setelah pemain pertama selesai, bergantian dengan pemain kedua dengan aturan permainan yang sama dan begitu seterusnya.
     - Setiap pemain diberi waktu untuk mengerjakan soal
     - Masing-masing kartu soal memiliki skor
     - Setelah permainan selesai, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil jawaban dari kartu soal yang telah dikerjakan
5. **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**
   - Guru memberitahukan jumlah skor yang diterima dari masing-masing kelompok
   - Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak dengan memberikan *gift* atau hadiah
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja peseta didik dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
2. Guru memberitahukan informasi bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan lagi pembelajaran *Team Games Tournament*
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN II (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru menyampaikan informasi pada pembelajaran pertemuan ini

❖ **Kegiatan Inti**

1. **Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah**
   - ➢ Guru menayangkan beberapa gambar tentang permasalahan sosial budaya yang ada di masyarakat
   - ➢ Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menjelaskan permasalahan tersebut
2. **Mengorganisasi peserta didik untuk belajar**
   - ➢ Peserta didik memperhatikan PPT materi permasalahan sosial budaya yang ditayangkan oleh guru
   - ➢ Guru menjelaskan tentang materi permasalahan sosial budaya
   - ➢ Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan
3. **Membimbing kegiatan individual maupun kelompok**
   - ➢ Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing
   - ➢ Peserta didik belajar dalam kelompoknya masing-masing
   - ➢ Guru mengarahkan peserta didik secara berkelompok untuk mendiskusikan materi tentang permasalahan sosial budaya
   - ➢ Peserta didik secara berkelompok diarahkan untuk mereview materi yang telah dipelajari
   - ➢ Peserta didik mempersiapkan diri untuk pembelajaran *Team Games Tournament* pada jam pelajaran berikutnya
   - ➢ Guru mempersiapkan meja tournamen dan kartu soal
4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
   - ➢ Peserta didik melaksanakan pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :
     - Satu perwakilan kelompok berada di depan meja tournamen untuk mengambil nomor kartu soal dan pemain pertama menyelesaikan soal yang ada di dalam kartu tersebut
     - Anggota kelompok yang lain berada di belakang meja tournamen secara berurutan
     - Setelah pemain pertama selesai, bergantian dengan pemain kedua

dengan aturan permainan yang sama dan begitu seterusnya.

- Setiap pemain diberi waktu untuk mengerjakan soal
- Masing-masing kartu soal memiliki skor
- Setelah permainan selesai, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil jawaban dari kartu soal yang telah dikerjakan

5. **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**
   - Guru memberitahukan jumlah skor yang diterima dari masing-masing kelompok
   - Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak dengan memberikan *gift* atau hadiah
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan tertulis
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Peserta didik mengerjakan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata- rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumber daya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

H. LAMPIRAN

Question Card

Team Games Tournament

Materi Sejarah Lokal

Siapakah Tokoh Pembawa Persatuan Multikultur Maluku dan Papua?

Siapakah nama kecil dari Sultan Nuku?

Pada tahun berapakah Sultan Nuku Lahir?

Siapakah pemimpin Kesultanan Demak?

Siapakah pendiri Kerajaan Pontianak?

Pada tahun berapakah Laksamana Malahayati lahir?

Siapakah nama kecil dari Ratu Kalinyamat?

Sebutkan sektor yang berkembang pesat di Jepara pada masa kepemimpinan Ratu Kalinyamat

Question Card

Team Games Tournament

Materi Permasalahan Sosial Budaya

Sebutkan dampak negatif dari eksploitasi Sumber Daya Alam

Apa penyebab terjadinya Kesenjangan Sosial?

Apa itu Kemiskinan?

Sebutkan faktor-faktor terjadinya kemiskinan

Apa itu Ketidakadilan Gender?

Sebutkan bentuk-bentuk ketidakadilan gender

Sebutkan bentuk-bentuk kenakalan remaja

Sebutkan contoh kenakalan remaja Vandalisme

I. GLOSARIUM

Eksploitasi : Kegiatan penambangan yang meliputi aktivitas pengambilan dan pengangkutan endapan bahan galian atau minerak berharga sampai ke tempat penimbunan dan pengolahan

Gender : Jenis Kelamin

Norma : Aturan atau cara yang diterapkan masyarakat agar sesuai dengan nilai yang dianut oleh masyarakat setempat.

J. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sumber belajar lainnya.

MODUL AJAR PERTEMUAN 3

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	NABILATUL AKMALIYYAH
Instansi	:	MTSN KOTA BATU
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	D/ VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Pemberdayaan Masyarakat (Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi, Literasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan Keluarga)
Elemen	:	a). Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya, menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian, serta menganalisis perkembangan ekonomi di era digital b). Elemen keterampilan proses ▪ Melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses antara lain mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami dan menganalisis perkembangan ekonomi di era digital
Alokasi Waktu	:	3 JP (1 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL		
▪ Peserta didik mampu memahami pemberdayaan masyarakat di lingkungan sekitar		

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan, bergotong royong, kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Media, Sumber Belajar, dan Alat :

1. Power Point materi Pemberdayaan Masyarakat (Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi, Literasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan Keluarga)
2. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021
3. Laptop, Poyektor, LCD
4. *Question Card*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran *Team Games Tournament*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan cara pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan keuangan dan literasi keuangan

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman kepada siswa tentang konsep uang, pendapatan, tabungan, investasi, literasi keuangan, pengelolaan keuangan keluarga

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu uang?
2. Bagaimana dampak pendapatan dalam kehidupan sosial budaya masyarakat?
3. Apa tujuan menabung?
4. Apa perbedaan tabungan dan investasi?
5. Bagaimana konsep literasi keuangan?
6. Bagaimana langkah-langkah mengelola keuangan keluarga?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru menyampaikan informasi pada pembelajaran pertemuan ini

❖ **Kegiatan Inti**

1. **Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah**
   - Guru menayangkan video tentang pemberdayaan masyarakat
   - Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menjelaskan isi dari video
2. **Mengorganisasi peserta didik untuk belajar**
   - Peserta didik memperhatikan PPT materi pemberdayaan masyarakat yang ditayangkan oleh guru
   - Guru menjelaskan tentang materi pemberdayaan masyarakat
   - Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan
3. **Membimbing kegiatan individual maupun kelompok**
   - Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing
   - Peserta didik belajar dalam kelompoknya masing-masing
   - Guru mengarahkan peserta didik secara berkelompok untuk mendiskusikan materi tentang pemberdayaan masyarakat
   - Peserta didik secara berkelompok diarahkan untuk mereview materi yang telah dipelajari
   - Peserta didik mempersiapkan diri untuk pembelajaran *Team Games Tournament* pada jam pelajaran berikutnya
   - Guru mempersiapkan meja tournamen dan kartu soal yang digunakan untuk bermain
4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
   - Peserta didik melaksanakan pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :
     - Satu perwakilan kelompok berada di depan meja tournamen untuk mengambil nomor kartu soal dan pemain pertama menyelesaikan soal yang ada di dalam kartu tersebut
     - Anggota kelompok yang lain berada di belakang meja tournamen secara berurutan
     - Setelah pemain pertama selesai, bergantian dengan pemain kedua dengan aturan permainan yang sama dan begitu seterusnya.
     - Setiap pemain diberi waktu untuk mengerjakan soal

- Masing-masing kartu soal memiliki skor
- Setelah permainan selesai, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil jawaban dari kartu soal yang telah dikerjakan

5. **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**
   - Guru memberitahukan jumlah skor yang diterima dari masing-masing kelompok
   - Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak dengan memberikan *gift* atau hadiah
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Peserta didik mengerjakan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata- rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumber daya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

G. LAMPIRAN

LKPD

Question Card

Team Games Tournament

Sebutkan Jenis dan Fungsi Uang

Berikan contoh Fungsi Turunan Uang

Apa itu Pendapatan?

Tuliskan Rumus Hubungan Pendapat, Konsumsi, Tabungan

Sebutkan 2 tujuan dan manfaat menabung

Apa itu Investasi?

Sebutkan 2 aset nyata dalam Investasi

Apa itu literasi keuangan?

Sebutkan 2 tingkatan kemampuan seseorang dalam literasi keuangan

Sebutkan langkah-langkah dalam mengelola keuangan

H. GLOSARIUM

Uang : Sesuatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam suatu wilayah tertentu, atau sebagai alat pembayaran utang serta pembelian barang dan jasa.

Pendapatan : hasil (dalam satuan uang) yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukan

Tabungan : simpanan yang berasal dari pendapatan, berupa uang yang belum atau tidak digunakan untuk keperluan sehari-hari atau kepentingan lain.

I. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sumber belajar lainnya.

MODUL AJAR PERTEMUAN 4

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	NABILATUL AKMALIYYAH
Instansi	:	MTSN KOTA BATU
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	D/ VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat
Elemen	:	a). Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Menyadari peran sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif. b). Elemen keterampilan proses ▪ Melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses antara lain mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami peranan komunitas dalam pemberdayaan masyarakat
Alokasi Waktu	:	3 JP (1 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL		
▪ Mengidentifikasi komunitas di lingkungan sekitar		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan, bergotong royong, kreatif		

D. SARANA DAN PRASARANA

Media, Sumber Belajar, dan Alat :

5. Power Point materi Pemberdayaan Masyarakat (Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi, Literasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan Keluarga)
6. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021
7. Laptop, Poyektor, LCD
8. *Question Card*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran *Team Games Tournament*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan mampu menguraikan peranan komunitas dalam pemberdayaan masyarakat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman kepada siswa mengenai berbagai komunitas yang memiliki peranan dalam pemberdayaan masyarakat

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah diantara kalian ada yang mengkuti suatu perkumpulan di lingungan tempat tinggal?
2. Komunitas apa saja yang ada di lingkungan sekitar kalian?
3. Apakah dalam komunitas tersebut memiliki tujuan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN I (2 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru menyampaikan informasi pada pembelajaran pertemuan ini

❖ **Kegiatan Inti**

1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

- Guru menunjukkan beberapa gambar tentang komunitas
- Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menyebutkan jensi komunitas tersebut

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

- Peserta didik memperhatikan PPT materi peranan komunitas dalam kehidupan masyarakat
- Guru menjelaskan tentang materi peranan komunitas dalam kehidupan masyarakat
- Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan

3. Membimbing kegiatan individual maupun kelompok

- Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing
- Peserta didik belajar dalam kelompoknya masing-masing
- Guru mengarahkan peserta didik secara berkelompok untuk mendiskusikan materi tentang pemberdayaan masyarakat
- Peserta didik secara berkelompok diarahkan untuk mereview materi yang telah dipelajari
- Peserta didik mempersiapkan diri untuk pembelajaran *Team Games Tournament* pada jam pelajaran berikutnya
- Guru mempersiapkan meja tournamen dan kartu soal

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Peserta didik melaksanakan pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :
  - Satu perwakilan kelompok berada di depan meja tournamen untuk mengambil nomor kartu soal dan pemain pertama menyelesaikan soal yang ada di dalam kartu tersebut
  - Anggota kelompok yang lain berada di belakang meja tournamen secara berurutan
  - Setelah pemain pertama selesai, bergantian dengan pemain kedua dengan aturan permainan yang sama dan begitu seterusnya.
  - Setiap pemain diberi waktu untuk mengerjakan soal
  - Masing-masing kartu soal memiliki skor
  - Setelah permainan selesai, perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil jawaban dari kartu soal yang telah dikerjakan

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Guru memberitahukan jumlah skor yang diterima dari masing-masing kelompok
- Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak dengan memberikan *gift* atau hadiah
- Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Guru memberikan soal *Posttest* kepada Peserta didik
2. Penilaian pembelajaran dilakukan tertulis
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Peserta didik mengerjakan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata- rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumber daya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

G. LAMPIRAN

LKPD

Question Card

Team Games Tournament

Apa itu Komunitas?	Sebutkan jenis-jenis komunitas	Sebutkan contoh komunitas di sekolah
Berikan contoh jenis komunitas berdasarkan kesamaan minat	Sebutkan bentuk-bentuk Pemberdayaan Masyarakat	Berikan contoh Pemberdayaan Masyarakat desa

H. GLOSARIUM

Komunitas : Suatu kelompok yang saling berinteraksi di dalam suatu daerah

Pemberdayaan Masyarakat : Proses pembangunan di mana masyarakat berinisiatif untuk memulai proses kegiatan sosial untuk memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri. Pemberdayaan masyarakat hanya bisa terjadi apabila masyarakat itu sendiri ikut pula berpartisipasi.

I. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sumber belajar lainnya.

Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR PERTEMUAN 1-2

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	NABILATUL AKMALIYYAH
Instansi	:	MTSN KOTA BATU
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	D/ VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya - Sejarah lokal - Permasalahan Sosial Budaya
Elemen	:	a). Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial : materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda, serta mempelajari dan menjalankan peran sebagai warga Indonesia. b). Elemen keterampilan proses ▪ Melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses antara lain mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer
Alokasi Waktu	:	6 JP (2 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu memiliki kompetensi berpikir sosial
- Peserta didik mengetahui permasalahan kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Media, Sumber Belajar, dan Alat :

1. Power Point materi Sejarah Lokal
2. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021
3. Laptop, Poyektor, LCD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Konvensional

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan mampu menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman kepada siswa berbagai permasalahan kehidupan sosial budaya yang ada di masyarakat

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Sejarah Lokal :
  1. Apa yang kalian ketahui tentang sejarah lokal?
  2. Siapa saja tokoh atau pahlawan nasional yang kalian ketahui?
- Permasalahan sosial budaya :
  1. Apakah kalian mengetahui tentang permasalahan sosial budaya?
  2. Apa saja permasalahan sosial budaya yang terjadi di daerah kalian?
  3. Solusi apa yang bisa kalian lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN I (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan do
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru memberikan soal *Pretest* kepada peserta didik
5. Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran pada pertemuan ini

❖ **Kegiatan Inti**

`1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

- Guru menunjukkan beberapa foto atau gambar tokoh Nasional Indonesia
- Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menyebutkan nama tokoh tersebut dan kontribusinya terhadap Indonesia

2.Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

- Peserta didik memperhatikan PPT materi sejarah lokal yang ditayangkan oleh guru
- Guru menjelaskan tentang materi sejarah lokal
- Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan

3.Membimbing kegiatan individual maupun kelompok

- Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok
- Peserta didik belajar dalam kelompoknya masing-masing
- Guru memberikan LKPD kepada peserta didik

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas
- Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja peseta didik dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salaM

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN II (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
4. Guru menyampaikan informasi pada pembelajaran pertemuan ini

❖ **Kegiatan Inti**

1. **Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah**
   - Guru menayangkan beberapa gambar tentang permasalahan sosial budaya yang ada di masyarakat
   - Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menjelaskan permasalahan tersebut
2. **Mengorganisasi peserta didik untuk belajar**
   - Peserta didik memperhatikan PPT materi permasalahan sosial budaya yang ditayangkan oleh guru
   - Guru menjelaskan tentang materi permasalahan sosial budaya
   - Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan
3. **Membimbing kegiatan individual maupun kelompok**
   - Guru mengarahkan peserta didik secara mandiri untuk mempelajari materi yang telah disampaikan
   - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik
4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
   - Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru
   - Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja peseta didik dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

F.ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dankepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Peserta didik mengerjakan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh manapemahaman terhadap materi

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata- rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumberdaya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

H. LAMPIRAN

LKPD Sejarah Lokal

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sekolah : MTs Negeri Kota Batu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : VII / Genap

Tema : Tema 04

Sub Tema : Sejarah Lokal

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (3 JP)

Nama Anggota :

Kelas :

- Sebutkan Tokoh Nasional dan Kontribusinya pada tabel di bawah ini!
- Kerjakan secara berkelompok!

No	Nama Tokoh	Asal Daerah	Tahun Lahir	Kontribusi

LKPD Permasalahan Sosial Budaya

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sekolah : MTs Negeri Batu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : VII / Genap

Tema : Tema 04

Sub Tema : Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (3 JP)

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	**Sebutkan masalah sosial budaya yang dapat timbul akibat alih fungsi hutan!**	
2.	**Apa yang dimaksud dengan kesenjangan sosial?**	
3.	**Apa saja yang dapat dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kemiskinan?**	
4.	**Sebutkan contoh ketidakadilan gender!**	
5.	**Apa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kenakalan remaja?**	

I. GLOSARIUM

Gender : Jenis Kelamin

Norma : Aturan atau cara yang diterapkan masyarakat agar sesuai dengan nilai yang dianut oleh masyarakat setempat.

Eksploitasi : Kegiatan penambangan yang meliputi aktivitas pengambilan dan pengangkutan endapan bahan galian atau mineral berharga sampai ke tempat penimbunan dan pengolahan

J. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sumber belajar lainnya.

MODUL AJAR PERTEMUAN 3

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	NABILATUL AKMALIYYAH
Instansi	:	MTSN KOTA BATU
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	D/ VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Pemberdayaan Masyarakat (Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi, Literasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan Keluarga)
Elemen	:	a). Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya, menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian, serta menganalisis perkembangan ekonomi di era digital b). Elemen keterampilan proses ▪ Melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses antara lain mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami dan menganalisis perkembangan ekonomi di era digital
Alokasi Waktu	:	3 JP (1 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL		
▪ Menganalisis pemberdayaan masyarakat di lingkungan sekitar		

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong, kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Media, Sumber Belajar, dan Alat :

1. Power Point materi Pemberdayaan Masyarakat (Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi, Literasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan Keluarga)
2. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021
3. Laptop, Poyektor, LCD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Konvensional

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan cara pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan keuangan dan literasi keuangan

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman kepada siswa tentang konsep uang, pendapatan, tabungan, investasi, literasi keuangan, pengelolaan keuangan keluarga

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu uang?
2. Bagaimana dampak pendapatan dalam kehidupan sosial budaya masyarakat?
3. Apa tujuan menabung?
4. Apa perbedaan tabungan dan investasi?
5. Bagaimana konsep literasi keuangan?
6. Bagaimana langkah-langkah mengelola keuangan keluarga?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN I (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

❖ **Kegiatan Inti**

1. **Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah**
   - Guru menayangkan video tentang pemberdayaan masyarakat
   - Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menjelaskan isi dari video
2. **Mengorganisasi peserta didik untuk belajar**
   - Peserta didik memperhatikan PPT materi yang ditayangkan oleh guru
   - Guru menjelaskan tentang materi pemberdayaan masyarakat
   - Peserta didik diarahkan untuk mengajukan pertanyaan
3. **Membimbing kegiatan individual maupun kelompok**
   - Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi yang telah disampaikan
   - Guru memberikan tugas kepada peserta didik dengan membagikan LKPD
4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
   - Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru
   - Peserta didik secara mengerjakan tugasnya secara individu
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja peseta didik dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari
5. **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja peseta didik dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan dan tertulis
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Peserta didik mengerjakan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata- rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumber daya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

G. LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sekolah : MTsN Kota Batu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : VII / Genap

Tema : Tema 04

Sub Tema : Pemberdayaan Masyarakat (Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi. Literasi keuangan, Pengelolaan Keuangan)

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (3 JP)

Nama Peserta didk :

Kelas / No Absen :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	**Berikan contoh fungsi uang sebagai fungsi turunan!**	
2.	**Jelaskan apa yang dimaksud dengan pendapatan!**	
3.	**Sebutkan tujuan dan manfaat menabung!**	
4.	**Sebutkan tingkatan seseorang dalam literasi keuangan!**	
5.	**Jelaskan langkah-langkah dalam mengelola keuangan yang baik dan benar!**	

H. GLOSARIUM

Uang : Sesuatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam suatu wilayah tertentu, atau sebagai alat pembayaran utang serta pembelian barang dan jasa.

Pendapatan : hasil (dalam satuan uang) yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukan

Tabungan : simpanan yang berasal dari pendapatan, berupa uang yang belum atau tidak digunakan untuk keperluan sehari-hari atau kepentingan lain.

I. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sumber belajar lainnya.

MODUL AJAR PERTEMUAN 4

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	NABILATUL AKMALIYYAH
Instansi	:	MTSN KOTA BATU
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	MTS
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	D/ VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat
Elemen	:	a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Peserta berlatih membangun kesadaran dan memberikan kontribusi ke masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup di tingkat lokal namun dalam perspektif global. b) Elemen keterampilan proses ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain : mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami peranan komunitas dalam kehidupan masyarakat
Alokasi Waktu	:	3 JP (1 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL
▪ Mengidentifikasi komunitas yang ada di lingkungan sekitar
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia ▪ Mandiri
D. SARANA DAN PRASARANA
Media, Sumber Belajar, dan Alat : 1. Power Point tentang Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat 2. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Kemdikbud 2021 3. Laptop, Poyektor, LCD
E. TARGET PESERTA DIDIK
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.
F.MODEL PEMBELAJARAN
▪ Pembelajaran Konvensional
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Peserta didik diharapkan mampu memahami dan menganalisis peranan komunitasdalam kehidupan masyarakat
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Pemahaman kepada siswa tentang komunitas di masyarakat
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Apakah diantara kalian ada yang mengikuti suatu perkumpulan di lingkungan tempat tinggal? ▪ Komunitas apa saja yang ada di lingkungan sekitar kalian

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN I (3 JP)

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan doa
2. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
3. Guru melakukan apresiasi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

❖ **Kegiatan Inti**

1. **Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah**
   - Guru menunjukkan beberapa foto atau gambar komunitas
   - Peserta didik secara mandiri diarahkan untuk menjelaskan foto atau gambar komunitas tersebut
2. **Mengorganisasi peserta didik untuk belajar**
   - Peserta didik memperhatikan PPT materi yang ditayangkan oleh guru
   - Peserta didik diarahkan untuk menyebutkan komunitas yang ada di lingkungan tempat tinggal
3. **Membimbing kegiatan individual maupun kelompok**
   - Guru mengarahkan peserta didik secara mandiri untuk mempelajari materi yang telah disampaikan
   - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik
4. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
   - Peserta didik secara mandiri menuliskan hasil kerjanya di buku tugas
   - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja peseta didik dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Guru memberikan soal *Posttest* kepada peserta didik
2. Penilaian pembelajaran dilakukan secara tertulis
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

Asesmen formatif

Peserta didik mengerjakan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi

Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata- rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumberdaya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

G. LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sekolah	: MTs Negeri Kota Batu
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: VII / Genap
Tema	: Tema 04
Sub Tema	: Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (3 JP)

Nama :

Kelas :

No Absen :

- Amatilah lingkungan tempat tinggal kalian
- Sebutkan komunitas apa saja yang turut berperan dalam upaya mewujudkan pembangunan berkelanjutan.
- Tuliskan dalam tabel di bawah ini.

No	Nama Komunitas	Bidang	Perananan

H. GLOSARIUM

Komunitas : Suatu kelompok yang saling berinteraksi di dalam suatu daerah

Pemberdayaan Masayarakat : Proses pembangunan di mana masyarakat berinisiatif untuk memulai proses kegiatan sosial untuk memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri. Pemberdayaan masyarakat hanya bisa terjadi apabila masyarakat itu sendiri ikut pula berpartisipasi.

I.DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sumber belajar lainnya.

Lampiran 8 Kisi-kisi Soal *Pretest-Posttest*

Kisi-Kisi Soal *Pretest-Posttest*

Tema 04 Pemberdayaan Masyarakat

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran		Materi		Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer	4.1 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya	4.1.1 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan sejarah lokal tokoh-tokoh nasional	Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya	Sejarah Lokal	**C1** 1. Tokoh sejarah lokal Indonesia yang mempunyai peran dalam membawa persatuan multikultur Maluku dan Papua adalah... a. Ratu Kalinyamat b. Sultan Nuku c. Laksamana Malahayati d. Syarif Abdurrahman e. Sultan Hasanuddin	b
					C1 2. Bangsa barat yang ingin menjadikan wilayah Tidore sebagai salah satu wilayah kekuasaannya adalah.... a. Jepang d. Inggris b. Amerika e. Portugis	c

					c. Belanda	
					C1 3. Ratu Kalinyamat adalah putri Sultan Trenggana yang merupakan pemimpin kesultanan Demak. Nama kecil dari Ratu Kalinyamat yaitu.... a. Ratna Rengganis b. Ratna Dwi c. Ratna Kalinyamat d. Ratna Kencana e. Ratna Trenggana	d
		4.1.2 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menguraikan permasalahan kehidupan sosial budaya		Permasalahan sosial budaya (Eksploitasi pembangunan, kesenjangan sosial dan kemiskinan, kesetaraan gender, kenakalan remaja)	**C2** 4. Kenakalan remaja merupakan suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja. Salah satu bentuk kenakalan remaja yang melanggar hukum adalah... a. Membolos pada saat jam sekolah b. Merokok bersama teman-teman c. Tawuran antarpelajar d. Memakai obat-obatan terlarang	d

					e. Mencoret-coret tembok sekolah	
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis perkembangan ekonomi di era digital	4.2 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan cara pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan keuangan dan literasi keuangan	4.2.1 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan konsep uang	Pemberdayaan Masyarakat	Uang	**C1** 5. Manusia membutuhkan alat tukar untuk memenuhi kebutuhannya. Segala sesuatu atau benda yang bisa dipakai sebagai alat tukar dinamakan.... a. Uang d. Logam b. Emas e. Perak c. Barter	a
					C2 6. Setiap perusahaan memiliki kewajiban untuk membayarkan gaji karyawannya setiap bulan. Pembayaran gaji karyawan tersebut merupakan salah satu fungsi uang sebagai.... a. Fungsi Asli b. Fungsi Nyata c. Fungsi Wajib d. Fungsi Turunan e. Fungsi Pendapatan	d
		4.2.2 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami		Pendapatan	**C1** 7. Sejumlah uang yang diterima seseorang atau perusahaan sebagai imbalan atas layanan	

		konsep pendapatan dan hubungan antara pendapatan, konsumsi, dan tabungan menggunakan rumus.			faktor produksi yang diberikan disebut.... a. Hutang d. Pendapatan b. Gaji e. Pengeluaran c. Penerimaan	d
		4.2.3 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan konsep tabungan		Tabungan	**C2** 8. Masyarakat lebih memilih menabung di bank dengan alasan karena mendapatkan berbagai keuntungan. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh apabila menabung di bank yaitu, **kecuali** ..... a. Lebih aman dan terjamin b. Mendapatkan buku tabungan c. Bisa diambil setiap saat karena memperoleh ATM d. Mendapatkan bunga berdasarkan saldo tabungan e. Beresiko adanya kehilangan atau pencurian	e
					C2	

					9. Seseorang yang gemar menabung akan mendapatkan berbagai manfaat tabungan baik untuk masa sekarang maupun masa depan. Di antara pernyataan berikut yang bukan manfaat menabung adalah... a. Memiliki simpanan yang cukup b. Tersedianya uang untuk hal mendesak c. Memiliki tabungan untuk masa depan d. Meminimalkan hutang e. Menambah hutang	e
		4.2.4 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menguraikan konsep investasi	Pemberdayaan Masyarakat	Investasi	**C1** 10. Aktivitas ekonomi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan di masa mendatang dengan memanfaatkan modal atau aset di masa sekarang disebut... a. Pendapatan b. Modal c. Investasi d. Tabungan e. Produksi	c
					C1	

					11. Berikut merupakan aset nyata yang digunakan sebagai investasi, kecuali... a. Mesin d. Tanah b. Deposito e. Emas c. Pabrik	b
					C2 12. Salah satu wadah yang digunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat dan diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek oleh Manajer investasi dinamakan.... a. Saham d. Obligasi b. Deposito e. Bank c. Reksadana	c
		4.2.5 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan literasi keuangan		Literasi Keuangan	**C1** 13. Serangkaian aktivitas atau proses untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan konsumen maupun masyarakat luas, kemampuan agar dapat mengelola keuangan secara lebih baik disebut.... a. Literasi Keuangan b. Konsep Keuangan c. Pengelolaan Keuangan	a

					d. Tujuan Pengelolaan Keuangan e. Manfaat Pengelolaan Keuangan	
					C1 14. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), terdapat beberapa tingkatan kemampuan seseorang dalam memahami tentang literasi keuangan antara lain, kecuali... a. Well literate b. Sufficient literate c. Less literate d. Not Literate e. Money Literate	e
					C1 15. Seseorang yang tidak mempunyai keyakinan dan pengetahuan terhadap keuangan serta tidak mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan layanan dan produk keuangan merupakan pengertian dari .... a. Well literate b. Sufficient literate c. Less literate	d

					d. Not literate e. Good literate	
					C2 16. Berikut yang bukan termasuk dalam langkah-langkah mengelola keuangan keluarga adalah.. a. Menyusun tujuan keuangan b. Menyusun rencana pendapatan c. Menyusun rencana pengeluaran d. Membuat hutang piutang e. Melakukan review keuangan	d
					C2 17. Dalam melakukan pengelolaan keuangan, kita harus mengetahui perbedaaan antara kebutuhan dan keinginan sehingga dapat menentukan skala prioritas kebutuhan. Membedakan kebutuhan dan keinginan merupakan langkah dalam perencanaan keuangan yaitu... a. Menyusun tujuan keuangan	d

					b. Menyusun rencana pendapatan c. Melakukan review keuangan d. Menyusun rencana pengeluaran e. Melakukan review keuangan	
					C2 18. Terdapat beberapa model yang bisa diterapkan untuk mengelola keuangan keluarga, salah satunya yaitu sistem buku kas harian. Berikut yang merupakan tujuan dari sistem buku kas harian yaitu .... a. Mengontrol jumlah pemasukan dan pengeluaran pada masa mendatang b. Menyimpan uang yang telah dianggarkan untuk kebutuhan mendatang c. Meminimalkan keinginan menggunakan tabungan untuk konsumsi d. Mengatur utang dan piutang	a

					e. Meningkatkan dan melindungi kekayaan yang dimiliki	
Peserta didik diharapkan mampu memahami dan menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia serta ikut memberikan kontribusi yang positif	4.3 Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik diharpkan mampu menguraikan peranan komunitas dalam pemberdayaan masyarakat		Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat		**C1** 19. Hubungan sosial antar manusia dalam kelompok guna mendukung tercapainya tujuan maupun keinginan kelompok tersebut dalam upaya meningkatkan pemberdayaan masyarakat dinamakan .... a. Forum d. Paguyuban b. Grup e. Himpunan c. Komunitas	c
					C2 20. Bentuk pemberdayaan masyarakat dapat dibagi menjadi dua yaitu pemberdayaan masyarakat dalam komunitas dan pemberdayaan masyarakat desa. Berikut yang merupakan contoh dari pemberdayaan masyarakat desa yaitu ... a. Pelatihan desain grafis bagi komunitas Postcrossing b. Sosialisasi Desa Tangguh	b

			Bencana c. Pelatihan ketrampilan dalam membuat tas daur ulang dari sampah plastik untuk ibu-ibu PKK d. Sosialisasi safety riding dan P3K pada komunitas sepeda e. Sosialisasi perawatan tanaman pada komunitas GO GREEN	

Lampiran 9 Soal *Pretest-Posttest*

SOAL *PRETEST*

MATERI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban!

1. Tokoh sejarah lokal Indonesia yang mempunyai peran dalam membawa persatuan multikultur Maluku dan Papua adalah .....
   a. Ratu Kalinyamat
   b. Sultan Nuku
   c. Laksamana Malahayati
   d. Syarif Abdurrahman
   e. Sultan Hasanuddin

2. Bangsa barat yang ingin menjadikan wilayah Tidore sebagai salah satu wilayah kekuasaannya adalah .....
   a. Jepang
   b. Amerika
   c. Belanda
   d. Inggris
   e. Portugis

3. Ratu Kalinyamat adalah putri Sultan Trenggana yang merupakan pemimpin Kesultanan Demak. Nama kecil dari Ratu Kalinyamat yaitu ....
   a. Ratna Rengganis
   b. Ratna Dwi
   c. Ratna Kalinyamat
   d. Ratna Kencana
   e. Ratna Trenggana

4. Kenakalan remaja merupakan suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usianya. Salah satu bentuk kenakalan remaja yang melanggar norma hukum adalah .....
   a. Membolos pada saat jam sekolah
   b. Merokok bersama teman-teman
   c. Tawuran antarpelajar
   d. Memakai obat-obatan terlarang
   e. Mencoret-coret tembok sekolah

5. Manusia membutuhkan alat tukar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai alat tukar dinamakan .....
   a. Uang
   b. Emas
   c. Barter
   d. Logam
   e. Perak

6. Setiap perusahaan memiliki kewajiban untuk membayar gaji karyawannya setiap bulan. Pembayaran gaji karyawan tersebut merupakan salah satu fungsi uang sebagai .....
   a. Fungsi Asli
   b. Fungsi Nyata
   c. Fungsi Wajib
   d. Fungsi Turunan
   e. Fungsi Pendapatan

7. Sejumlah uang yang diterima seseorang atau perusahaan sebagai imbalan atas layanan faktor produksi yang diberikan disebut .....
   a. Hutang
   b. Gaji
   c. Penerimaan
   d. Pendapatan
   e. Pengeluaran

8. Masyarakat lebih memilih menabung di bank dengan alasan karena mendapatkan berbagai keuntungan. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh apabila menabung di bank yaitu, **kecuali** .....
   a. Lebih aman dan terjamin
   b. Mendapatkan buku tabungan
   c. Bisa diambil setiap saat karena memperoleh ATM
   d. Mendapatkan bunga berdasarkan saldo tabungan
   e. Beresiko adanya kehilangan atau pencurian

9. Seseorang yang gemar menabung akan mendapatkan berbagai manfaat tabungan baik sekarang maupun masa depan. Pernyataan berikut yang **bukan** manfaat menabung adalah....
   a. Memiliki simpanan yang cukup
   b. Tersedianya uang untuk hal mendesak
   c. Memiliki tabungan untuk masa depan
   d. Meminimalkan hutang
   e. Menambah hutang

10. Aktivitas ekonomi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan di masa mendatang dengan memanfaatkan modal atau aset di masa sekarang disebut ....
    a. Pendapatan
    b. Modal
    c. Investasi
    d. Tabungan
    e. Produksi

11. Berikut merupakan aset nyata yang digunakan sebagai investasi, **kecuali** ....
    a. Mesin
    b. Deposito
    c. Pabrik
    d. Tanah
    e. Emas

12. Salah satu wadah yang digunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat dan diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek oleh Manajer investasi dinamakan ...
    a. Saham
    b. Deposito
    c. Reksadana
    d. Obligasi
    e. Bank

13. Serangkaian aktivitas atau proses untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan konsumen maupun masyarakat luas, dan kemampuan untuk dapat mengelola keuangan secara lebih baik disebut .....
    a. Literasi Keuangan
    b. Konsep Keuangan
    c. Pengelolaan Keuangan
    d. Tujuan Pengelolaan Keuangan
    e. Manfaat Pengelolaan Keuangan

14. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), terdapat beberapa tingkatan kemampuan seseorang dalam memahami tentang literasi keuangan antara lain, **kecuali** ....
    a. *Well literate*
    b. *Sufficient literate*
    c. *Less literate*
    d. *Not literate*
    e. *Money literate*

15. Seseorang yang tidak mempunyai keyakinan dan pengetahuan terhadap keuangan serta tidak mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan layanan dan produk keuangan merupakan pengertian dari .....
    a. *Well literate*
    b. *Sufficient literate*
    c. *Less literate*
    d. *Not literate*
    e. *Good literate*

16. Berikut yang **bukan** termasuk dalam langkah-langkah mengelola keuangan keluarga adalah ...
    a. Menyusun tujuan keuangan
    b. Menyusun rencana pendapatan
    c. Menyusun rencana pengeluaran
    d. Menyusun piutang
    e. Melakukan review keuangan

17. Dalam melakukan pengelolaan keuangan, kita harus mengetahui perbedaaan antara kebutuhan dan keinginan sehingga dapat menentukan skala prioritas kebutuhan. Membedakan kebutuhan dan keinginan merupakan langkah dalam perencanaan keuangan yaitu ....
    a. Menyusun tujuan keuangan
    b. Menyusun rencana pendapatan
    c. Melakukan review keuangan
    d. Menyusun rencana pengeluaran
    e. Melakukan review keuangan

18. Terdapat beberapa model yang bisa diterapkan untuk mengelola keuangan keluarga, salah satunya yaitu sistem buku kas harian. Berikut yang merupakan tujuan dari sistem buku kas harian yaitu ....
    a. Mengontrol jumlah pemasukan dan pengeluaran pada masa mendatang
    b. Menyimpan uang yang telah dianggarkan untuk kebutuhan mendatang
    c. Meminimalkan keinginan menggunakan tabungan untuk konsumsi
    d. Mengatur utang dan piutang
    e. Meningkatkan dan melindungi kekayaan yang dimiliki

19. Hubungan sosial antar manusia dalam kelompok guna mendukung tercapainya tujuan maupun keinginan sebagai upaya meningkatkan pemberdayaan masyarakat dinamakan ....
    a. Forum
    b. Grup
    c. Komunitas
    d. Paguyuban
    e. Himpunan

20. Bentuk pemberdayaan masyarakat dapat dibagi menjadi dua yaitu pemberdayaan masyarakat dalam komunitas dan pemberdayaan masyarakat desa. Berikut yang merupakan contoh dari pemberdayaan masyarakat desa yaitu ....
    a. Pelatihan desain grafis bagi komunitas Postcrossing
    b. Sosialisasi Desa Tangguh Bencana
    c. Pelatihan ketrampilan dalam membuat tas daur ulang dari sampah plastik untuk ibu-ibu PKK
    d. Sosialisasi safety riding dan P3K pada komunitas sepeda
    e. Sosialisasi perawatan tanaman pada komunitas GO GREEN

Lampiran 10 Data Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	*Pretest*	*Posttest*
1	Achmad Zidni Al Farisi	45	80
2	Ahmad Yusuf Al Ma'ruf	50	80
3	Devina Rosyidah Riyanto	55	95
4	Dewanti Almada Putri	70	100
5	Eka Putera Lana	60	75
6	Faizah Hisanah Azhara	65	95
7	Ghaida Fatiha Arsya	70	85
8	Gita Shalvika Maharani	50	85
9	Haris Maulana Al-Syahbani	55	75
10	Ibrahimovic Yoecita Ramadhan	45	70
11	Janeta Nasya Priya Alfiyah	40	90
12	Kadek Maulida Khasanah	65	85
13	Kynara Aurelia Nadiashani	70	95
14	Leo Phedra Baskara	60	70
15	M. Affan Al Aufa	45	75
16	M.Kafka Al Khalifa Valendra Asmoro	60	80
17	Malvalena Ayu Habsari	55	100
18	Medina Aulia Putri Kurniawan	65	90
19	Muhammad Aldiansyah Hikmatullah	60	75
20	Muhammad Ittaqi Alalloh Al Yusufi	45	75
21	Nailatusa'adah Ramadina	60	85
22	Nikeisha Aprilia Az-Zahra	55	90
23	Nirmala Firdausi Az Zahra	50	90
24	Putri Ayu Ning Azizah	45	85
25	Rafi Pramatya Agam	55	80
26	Reva Andina Zahra	50	95
27	Reyvaldi Alamsyah	45	65
28	Satria Nugraha Yusdhia Putra	60	75
29	Syahira Tsamara Husna	55	85
30	Zahira Aida Firzanah	70	95
31	Zalfa Rafidah	50	90

Lampiran 11 Data Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	*Pretest*	*Posttest*
1	Afna Dwi Amelia	35	75
2	Ahmad Muhajir Ishari	45	60
3	Akhdan Fakhrizal Khaizan	65	85
4	Alan Darma Syahputra	50	65
5	Arsya Latiffani	55	65
6	Axsel Zidane Maulana	50	60
7	Ayu Shinta Rahayu	60	80
8	Carissabella Shelly Rahma Putri	45	70
9	Chantika Dara Valen Kirani	60	70
10	Chisilia Keyla Putri Mulya Kendy	65	65
11	Denok Syierentia Seruni Maharani	45	70
12	Dhendi Sholahodin	35	65
13	Faza Abdillah Al Khadafi	50	75
14	Gagah Harum Prasetiya	55	75
15	Haydar Azka Rizky Faizan	55	55
16	Ilmira Az Zukhruf Amatullah	55	65
17	Indy Izzah Arifa	55	60
18	Laili Syafa'atun Nisya'	50	60
19	M Adzkiya Fadlan Fuadi	50	65
20	Muhamad Dwi Alamsyah Putra	60	70
21	Muhammad Akbar Al-Ayyubi	45	70
22	Muhammad Fais Riski Ardiansyah	55	70
23	Muhammad Yusuf	45	60
24	Muhammad Zaafarand Ikhsanudin	55	70
25	Nadien Maheswari Putri Akbar	45	65
26	Raysah Avisa Azalia Laksono	65	75
27	Razellina Annisa Pratama	50	50
28	Salsabilla Putri Alfaiz	75	75
29	Sih Yervant Wid Bell Aristides	65	75
30	Tiara Dania Nursalima	65	70
31	Valen Natasya Putri	60	65
32	Vina Anggelia Farikhatun Nikmah	45	65
33	Wildan Syarif Labibi	55	75

Lampiran 12 Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No Urut Siswa	Nomor Butir Soal																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	5	0	0	5	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	0	0	45
2	5	0	0	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	50
3	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	0	55
4	5	0	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	70
5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	60
6	0	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	65
7	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	70
8	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	0	50
9	0	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	55
10	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	45
11	0	0	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	0	0	5	0	0	5	5	40
12	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	65
13	5	0	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	70
14	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	60
15	0	0	0	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	45
16	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	60
17	5	0	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	0	55
18	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	65
19	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	60
20	0	0	0	0	5	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	5	45
21	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	0	5	5	0	5	60
22	5	0	0	0	5	0	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	55
23	5	0	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	50
24	0	0	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	0	45
25	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	5	0	55
26	0	0	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	5	5	50
27	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	5	0	0	0	0	5	0	5	5	0	45
28	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	60
29	0	0	0	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	55
30	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	70
31	0	5	0	5	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	0	50

Lampiran 13 Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

No Urut Siswa	Nomor Butir Soal																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	80
2	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	80
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	95
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	75
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	95
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	85
8	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	85
9	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	75
10	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	5	70
11	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	85
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	95
14	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	70
15	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	75
16	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	80
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
18	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90
19	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	75
20	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	75
21	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	85
22	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	90
23	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90
24	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	85
25	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	80
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	95
27	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	65
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	5	75
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	85
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	95
31	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90

Lampiran 14 Data Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No Urut Siswa	Nomor Butir Soal																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	5	5	0	0	0	35
2	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	0	45
3	0	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	65
4	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	0	50
5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	0	0	5	0	55
6	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	0	0	0	50
7	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	0	5	5	0	60
8	5	0	5	0	5	0	0	5	0	5	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	45
9	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	0	60
10	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	65
11	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	45
12	0	0	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	5	0	0	5	5	0	35
13	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	0	50
14	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	5	55
15	0	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	5	5	0	5	0	55
16	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	0	0	55
17	0	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	55
18	5	0	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	0	50
19	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	0	5	0	50
20	5	0	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	0	60
21	0	0	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	0	0	5	5	5	0	0	45
22	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	0	0	55
23	5	0	0	0	5	0	0	5	5	5	0	0	0	0	0	5	5	0	5	5	45
24	5	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	0	55
25	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	0	45
26	5	0	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	65
27	0	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	0	0	5	0	0	50
28	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	75
29	5	0	0	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	65
30	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	65
31	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	60
32	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	45
33	0	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	0	5	0	55

Lampiran 15 Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

No Urut Siswa	Nomor Butir Soal																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	75
2	5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	0	5	5	5	60
3	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85
4	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	65
5	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	65
6	5	5	5	0	5	0	0	0	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	60
7	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	80
8	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	70
9	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	70
10	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	0	5	65
11	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	70
12	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	5	65
13	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	75
14	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	75
15	5	0	0	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	55
16	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	0	0	65
17	5	0	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	60
18	5	0	5	0	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	60
19	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	0	65
20	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	70
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	5	5	5	0	70
22	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	70
23	5	0	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	60
24	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	70
25	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	5	0	5	5	65
26	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	75
27	5	0	5	0	5	0	0	0	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	50
28	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	75
29	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	65
30	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	70
31	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	65
32	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	65
33	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	75

Lampiran 16 Data Hasil C1 dan C2

No Absen	Kelas Eksperimen			
	Pretest		*Posttest*	
	C1	C2	C1	C2
1	3	4	10	5
2	7	3	10	6
3	5	6	11	8
4	10	4	11	9
5	9	3	10	5
6	6	7	11	8
7	7	7	10	7
8	6	4	10	7
9	4	7	10	5
10	4	5	8	6
11	3	5	11	7
12	5	8	9	8
13	9	5	11	8
14	8	3	9	5
15	6	3	10	5
16	8	4	9	7
17	8	3	11	9
18	6	7	11	7
19	8	4	9	6
20	5	4	9	6
21	6	6	10	7
22	6	5	10	8
23	5	5	10	8
24	3	6	10	7
25	6	5	11	5
26	3	7	11	8
27	4	5	9	4
28	7	4	8	7
29	6	5	10	7
30	8	6	10	9
31	5	5	11	7
TOTAL	**186**	**155**	**320**	**211**

No Absen	Kelas Kontrol			
	Pretest		*Posttest*	
	C1	C2	C1	C2
1	3	4	9	6
2	5	4	7	5
3	7	6	9	8
4	6	4	8	5
5	7	4	8	5
6	6	4	8	4
7	7	5	9	7
8	6	3	9	5
9	7	5	8	6
10	5	8	5	8
11	5	4	8	6
12	4	3	8	5
13	6	4	8	7
14	5	6	8	7
15	5	6	7	4
16	8	3	7	6
17	6	5	8	4
18	6	4	8	4
19	7	3	8	5
20	8	4	10	4
21	5	4	7	7
22	7	4	9	5
23	4	5	7	5
24	6	5	8	6
25	7	2	6	7
26	8	5	9	6
27	5	5	9	1
28	10	5	10	5
29	9	4	8	5
30	6	7	9	5
31	8	4	8	5
32	5	4	8	5
33	6	5	8	7
TOTAL	**205**	**148**	**266**	**180**

C1 = 11 Soal

C2 = 9 Soal

Lampiran 17 Uji Validitas

Correlations

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20
S1	Pearson Correlation	1	,106	,524**	-,230	-,279	.b	.b	,099	,154	,154	.b	,218	-,218	-,238	,208	,161	,024	,365*	,171	,175
	Sig. (2-tailed)		,578	,003	,221	,136	.	.	,604	,416	,416	.	,247	,247	,206	,270	,394	,899	,047	,366	,355
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S2	Pearson Correlation	,106	1	-,045	-,146	-,247	.b	.b	,010	,049	-,098	.b	,208	-,023	-,056	,367*	,312	-,023	-,045	,109	-,120
	Sig. (2-tailed)	,578		,812	,441	,189	.	.	,956	,797	,607	.	,271	,904	,767	,046	,094	,904	,812	,568	,527
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S3	Pearson Correlation	,524**	-,045	1	-,230	-,132	.b	.b	,099	,309	,154	.b	,073	-,218	,208	,059	,161	-,218	,365*	,385*	,175
	Sig. (2-tailed)	,003	,812		,221	,486	.	.	,604	,097	,416	.	,702	,247	,270	,755	,394	,247	,047	,036	,355
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S4	Pearson Correlation	-,230	-,146	-,230	1	,233	.b	.b	-,023	-,107	-,107	.b	,000	,553**	-,031	-,185	,233	,050	-,066	-,237	-,342
	Sig. (2-tailed)	,221	,441	,221		,215	.	.	,905	,575	,575	.	1,000	,002	,872	,329	,215	,792	,730	,208	,064
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S5	Pearson Correlation	-,279	-,247	-,132	,233	1	.[b]	.[b]	-,223	-,333	-,190	.[b]	-,067	,157	,110	-,439*	-,086	-,067	-,132	-,145	-,261
	Sig. (2-tailed)	,136	,189	,486	,215		.	.	,236	,072	,314	.	,724	,407	,563	,015	,651	,724	,486	,444	,164
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S6	Pearson Correlation	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S7	Pearson Correlation	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.		.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S8	Pearson Correlation	,099	,010	,099	-,023	-,223	.[b]	.[b]	1	,053	,053	.[b]	,302	,050	,277	,277	-,071	,050	-,066	-,015	-,040
	Sig. (2-tailed)	,604	,956	,604	,905	,236	.	.		,780	,780	.	,105	,792	,138	,138	,709	,792	,730	,938	,833
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S9	Pearson Correlation	,154	,049	,309	-,107	-,333	.[b]	.[b]	,053	1	,550**	.[b]	-,141	,000	,000	,144	,095	-,236	,309	,347	,236
	Sig. (2-tailed)	,416	,797	,097	,575	,072	.	.	,780		,002	.	,456	1,000	1,000	,447	,617	,210	,097	,061	,209
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S10	Pearson Correlation	,154	-,098	,154	-,107	-,190	.[b]	.[b]	,053	,550**	1	.[b]	-,141	,000	,289	,144	,238	-,236	,463**	,139	,378*
	Sig. (2-tailed)	,416	,607	,416	,575	,314	.	.	,780	,002		.	,456	1,000	,122	,447	,206	,210	,010	,465	,039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S11	Pearson Correlation	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S12	Pearson Correlation	,218	,208	,073	,000	-,067	.[b]	.[b]	,302	-,141	-,141	.[b]	1	,111	,136	,408*	-,202	-,111	-,218	,000	,267
	Sig. (2-tailed)	,247	,271	,702	1,000	,724	.	.	,105	,456	,456	.		,559	,473	,025	,285	,559	,247	1,000	,153
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S13	Pearson Correlation	-,218	-,023	-,218	,553**	,157	.[b]	.[b]	,050	,000	,000	.[b]	,111	1	,181	-,272	-,067	-,111	,024	-,131	-,134
	Sig. (2-tailed)	,247	,904	,247	,002	,407	.	.	,792	1,000	1,000	.	,559		,337	,146	,724	,559	,899	,491	,481
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S14	Pearson Correlation	-,238	-,056	,208	-,031	,110	.[b]	.[b]	,277	,000	,289	.[b]	,136	,181	1	-,111	,110	-,272	,208	,280	,355
	Sig. (2-tailed)	,206	,767	,270	,872	,563	.	.	,138	1,000	,122	.	,473	,337		,559	,563	,146	,270	,134	,055
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S15	Pearson Correlation	,208	,367*	,059	-,185	-,439*	.b	.b	,277	,144	,144	.b	,408*	-,272	-,111	1	,110	-,045	-,238	-,120	-,055
	Sig. (2-tailed)	,270	,046	,755	,329	,015	.	.	,138	,447	,447	.	,025	,146	,559		,563	,812	,206	,527	,775
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S16	Pearson Correlation	,161	,312	,161	,233	-,086	.b	.b	-,071	,095	,238	.b	-,202	-,067	,110	,110	1	,157	,308	,053	-,126
	Sig. (2-tailed)	,394	,094	,394	,215	,651	.	.	,709	,617	,206	.	,285	,724	,563	,563		,407	,097	,782	,508
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S17	Pearson Correlation	,024	-,023	-,218	,050	-,067	.b	.b	,050	-,236	-,236	.b	-,111	-,111	-,272	-,045	,157	1	,024	-,131	-,134
	Sig. (2-tailed)	,899	,904	,247	,792	,724	.	.	,792	,210	,210	.	,559	,559	,146	,812	,407		,899	,491	,481
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S18	Pearson Correlation	,365*	-,045	,365*	-,066	-,132	.b	.b	-,066	,309	,463**	.b	-,218	,024	,208	-,238	,308	,024	1	,385*	,467**
	Sig. (2-tailed)	,047	,812	,047	,730	,486	.	.	,730	,097	,010	.	,247	,899	,270	,206	,097	,899		,036	,009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S19	Pearson Correlation	,171	,109	,385*	-,237	-,145	.b	.b	-,015	,347	,139	.b	,000	-,131	,280	-,120	,053	-,131	,385*	1	,367*
	Sig. (2-tailed)	,366	,568	,036	,208	,444	.	.	,938	,061	,465	.	1,000	,491	,134	,527	,782	,491	,036		,046
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S20	Pearson Correlation	,175	-,120	,175	-,342	-,261	.[b]	.[b]	-,040	,236	,378*	.[b]	,267	-,134	,355	-,055	-,126	-,134	,467**	,367*	1
	Sig. (2-tailed)	,355	,527	,355	,064	,164	.	.	,833	,209	,039	.	,153	,481	,055	,775	,508	,481	,009	,046	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S21	Pearson Correlation	,408*	,282	,257	-,146	-,386*	.[b]	.[b]	,480**	,196	,196	.[b]	,208	-,254	-,056	,367*	,312	-,023	,106	,109	,018
	Sig. (2-tailed)	,025	,131	,171	,441	,035	.	.	,007	,300	,300	.	,271	,176	,767	,046	,094	,904	,578	,568	,923
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S22	Pearson Correlation	,106	,282	,106	,167	-,107	.[b]	.[b]	,323	,196	,196	.[b]	,346	,438*	,367*	,226	-,107	-,254	,106	,109	,157
	Sig. (2-tailed)	,578	,131	,578	,378	,574	.	.	,081	,300	,300	.	,061	,015	,046	,230	,574	,176	,578	,568	,407
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S23	Pearson Correlation	,106	,139	-,045	-,302	-,386*	.[b]	.[b]	,167	,342	,342	.[b]	,208	-,254	,085	,367*	-,107	-,023	,106	,312	,434*
	Sig. (2-tailed)	,578	,465	,812	,104	,035	.	.	,378	,064	,064	.	,271	,176	,656	,046	,574	,904	,578	,093	,016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S24	Pearson Correlation	-,089	,367*	-,089	-,031	-,027	.[b]	.[b]	,277	,144	,000	.[b]	,408*	,408*	,306	,306	-,165	-,045	-,238	,080	,082
	Sig. (2-tailed)	,640	,046	,640	,872	,885	.	.	,138	,447	1,000	.	,025	,025	,101	,101	,384	,812	,206	,674	,667
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S25	Pearson Correlation	,059	,085	,059	-,185	-,027	.[b]	.[b]	,277	,289	,289	.[b]	,000	,181	,306	-,111	-,027	-,045	,208	,280	,218
	Sig. (2-tailed)	,755	,656	,755	,329	,885	.	.	,138	,122	,122	.	1,000	,337	,101	,559	,885	,812	,270	,134	,247
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S26	Pearson Correlation	,463[**]	,342	,154	,053	-,048	.[b]	.[b]	-,107	,100	-,050	.[b]	,283	,000	-,144	,144	,238	,000	,000	,139	-,047
	Sig. (2-tailed)	,010	,064	,416	,780	,803	.	.	,575	,599	,793	.	,130	1,000	,447	,447	,206	1,000	1,000	,465	,804
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S27	Pearson Correlation	,592[**]	,167	,592[**]	,148	-,071	.[b]	.[b]	-,023	,213	,213	.[b]	,000	,302	-,031	-,031	,233	-,201	,428[*]	,207	-,040
	Sig. (2-tailed)	,001	,378	,001	,436	,709	.	.	,905	,258	,258	.	1,000	,105	,872	,872	,215	,287	,018	,272	,833
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S28	Pearson Correlation	,154	,049	,154	-,107	,095	.[b]	.[b]	,373[*]	-,050	,100	.[b]	,424[*]	,000	,433[*]	,289	-,333	-,236	-,154	,139	,236
	Sig. (2-tailed)	,416	,797	,416	,575	,617	.	.	,042	,793	,599	.	,019	1,000	,017	,122	,072	,210	,416	,465	,209
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S29	Pearson Correlation	,155	,234	,155	,024	-,005	.[b]	.[b]	-,154	,111	,111	.[b]	,236	,079	,193	,193	,472[**]	-,184	,155	,015	,200
	Sig. (2-tailed)	,414	,212	,414	,901	,978	.	.	,415	,558	,558	.	,208	,679	,307	,307	,008	,331	,414	,935	,289
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

S30	Pearson Correlation	,161	,312	,161	,081	-,086	.[b]	.[b]	,233	,095	,095	.[b]	,067	-,067	,110	,110	,186	-,067	,015	,053	,009
	Sig. (2-tailed)	,394	,094	,394	,670	,651	.	.	,215	,617	,617	.	,724	,724	,563	,563	,326	,724	,939	,782	,962
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S_Total	Pearson Correlation	,472**	,387*	,439*	-,017	-,226	.[b]	.[b]	,388*	,427*	,459*	.[b]	,432*	,149	,426*	,350	,316	-,174	,390*	,395*	,374*
	Sig. (2-tailed)	,009	,035	,015	,930	,231	.	.	,034	,019	,011	.	,017	,432	,019	,058	,089	,358	,033	,031	,042
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Correlations

		S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S_Total
S1	Pearson Correlation	,408*	,106	,106	-,089	,059	,463**	,592**	,154	,155	,161	,472**
	Sig. (2-tailed)	,025	,578	,578	,640	,755	,010	,001	,416	,414	,394	,009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S2	Pearson Correlation	,282	,282	,139	,367*	,085	,342	,167	,049	,234	,312	,387*
	Sig. (2-tailed)	,131	,131	,465	,046	,656	,064	,378	,797	,212	,094	,035
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S3	Pearson Correlation	,257	,106	-,045	-,089	,059	,154	,592**	,154	,155	,161	,439*
	Sig. (2-tailed)	,171	,578	,812	,640	,755	,416	,001	,416	,414	,394	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S4	Pearson Correlation	-,146	,167	-,302	-,031	-,185	,053	,148	-,107	,024	,081	-,017
	Sig. (2-tailed)	,441	,378	,104	,872	,329	,780	,436	,575	,901	,670	,930
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S5	Pearson Correlation	-,386*	-,107	-,386*	-,027	-,027	-,048	-,071	,095	-,005	-,086	-,226
	Sig. (2-tailed)	,035	,574	,035	,885	,885	,803	,709	,617	,978	,651	,231
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S6	Pearson Correlation	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S7	Pearson Correlation	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S8	Pearson Correlation	,480**	,323	,167	,277	,277	-,107	-,023	,373*	-,154	,233	,388*
	Sig. (2-tailed)	,007	,081	,378	,138	,138	,575	,905	,042	,415	,215	,034
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S9	Pearson Correlation	,196	,196	,342	,144	,289	,100	,213	-,050	,111	,095	,427*
	Sig. (2-tailed)	,300	,300	,064	,447	,122	,599	,258	,793	,558	,617	,019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S10	Pearson Correlation	,196	,196	,342	,000	,289	-,050	,213	,100	,111	,095	,459*

	Sig. (2-tailed)	,300	,300	,064	1,000	,122	,793	,258	,599	,558	,617	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S11	Pearson Correlation	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]	.[b]
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S12	Pearson Correlation	,208	,346	,208	,408*	,000	,283	,000	,424*	,236	,067	,432*
	Sig. (2-tailed)	,271	,061	,271	,025	1,000	,130	1,000	,019	,208	,724	,017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S13	Pearson Correlation	-,254	,438*	-,254	,408*	,181	,000	,302	,000	,079	-,067	,149
	Sig. (2-tailed)	,176	,015	,176	,025	,337	1,000	,105	1,000	,679	,724	,432
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S14	Pearson Correlation	-,056	,367*	,085	,306	,306	-,144	-,031	,433*	,193	,110	,426*
	Sig. (2-tailed)	,767	,046	,656	,101	,101	,447	,872	,017	,307	,563	,019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S15	Pearson Correlation	,367*	,226	,367*	,306	-,111	,144	-,031	,289	,193	,110	,350
	Sig. (2-tailed)	,046	,230	,046	,101	,559	,447	,872	,122	,307	,563	,058
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S16	Pearson Correlation	,312	-,107	-,107	-,165	-,027	,238	,233	-,333	,472**	,186	,316
	Sig. (2-tailed)	,094	,574	,574	,384	,885	,206	,215	,072	,008	,326	,089
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S17	Pearson Correlation	-,023	-,254	-,023	-,045	-,045	,000	-,201	-,236	-,184	-,067	-,174
	Sig. (2-tailed)	,904	,176	,904	,812	,812	1,000	,287	,210	,331	,724	,358
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S18	Pearson Correlation	,106	,106	,106	-,238	,208	,000	,428*	-,154	,155	,015	,390*
	Sig. (2-tailed)	,578	,578	,578	,206	,270	1,000	,018	,416	,414	,939	,033
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S19	Pearson Correlation	,109	,109	,312	,080	,280	,139	,207	,139	,015	,053	,395*
	Sig. (2-tailed)	,568	,568	,093	,674	,134	,465	,272	,465	,935	,782	,031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S20	Pearson Correlation	,018	,157	,434*	,082	,218	-,047	-,040	,236	,200	,009	,374*
	Sig. (2-tailed)	,923	,407	,016	,667	,247	,804	,833	,209	,289	,962	,042

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S21	Pearson Correlation	1	-,005	,282	-,198	,226	,049	,167	,049	,071	,312	,433*
	Sig. (2-tailed)		,980	,131	,295	,230	,797	,378	,797	,710	,094	,017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S22	Pearson Correlation	-,005	1	-,005	,649**	,367*	,196	,323	,636**	-,093	,033	,603**
	Sig. (2-tailed)	,980		,980	,000	,046	,300	,081	,000	,626	,864	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S23	Pearson Correlation	,282	-,005	1	,085	,367*	,049	-,302	,196	,234	,312	,402*
	Sig. (2-tailed)	,131	,980		,656	,046	,797	,104	,300	,212	,094	,028
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S24	Pearson Correlation	-,198	,649**	,085	1	,306	,144	,123	,577**	,193	-,027	,472**
	Sig. (2-tailed)	,295	,000	,656		,101	,447	,517	,001	,307	,885	,009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S25	Pearson Correlation	,226	,367*	,367*	,306	1	-,289	,123	,289	,032	-,027	,441*
	Sig. (2-tailed)	,230	,046	,046	,101		,122	,517	,122	,866	,885	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S26	Pearson Correlation	,049	,196	,049	,144	-,289	1	,213	,100	,279	,381*	,379*
	Sig. (2-tailed)	,797	,300	,797	,447	,122		,258	,599	,136	,038	,039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S27	Pearson Correlation	,167	,323	-,302	,123	,123	,213	1	,053	,202	,081	,472**
	Sig. (2-tailed)	,378	,081	,104	,517	,517	,258		,780	,284	,670	,008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S28	Pearson Correlation	,049	,636**	,196	,577**	,289	,100	,053	1	-,056	,238	,506**
	Sig. (2-tailed)	,797	,000	,300	,001	,122	,599	,780		,770	,206	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S29	Pearson Correlation	,071	-,093	,234	,193	,032	,279	,202	-,056	1	,154	,423*
	Sig. (2-tailed)	,710	,626	,212	,307	,866	,136	,284	,770		,417	,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S30	Pearson Correlation	,312	,033	,312	-,027	-,027	,381*	,081	,238	,154	1	,421*
	Sig. (2-tailed)	,094	,864	,094	,885	,885	,038	,670	,206	,417		,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Total	Pearson Correlation	,433*	,603**	,402*	,472**	,441*	,379*	,472**	,506**	,423*	,421*	1
	Sig. (2-tailed)	,017	,000	,028	,009	,015	,039	,008	,004	,020	,020	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Lampiran 18 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,739	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	20,30	18,907	,386	,724
S2	20,37	19,206	,290	,730
S3	20,30	19,045	,351	,727
S4	20,27	20,961	-,115	,754
S5	20,43	21,978	-,326	,770
S6	20,00	20,690	,000	,740
S7	20,00	20,690	,000	,740
S8	20,27	19,306	,299	,730
S9	20,33	19,057	,335	,727
S10	20,33	18,920	,369	,725
S11	20,00	20,690	,000	,740
S12	20,50	18,948	,335	,727
S13	20,10	20,369	,083	,740
S14	20,40	19,007	,330	,728
S15	20,40	19,352	,249	,733
S16	20,43	19,495	,211	,736
S17	20,10	21,266	-,238	,753
S18	20,30	19,252	,298	,730
S19	20,13	19,568	,328	,730
S20	20,53	19,223	,272	,732
S21	20,37	18,999	,339	,727
S22	20,37	18,240	,528	,714
S23	20,37	19,137	,306	,729
S24	20,40	18,800	,380	,724
S25	20,40	18,938	,347	,727
S26	20,33	19,264	,284	,731
S27	20,27	18,961	,390	,724
S28	20,33	18,713	,421	,722
S29	20,23	19,220	,341	,728
S30	20,43	19,013	,324	,728

Lampiran 19 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Statistics

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,70	,63	,70	,73	,57	1,00	1,00

Statistics

		S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,73	,67	,67	1,00	,50	,90	,60

Statistics

		S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,60	,57	,90	,70	,87	,47	,63

Statistics

		S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,63	,63	,60	,60	,67	,73	,67

Statistics

		S29	S30
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		,77	,57

Lampiran 20 Uji Daya Pembeda Soal

Correlations

		s21	s22	s23	s24	s25	s26	s27	s28	s29	s30	s_Total
s1	Pearson Correlation	,408*	,106	,106	-,089	,059	,463**	,592**	,154	,155	,161	,472**
	Sig. (2-tailed)	,025	,578	,578	,640	,755	,010	,001	,416	,414	,394	,009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s2	Pearson Correlation	,282	,282	,139	,367*	,085	,342	,167	,049	,234	,312	,387*
	Sig. (2-tailed)	,131	,131	,465	,046	,656	,064	,378	,797	,212	,094	,035
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s3	Pearson Correlation	,257	,106	-,045	-,089	,059	,154	,592**	,154	,155	,161	,439*
	Sig. (2-tailed)	,171	,578	,812	,640	,755	,416	,001	,416	,414	,394	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s4	Pearson Correlation	-,146	,167	-,302	-,031	-,185	,053	,148	-,107	,024	,081	-,017
	Sig. (2-tailed)	,441	,378	,104	,872	,329	,780	,436	,575	,901	,670	,930
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s5	Pearson Correlation	-,386*	-,107	-,386*	-,027	-,027	-,048	-,071	,095	-,005	-,086	-,226
	Sig. (2-tailed)	,035	,574	,035	,885	,885	,803	,709	,617	,978	,651	,231
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s6	Pearson Correlation	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s7	Pearson Correlation	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s8	Pearson Correlation	,480**	,323	,167	,277	,277	-,107	-,023	,373*	-,154	,233	,388*
	Sig. (2-tailed)	,007	,081	,378	,138	,138	,575	,905	,042	,415	,215	,034
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s9	Pearson Correlation	,196	,196	,342	,144	,289	,100	,213	-,050	,111	,095	,427*
	Sig. (2-tailed)	,300	,300	,064	,447	,122	,599	,258	,793	,558	,617	,019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

s10	Pearson Correlation	,196	,196	,342	,000	,289	-,050	,213	,100	,111	,095	,459*
	Sig. (2-tailed)	,300	,300	,064	1,000	,122	,793	,258	,599	,558	,617	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s11	Pearson Correlation	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b	.b
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s12	Pearson Correlation	,208	,346	,208	,408*	,000	,283	,000	,424*	,236	,067	,432*
	Sig. (2-tailed)	,271	,061	,271	,025	1,000	,130	1,000	,019	,208	,724	,017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s13	Pearson Correlation	-,254	,438*	-,254	,408*	,181	,000	,302	,000	,079	-,067	,149
	Sig. (2-tailed)	,176	,015	,176	,025	,337	1,000	,105	1,000	,679	,724	,432
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s14	Pearson Correlation	-,056	,367*	,085	,306	,306	-,144	-,031	,433*	,193	,110	,426*
	Sig. (2-tailed)	,767	,046	,656	,101	,101	,447	,872	,017	,307	,563	,019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s15	Pearson Correlation	,367*	,226	,367*	,306	-,111	,144	-,031	,289	,193	,110	,350
	Sig. (2-tailed)	,046	,230	,046	,101	,559	,447	,872	,122	,307	,563	,058
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s16	Pearson Correlation	,312	-,107	-,107	-,165	-,027	,238	,233	-,333	,472**	,186	,316
	Sig. (2-tailed)	,094	,574	,574	,384	,885	,206	,215	,072	,008	,326	,089
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S17	Pearson Correlation	-,023	-,254	-,023	-,045	-,045	,000	-,201	-,236	-,184	-,067	-,174
	Sig. (2-tailed)	,904	,176	,904	,812	,812	1,000	,287	,210	,331	,724	,358
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s18	Pearson Correlation	,106	,106	,106	-,238	,208	,000	,428*	-,154	,155	,015	,390*
	Sig. (2-tailed)	,578	,578	,578	,206	,270	1,000	,018	,416	,414	,939	,033
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s19	Pearson Correlation	,109	,109	,312	,080	,280	,139	,207	,139	,015	,053	,395*
	Sig. (2-tailed)	,568	,568	,093	,674	,134	,465	,272	,465	,935	,782	,031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

s20	Pearson Correlation	,018	,157	,434*	,082	,218	-,047	-,040	,236	,200	,009	,374*
	Sig. (2-tailed)	,923	,407	,016	,667	,247	,804	,833	,209	,289	,962	,042
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s21	Pearson Correlation	1	-,005	,282	-,198	,226	,049	,167	,049	,071	,312	,433*
	Sig. (2-tailed)		,980	,131	,295	,230	,797	,378	,797	,710	,094	,017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s22	Pearson Correlation	-,005	1	-,005	,649**	,367*	,196	,323	,636**	-,093	,033	,603**
	Sig. (2-tailed)	,980		,980	,000	,046	,300	,081	,000	,626	,864	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s23	Pearson Correlation	,282	-,005	1	,085	,367*	,049	-,302	,196	,234	,312	,402*
	Sig. (2-tailed)	,131	,980		,656	,046	,797	,104	,300	,212	,094	,028
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s24	Pearson Correlation	-,198	,649**	,085	1	,306	,144	,123	,577**	,193	-,027	,472**
	Sig. (2-tailed)	,295	,000	,656		,101	,447	,517	,001	,307	,885	,009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s25	Pearson Correlation	,226	,367*	,367*	,306	1	-,289	,123	,289	,032	-,027	,441*
	Sig. (2-tailed)	,230	,046	,046	,101		,122	,517	,122	,866	,885	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s26	Pearson Correlation	,049	,196	,049	,144	-,289	1	,213	,100	,279	,381*	,379*
	Sig. (2-tailed)	,797	,300	,797	,447	,122		,258	,599	,136	,038	,039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s27	Pearson Correlation	,167	,323	-,302	,123	,123	,213	1	,053	,202	,081	,472**
	Sig. (2-tailed)	,378	,081	,104	,517	,517	,258		,780	,284	,670	,008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s28	Pearson Correlation	,049	,636**	,196	,577**	,289	,100	,053	1	-,056	,238	,506**
	Sig. (2-tailed)	,797	,000	,300	,001	,122	,599	,780		,770	,206	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
s29	Pearson Correlation	,071	-,093	,234	,193	,032	,279	,202	-,056	1	,154	,423*
	Sig. (2-tailed)	,710	,626	,212	,307	,866	,136	,284	,770		,417	,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

s30	Pearson Correlation	,312	,033	,312	-,027	-,027	,381*	,081	,238	,154	1	,421*
	Sig. (2-tailed)	,094	,864	,094	,885	,885	,038	,670	,206	,417		,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Lampiran 21 Uji Normalitas dan Homogenitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a] Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic
Pemahaman Konsep	Pretest Eksperimen	,128	31	,200*	,936
	Posttest Eksperimen	,128	31	,200*	,956
	Pretest Kontrol	,130	33	,171	,956
	Posttest Kontrol	,138	33	,110	,958

Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk[a] df	Sig.
Pemahaman Konsep	Pretest Eksperimen	31	,064
	Posttest Eksperimen	31	,230
	Pretest Kontrol	33	,203
	Posttest Kontrol	33	,231

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

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Konsep	Based on Mean	,884	3	124	,451
	Based on Median	,711	3	124	,547
	Based on Median and with adjusted df	,711	3	121,882	,547
	Based on trimmed mean	,871	3	124	,458

Lampiran 22 Uji N-Gain

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Persen	Eksperimen	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Kontrol	33	100,0%	0	0,0%	33	100,0%

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		64,6739	3,61714
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57,2867	
			Upper Bound	72,0611	
		5% Trimmed Mean		64,6915	
		Median		63,6364	
		Variance		405,596	
		Std. Deviation		20,13940	
		Minimum		25,00	
		Maximum		100,00	
		Range		75,00	
		Interquartile Range		33,33	
		Skewness		-,055	,421
		Kurtosis		-,909	,821
	Kontrol	Mean		29,5003	2,90654
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	23,5799	
			Upper Bound	35,4208	
		5% Trimmed Mean		29,4556	
		Median		28,5714	
		Variance		278,783	
		Std. Deviation		16,69681	
		Minimum		,00	
		Maximum		61,54	
		Range		61,54	
		Interquartile Range		24,95	
		Skewness		-,176	,409
		Kurtosis		-,553	,798

Lampiran 23 Uji Hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain Score	N-Gain Score Eksperimen	31	64,67	20,139	3,617
	N-Gain Score Kontrol	33	29,50	16,696	2,906

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
N-Gain Score	Equal variances assumed	2,221	,141	7,625	62
	Equal variances not assumed			7,581	58,415

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
N-Gain Score	Equal variances assumed	,000	35,175	4,613
	Equal variances not assumed	,000	35,175	4,640

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
N-Gain Score	Equal variances assumed	25,954	44,396
	Equal variances not assumed	25,888	44,462

Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian

Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Team Games Tournament

KELOMPOK 2

4 - MARET - 2024
KELOMPOK 1

Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Lampiran 25 Bukti Hasil Turnitin

200102110041 Nabilatul A_Naskah Skripsi.doc

ORIGINALITY REPORT

29%	27%	21%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	7%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	3%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
4	www.pbiologi.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
8	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
9	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
10	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
11	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1%
12	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1%
13	es.scribd.com Internet Source	<1%
14	id.scribd.com Internet Source	<1%
15	jurnal.unismabekasi.ac.id Internet Source	<1%
16	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
17	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 26 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 : Nabilatul Akmaliyyah
NIM : 200102110041
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu

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, 07 Juni 2024
Kepala,

Benny Afwadzi

BIODATA MAHASISWA

Nama	: Nabilatul Akmaliyyah
NIM	: 200102110041
Tempat Tanggal Lahir	: Madiun, 07 November 2001
Jurusan / Fakultas	: Pendidikan IPS / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat Rumah	: Desa Bakur, RT 08 RW 01, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Madiun, Jawa Timur
No. Telp/ HP	: 085730905411
E-mail	: nabilatulakmaliyyah@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: PAUD Tunas Cendekia RA PSM Bakur MI PSM Bakur MTsN Kota Madiun MAN 2 Kota Madiun UIN Maulana Malik Ibrahim Malang