

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPN 1 LAWANG**

SKRIPSI

OLEH

Novi Herlina

NIM.200102110064



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPN 1 LAWANG

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Pogram Studi Pendidikan Ilmu
Pengetahuan sosial

SKRIPSI

OLEH

Novi Herlina

NIM. 200102110064



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1
LAWANG**

SKRIPSI

Oleh
Novi Herlina
200102110064

**Telah disetujui dan disahkan
Oleh:**

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

**Mengetahui
Ketua Program Studi**



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang” oleh Novi Herlina ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 10 Juni 2024

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.
NIP.198107192008012008

Sekretaris Sidang

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP.197312122006042001

Pembimbing

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP.197312122006042001

Penguji

Kusumadyahdewi, M.AB
NIP. 197201022014112005

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim,

Puji syukur telah di haturkan kehadirat Allah SWT, kedua sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada nabi agung Muhammad SAW. Saya persembahkan penelitian ini kepada orang-orang yang istimewa dalam hidup saya

Keluarga

Keluarga yang sangat berarti dalam hidup saya kakek Kusnadi, ayah Mulyadi, ibu Suhermin, dan adik tercinta Yoga Dimas. Terimakasih telah memberikan dukung serta kasih sayang kepada saya sampai bisa berada di titik ini.

Dosen Pembimbing

Terima kasih ibu Dr. Hj. Ni`matuz Zuhroh, M.Si yang telah meluangkan waktunya, perhatiannya dan selalu memberikan arahan juga nasihat positif mengenai penulisan skripsi ini hingga selesai.

Teman-teman Seperjuangan

Terimakasih banyak kepada teman angkatan PIPS 2020 lebih yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta terimakasih atas kebaikannya selama masa perkuliahan yang tak terlupakan. Terimakasih juga kepada sahabat-sahabat terdekat saya yang selalu mendukung saya dan kebersamaannya selama masa perkuliahan.

HALAMAN MOTTO

وَيَرْزُقُهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ إِنَّ اللَّهَ بَالِغُ أَمْرِهِ قَدْ
 جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا ﴿٣﴾

“dan menganugerahkan kepadanya rezeki dari arah yang tidak dia duga. Siapa yang bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)-nya.

Sesungguhnya Allahlah yang menuntaskan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah membuat ketentuan bagi setiap sesuatu.”

(Q.S. Ath Thalaq ayat 3)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Ni`matuz Zuhroh, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Novi Herlina
Lamp : 4 Eksemplar
Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama	: Novi Herlina
NIM	: 200102110064
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pada Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Lawang

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hj. Ni`matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novi Herlina
NIM : 200102110064
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pada Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Lawang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan 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 peraturan yang berlaku.

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

Malang, 28 Mei 2024
Hormat Saya,



Novi Herlina
NIM. 200102110064

KATA PENGANTAR

Segala puji yang terpanjatkan kepada Tuhan semesta alam Allah SWT yang selalu melancarkan jalannya peneliti. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang membimbing ke jalan yang benar yakni Ad- Dinul Islam. Atas berkat Ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsinya yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pada Kelas VIII Di SMPN 1 Lawang**” ini dengan baik dan benar.

Dengan selesainya Skripsi ini, tiada kata yang pantas Penulis ucapkan kecuali ucapan beribu – ribu terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H.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. Alfina Yuli Efiyanti, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Ni`matuz Zuhroh, M.Si, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen PIPS yang selalu mencurahkan ilmunya selama perkuliahan.
6. Edi Santoso, S.Pd. M.Pd., selaku Kepala Sekolah, Bella Nur Aliyah, S.Pd., selaku guru IPS kelas VIII, dan siswa siswi VIII C dan VIII D SMP Negeri 1 Lawang, Kota Malang. Terima kasih atas bantuan selama proses penelitian.

7. Pemilik NIM 202020100012 terima kasih atas dukungan, semangat serta tempat berkeluh kesah selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman terkasihku yang sudah membantu dan memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Kawan-kawan jurusan PIPS angkatan 2020 yang selalu berjuang bersama dalam keadaan suka maupun duka menjalani proses perkuliahan.

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

Malang, 28 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Novi Herlina', with the name 'Novi' written above the main signature.

Novi Herlina

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	’	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Orisinalitas Penelitian.....	6
F. Definisi Istilah	10
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	14
TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Hasil Belajar	21
C. Ilmu Pengetahuan Sosial	25
B. Perspektif Teori Dalam Islam	30
C. Kerangka Berfikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35

B. Lokasi Penelitian	36
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Subjek Penelitian.....	36
E. Data dan Sumber Data	37
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	38
H. Teknik Pengumpulan Data	44
I. Analisis Data.....	45
J. Prosedur Penelitian.....	48
BAB IV	51
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	51
A. Paparan Data.....	51
B. Hasil Penelitian.....	54
BAB V	61
PEMBAHASAN	61
BAB VI.....	69
PENUTUP.....	69
A. Simpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	8
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	35
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	38
Tabel 3.3 Uji Validitas Butir Soal	40
Tabel 3.4 Uji Reabilitas Soal Pre-test dan Post-test.....	41
Tabel 3.5 Interpretasi Tingkat Kesukaran	42
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Butir Soal Post-test Kelas Uji Coba VIII-G.....	42
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda	43
Tabel 3.8 Presentase Daya Beda Butir Soal.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Nilai N-Gain	48
Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen.....	54
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Pretest-Posttest Kelompok Kontrol	55
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	57
Tabel 4.5 Uji Independent Sample T-Test	59
Tabel 4.6 Uji N-Gain Score	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 4.1 Denah Sekolah.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Struktur Staf SMP Negeri 1 Lawang	74
Lampiran 2 Sarana dan Prasarana Sekolah	75
Lampiran 3 Data Jumlah Siswa Kelas Uji Coba SMP Negeri 1 Lawang	76
Lampiran 4 Data Jumlah Siswa Kelas Eksperimen & Kontrol.	77
Lampiran 5 Lembar Validator	78
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 7 Soal Pre-test Post-test.	81
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Soal.	84
Lampiran 9 Uji Analisis Deskriptif Eksperimen & Kontrol.	86
Lampiran 10 Uji Normalitas	87
Lampiran 11 Uji Homogenitas.....	88
Lampiran 12 Uji Hipotesis.	89
Lampiran 13 Foto Penelitian.....	90
Lampiran 14 Bukti Konsultasi Bimbingan.....	91
Lampiran 15 Surat Izin Telah Menyelesaikan Penelitian.	92
Lampiran 16 Modul Ajar TGT.....	93
Lampiran 17 Modul Ajar Konvensional.	98
Lampiran 18 Bahan Bacaan.	104
Lampiran 19 Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test.....	113

ABSTRAK

Herlina, Novi. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. Hj. Ni`matuz Zuhroh, M.Si.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang. Kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang tahun ajaran 2023/2024 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya yakni quasi eksperimen. Subject Penelitian dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang yaitu 286 siswa. Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling, dengan kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan tes tulis. Instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur hasil belajar. Instrumen soal sebelum digunakan untuk menjaring data dan untuk mendapatkan data yang objektif, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reabilitas. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis untuk pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 81,72, rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol sebesar 71,09. Hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis uji Independent Sample T-test diperoleh nilai signifikan $0.003 < 0.005$. Maka dapat dikatakan terdapat peningkatan pada hasil belajar IPS.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar IPS.

ABSTRACT

Herlina, Novi. 2024. The Effect of the Teams Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Social Sciences Subject Class VIII at SMPN 1 Lawang. Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Supervisor : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

This research discusses the influence of the Teams Games Tournament (TGT) type learning model on social studies learning outcomes for class VIII students at SMP Negeri 1 Lawang. This research study was motivated by low student learning outcomes and lack of student participation in the social studies learning process.

The purpose of this study is to determine the learning outcomes of social studies class VIII SMP Negeri 1 Lawang for the 2023/2024 school year by using a Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model compared to using a conventional learning model.

This research uses a quantitative approach, the type of research is quasi-experimental. The research subject in this study is all grade VIII students of SMP Negeri 1 Lawang, namely 286 students. In sampling, random sampling techniques were used, with class VIII-C as the experimental class and class VIII-D as the control class. Data collection techniques and instruments use written tests. The research instrument is in the form of a test to measure learning outcomes. Before the question instruments are used to collect data and to obtain objective data, validity and reliability tests are first carried out. After the data is collected, it is then analyzed for the next test, namely the hypothesis test.

Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that there is an influence on the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type on learning outcomes. This can be proven by the average learning outcome score in the experimental class of 81.72, the average learning outcome score of the control class is 71.09. The results of hypothesis testing using Independent Sample T-test analysis obtained significant values of $0.003 < 0.005$. So it can be said that there is an increase in social studies learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model, Social Sciences Learning Outcomes.

خالصة

ال نرق ألعاب ب طولة ن وع جن ال نعاوني ال نعلم ن نموذج ن أ نر. 2024 رل ننا، هي نون ي نني ال ناعن ل لصف الالج نماع نة ال ع لوم حواض نيع نني ال طالب ن علم ن ناعن ج ع لى (TGT) ك ل نة الالج نماع نة، ال ع لوم ن ع ل نيم ن سم أطروحة، الوان ج 1 ال ح لوم نة ال م نوسطة ال مدرسة. ال ن ج ال ح لوم نة ال سال م نة إ ب راه نيم كمال حوالن ا جام نة ال م ع ل م نين، ون دري ب ال نرب نة جاج س ن نر زهرة، ن عم نوز. حج. د: ال ر سالة ع لى ال م شرف

ع لى (TGT) ال نرق ألعاب ب طولة ن وع جن ال نعلم ن نموذج ن أ نر ال بحث هذا نناقش ال م نوسطة ال مدرسة نني ال ناعن ال صرف ل طالب الالج نماع نة ال دراسات ن علم ن ناعن ج ن علم ن ناعن ج ان خ ناض هو ال بحث نة ال دراسة هذه وراء ال دافع ك ان. الوان ج 1 ال ح لوم نة الالج نماع نة ال دراسات ن علم ن عم ل نة نني ال طالب م شاركة وعدم ال طالب

ال ناعن ل لصف الالج نماع نة ال دراسات ن علم ن ناعن ج ن حدي د هو ال بحث هذا ن ال هدف ن نموذج ب اس نخدام 2023/2024 ال دراسي ل لعام الوان ج 1 ال ح لوم نة ال م نوسطة ب ال مدرسة ال نعلم ن نموذج ب اس نخدام م نارة (TGT) ال نرق ألعاب ب طولة ن وع جن ال نعاوني ع ل م ال ال ن نل ندي

نني ال دراسة م ج نمع ك ان نجر ن بي ش به ال بحث ونوع ال نمي، ال م زه ج ال بحث هذا ن نخدم ب لبا 286 أي ال ح لوم نة، ال ع داد نة ب ال مدارس ال ناعن ال صرف طالب ج م نيع ال دراسة هذه هي VIII-C ال نة ك ان ت ح نث ال ع شوائ نة، ال ع نيات أ خ ذ ع نيات أ خ ذ ن ن نة اس نخدمت ج م ع وأدوات ن ن نيات ن ن نخدم. ال ضاب طة ال نة هي VIII-D وال نة ال نجر ن ب نة ال نة ال نعلم ن ناعن ج ل ن ناس ا خ ن بار ع ن ع بار ع ال بحث أداة. ال ك ناب نة ال خ ن بارات ال ب نيات أداة ا خ ن بار ن نمة، جو ضوع ب نيات ع لى وال ح صول ال ب نيات ل ج م ع اس نخدامها ن بل ل ال خ ن بار ن ح ل ن لها ن نيم ال ب نيات، ج م ع وب عد. ون ب ان ما ص ح ناعن ل ل ناك د أو ال ال سؤال ال نرض نيات ا خ ن بار وهو ال نالي،

ال نعلم ل نموذج ن أ نر هناك أن اس ن ن ناعن م ك ن وال م ناق شة، ال بحث ن ناعن ج ع لى وب ناء ذلك إ ن بات ون م ك ن. ال نعلم ن ناعن ج ع لى (TGT) ال نرق ألعاب ب طولة ن وع جن ال نعاوني ن نة نجة وم نوسط، 81.72 وهو ال نجر ن بي ال نصل نني ال نعلم ن نة نجة م نوسط خ ال ن ب اس نخدام ال نرض نيات ا خ ن بار ن ناعن ج ص لت. 71.09 هو ال ضاب ط ال نصل نني ال نعلم ن هناك أن ال نول م ك ن ل ذلك، $0.005 < 0.003$ ن در م ع نوية ن نجة ع لى t ا خ ن بار ن ح ل نل الالج نماع نة ال دراسات ن علم ن ناعن ج ن نية

مخرجات ال نعاوني، ال نعلم ن نموذج (TGT) ال نرق ألعاب ب طولة: ال م ن ناعن نة ال ك ل م ات الالج نماع نة ال ع لوم ن علم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil interaksi dan tindakan dalam mengajar. Hasil belajar dapat ditentukan dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melakukan pembelajaran. Dilihat dari perspektif guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar adalah berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS memerlukan adanya peningkatan, mengingat mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran terpenting bagi siswa untuk hidup bermasyarakat dan bernegara. Akan tetapi masih banyak dari kalangan siswa yang kurang begitu menyukai mata pelajaran ini dikarenakan materi materi yang banyak dan guru yang kurang inovatif dalam menyajikan materi. Dalam menangani hal tersebut memerlukan pemilihan suatu strategi pembelajaran, seorang guru harus memilih strategi pembelajaran yang tepat harus sesuai dengan bahan, sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri¹.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yaitu strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran

¹ Resta Novita Permadi, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka, "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP," *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 197–202, <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>.

dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan. Berdasarkan rekaman pengamatan peneliti selama semester genap tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa: 1) masih rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan minimnya jumlah pertanyaan yang diajukan atau siswa yang mau menjawab pertanyaan guru, 2) motivasi siswa yang masih rendah, ditandai dengan masih banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran IPS di kelas VIII masih perlu dioptimalkan, sehingga hasil belajar dapat meningkat².

Menurut Agung, upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan menerapkan permainan akademik dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri siswa untuk menguasai materi pelajarannya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu memfasilitasi hal tersebut adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis. Kelompok-kelompok siswa yang dibentuk merupakan kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik.

² Marganingsih, "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VII-M SMP Negeri 1 Tulungagung Semester 1 Tahun," *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan* I, no. November (2021): 304–11.

Melalui pembelajaran dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain. Langkah-langkah dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang. Hal ini menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan³.

Studi terkait oleh Yusma Yarni Pohan, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa”. Hasil penelitian mengidentifikasi mengenai model pembelajaran Teams Games Tournament memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020⁴. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sejalan dengan teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme yakni teori pembelajaran yang mengajak siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan mereka melalui interaksi antar teman atau bekerja sama dalam mencari jawaban secara berkelompok. Konstruktivisme sebagai

³ Ngurah Agung Anak Yuliatwati, “Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 356–64, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

⁴ YUSMA YARNI POHAN, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Mis Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020*, vol. 15, 2020.

pendekatan dalam pembelajaran menekankan siswa dalam membangun pengetahuannya dari pengalaman yang didapatkan sehingga pendekatan ini memungkinkan efektif dalam proses pembelajaran⁵.

Dari sinilah suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif bisa mendorong siswa untuk dapat merangkai, mengkonstruksi dan menghubungkan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dengan cara berkelompok dan dirancang seperti siswa sedang bermain sehingga diharapkan peran dari siswa meningkat dengan diimbangi pada hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menganggap perlu diadakanya penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitiannya yaitu “ Apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Lawang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ? “

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diambil berdasarkan rumusan masalah yang ada, sehingga didapatkan tujuan penelitian ini yaitu “ Untuk mengetahui adanya pengaruh pada hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Lawang

⁵ Nurfatimah Sugrah, “IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS,” no. September (2019): 121–38.

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) “

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat meningkatkan keilmuan peneliti lain dan pembaca mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberi penjelasan mengenai manfaat model pembelajaran TGT untuk mengembangkan efektivitas pembelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif model pembelajaran pada IPS untuk meningkatkan kualitas sekolah.

a. Bagi Siswa

Memberi variasi dalam pembelajaran IPS sehingga siswa tidak jenuh.

b. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman berharga dalam menghadapi masalah di masa depan dan memperluas wawasan tentang model pembelajaran.

E. Orisinalitas Penelitian

Untuk mempersiapkan skripsi ini, para peneliti mengkaji penelitian-penelitian terdahulu mengenai topik-topik yang terkait. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dan sebelumnya. Beberapa karya penelitian terdahulu telah diperiksa, yaitu :

1. **“Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Power Point Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTS Sunan Kalijogo Kota Malang”** Penelitian ini oleh Supiani pada tahun 2022. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu adanya pengaruh signifikan pada penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media powerpoint terhadap keaktifan belajar pada kelas eksperimen.
2. **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa”** Penelitian ini oleh Yusma Yarni Pohan pada tahun 2020. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pada penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.
3. **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”** Penelitian ini oleh Sutriani Inda Lestari pada tahun 2019. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif

tipe TGT merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar.

4. **“Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP”**

Penelitian ini oleh Resta Novita Permadi, Sri Kartikowati, Mifta Rizka pada tahun 2023. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan strategi Team Games Tournamaent (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.

5. **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Makkasar”**

Penelitian ini oleh Andi Mutmainna Salsabila, Khaerunnisa, Syamsuryani Eka Putri Atjo pada tahun 2023. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) menunjukkan adanya peningkatan.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi, tesis, jurnal,dll), Penerbit, dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Supiani, Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Power Point Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTS Sunan Kalijogo Kota Malang, Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Jurusan PIPS, 2022	Pendekatan kuantitatif Jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)	Lokasi penelitian Penelitian Supiani berfokus pada Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Power Point Terhadap Keaktifan Belajar Siswa sedangkan peneliti fokus pada implementasi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar	Penelitian ini berfokus pada implementasi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)
2.	Yusma Yarni Pohan, Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil	Pendekatan Kuantitatif Jenis penelitian eksperimen	Lokasi penelitian	

	Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa, Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Jurusan PGMI, 2020	semu (quasi eksperimen)	Mata pelajaran yang diteliti	
3.	Sutriani Inda Lestari, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar, Skripsi, Fakultas Keguruan, 2019	Pendekatan Kuantitatif Jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)	Lokasi penelitian Mata pelajaran yang diteliti	
4.	Resta dkk, Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP, Jurnal, Prodi Pendidikan, 2023	Pendekatan Kuantitatif Jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)	Lokasi Penelitian	
5.	Andi dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di	Pendekatan Kuantitatif Jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)	Lokasi penelitian	

	Kota Makkasar, Jurnal, 2023			
--	--------------------------------	--	--	--

F. Definisi Istilah

A. Pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Sebuah tipe pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan nama *Teams Games Tournaments* (TGT) menempatkan para siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang. Setiap anggota kelompok memiliki beragam kemampuan, jenis kelamin, dan suku. Lima langkah dari pembelajaran TGT ini meliputi: presentasi materi di kelas, latihan belajar kelompok, permainan, kompetisi, dan penghargaan kelompok. Dalam rangka penelitian ini menerapkan model TGT berbantuan wordwall ke dalam kegiatan pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang digunakan pada materi kehidupan pada masa kolonialisme & imperialisme.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan cerminan dari berbagai aspek pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hal ini mencakup penilaian hasil tes yang diperoleh siswa, yang dapat diukur sebelum dan sesudah tes. Kualitas siswa selama proses belajar mengajar berdampak besar pada hasil belajar siswa.

C. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah disiplin ilmu yang diberikan dalam jenjang pendidikan SMP/MTs. Dalam mata pelajaran ini,

diperkenalkan berbagai konsep dan teori yang menggali pemahaman tentang berbagai aspek kehidupan sosial serta keterkaitannya dengan lingkungan sekitar. Sebagai hasilnya, IPS memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Siswa juga bisa mendapatkan sebuah pemahaman yang lebih luas mengenai seluk-beluk kehidupan sosial dengan mempelajari dinamika masyarakat, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, dan budaya melalui mata pelajaran IPS. Pada penelitian ini materi IPS yang dibahas yaitu mengenai kehidupan pada masa kolonialisme & imperialisme.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan diperlukan untuk mempermudah penulisan hasil penelitian dan agar dapat dicerna secara runtut. Laporan penelitian ini akan dibagi menjadi enam bab, dengan masing-masing bab terdiri dari subbab yang saling berhubungan. Sistematika selengkapnya dapat ditemukan di sini:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini berfungsi sebagai gambaran umum untuk pola pemikiran yang digunakan dalam skripsi secara keseluruhan, dan mencakup latar belakang masalah yang menjadi perhatian peneliti. Fokus penelitian adalah batasan masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah adalah pertanyaan yang akan digunakan untuk menemukan jawaban atas masalah tersebut. Perpecahan masalah adalah tujuan penelitian. Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi penulis dan pembaca

BAB II : KAJIAN TEORI

Untuk memahami kerangka teori yang digunakan sebagai landasan penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Menjelaskan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian kuantitatif dipilih untuk memungkinkan penulis mengumpulkan data yang dapat diukur secara angka, sehingga memfasilitasi analisis statistik yang valid. Penulis akan memperkenalkan jenis penelitian yang kami lakukan dan memberikan alasan di balik pemilihan metode ini. Sumber data merupakan subjek dari mana data tersebut diperoleh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan Kuisiner, serta dokumentasi.

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Bab ini mencakup paparan data, yang mencakup hasil penelitian di lapangan. Paparan data mencakup sejarah berdirinya SMP Negeri 1 Lawang, letak geografis, struktur organisasi, visi dan misi, sarana prasarana, serta profil sekolah. Selain itu, deskripsi data spesifik tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang

BAB V: PEMBAHASAN

Pembahasan tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang akan melibatkan pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi data untuk mengevaluasi apakah metode tersebut memiliki dampak yang signifikan pada tingkat relaksasi siswa.

BAB VI: PENUTUP

Bab terakhir dari skripsi penulis berisi kesimpulan sebagai jawaban atas pokok masalah dan saran yang terkait dengan hasil penelitian. Bab ini membantu pembaca mendapatkan intisari dari hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT

1.1. Pembelajaran Model Kooperatif

Dalam paradigma pembelajaran kooperatif, siswa harus bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Landasan teoritis dari pendekatan pembelajaran kooperatif ini meliputi Teori Motivasi, Teori Konstruktivis Personal oleh Piaget, dan Teori Konstruktivisme oleh Vygotsky⁶.

Vygotsky percaya bahwa perkembangan mental adalah proses sosial yang dimulai sejak lahir. Anak-anak dibimbing oleh teman sebaya atau orang dewasa yang memiliki keahlian lebih besar dalam profesi dan teknologi. Menurut Vygotsky, kolaborasi dalam kegiatan belajar antar anak dapat menunjang perkembangannya karena umumnya anak cenderung lebih nyaman bekerja sama bersama individu yang berbeda di lingkungan yang serupa. Pembelajaran kooperatif mengutamakan keseluruhan (holistik) daripada bagian kecil.

Namun, menurut teori Piaget, pemahaman mereka didasarkan pada pentingnya hubungan sosial dalam pembentukan pengetahuan. Menurut teori belajar kooperatif Piaget, siswa yang berkemampuan tinggi harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan melalui interaksi dengan dunia mereka. Teori motivasi Slavin mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai penghargaan struktur tujuan tempat siswa beraktivitas. Teori ini mengindikasikan

⁶ Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.

bahwa memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kinerja kelompok dapat merangsang pembentukan struktur yang diberikan pada tingkat individu di dalam kelompok. Sebagai tanggapan atas tugas kelompok yang mereka selesaikan, anggota kelompok saling memberikan penguatan sosial satu sama lain⁷.

Oleh sebab itu, peneliti dapat mengemas kesimpulan terhadap model pembelajaran kooperatif dapat difungsikan dalam kelompok kecil untuk beragam mata pelajaran dan tingkat usia berdasarkan penjelasan para ahli di atas. Model ini juga disesuaikan berdasarkan kondisi dan situasi saat pembelajaran dilakukan. Siswa dalam kelompok ini memiliki latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam, serta jenis kelamin dan etnis yang berbeda pula. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah untuk mencegah siswa mengembangkan sikap kompetitif dan individualitas, terutama pada siswa yang berprestasi rendah atau tinggi. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung, Membangun suasana pembelajaran inklusif dimana setiap siswa mempunyai kesempatan untuk berkembang dan berkembang tanpa tekanan.

2. Pembelajaran Tipe TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) yakni pendekatan pembelajaran kooperatif yang menarik dan menyenangkan yang menyertakan seluruh siswa, tanpa memandang status, dalam peran dan aktivitas sebagai tentor sebaya. TGT juga menyatukan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, siswa dapat mengambil bagian dalam kelompok belajar yang memuat lima hingga enam orang. Gender serta spektrum keahlian masing-masing anggota kelompok juga dipertimbangkan. Metode ini

⁷ Ali.

dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar inklusif dimana setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menyumbangkan kemampuannya dan memanfaatkan keunikannya. Oleh karena itu, kolaborasi antar anggota kelompok tidak hanya mendorong pertukaran ide, tetapi juga menjadikan pengalaman belajar menjadi lebih baik berkat keberagaman pengetahuan dan bakat yang ada dalam kelompok⁸.

Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kooperatif melalui penggunaan paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dalam permainan kelompok ini memiliki tujuan untuk menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya dan mendapatkan jawaban yang benar. Dalam TGT, permainan dirancang untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa selain meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun semangat tim. Model pembelajaran TGT menciptakan suasana belajar yang dinamis, mengundang keterlibatan aktif siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran. Dengan mendorong partisipasi aktif siswa, pendekatan ini memberikan peluang terjadinya interaksi yang lebih mendalam antar sesama siswa. Dalam lingkungan yang dinamis ini, siswa tidak hanya sekedar penerima informasi, namun juga berperan sebagai kontributor aktif dalam membangun pengetahuan bersama. Hal tersebut tidak hanya mengembangkan wawasan mereka mengenai materi pelajaran saja, namun juga memperkuat keterampilan sosial dan kemampuan bekerja secara kolaboratif⁹.

⁸ Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa" 3, no. 2 (2020): 104–11.

⁹ Hasanah, Wijayanti, and Liesdiani.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama tim serta mendorong pertumbuhan kognitif siswa, seperti yang dapat disimpulkan dari uraian diatas. Pendekatan ini mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok melalui berbagai kegiatan dan mendorong mereka untuk lebih memahami dan berpikir kritis.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGT

Adapun kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari pembelajaran TGT yakni, sebagai berikut :

- a) Memperbanyak waktu yang dialokasikan dalam melaksanakan tugas
- b) Mendorong penerimaan perbedaan individu dan memberi nilai pada keunikan setiap siswa
- c) Diharapkan dapat menguasai materi secara menyeluruh dengan waktu yang terbatas
- d) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan melibatkan partisipasi aktif dari siswa
- e) Mengembangkan karakter siswa agar dapat berlatih berinteraksi dengan sesama
- f) Motivasi belajar menjadi lebih tinggi
- g) Meningkatkan hasil belajar
- h) Terbentuknya sikap empati, kepekaan, dan toleransi terhadap individu di sekitarnya.

Sedangkan kelemahan dari tipe TGT yakni :

a) Bagi Guru

Memang sulit bagi guru untuk membagi siswa yang mempunyai keunggulan akademik berbeda. Namun mengetahui kebutuhan dan potensi setiap siswa, guru dapat membentuk kelompok yang seimbang dan sesuai dengan tingkat kemampuan akademiknya. Selain itu, pengorganisasian kelas yang baik dapat mengurangi kemungkinan siswa melewatkan waktu yang ditugaskan, terutama jika waktu tersebut diisi dengan percakapan yang tidak relevan. Guru yang mempunyai kemampuan mengawasi dan membimbing kelas secara keseluruhan akan lebih mampu menangani permasalahan tersebut. Guru dapat memastikan setiap siswa terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan arahan yang jelas, mengatur waktu secara bijak, dan memfasilitasi diskusi yang terarah. Dengan cara ini, perbedaan kemampuan akademik dapat dikurangi dan lingkungan belajar menjadi lebih efektif dan inklusif.

b) Bagi Siswa

Untuk siswa yang memiliki kapabilitas tinggi seringkali mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep atau materi kepada teman sekelasnya. Tantangan ini muncul karena mereka mungkin belum terbiasa dengan proses penyampaian pengetahuan atau kesulitan mengkomunikasikan pemahaman yang mungkin sudah sangat familiar bagi mereka. Namun kelemahan tersebut dapat diatasi dengan bantuan seorang guru yang mampu membimbing siswa yang memiliki prestasi akademis tinggi dengan baik. Dengan dukungan guru, siswa yang

berkemampuan akademis dapat diajak berbagi ilmu dengan lebih mudah dan efektif kepada teman sekelasnya. Hal ini tidak hanya menguntungkan siswa berkemampuan tinggi dalam mengembangkan keterampilan komunikasinya, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar inklusif di mana pengetahuan dapat disampaikan dan dipahami secara lebih menyeluruh¹⁰.

Namun, menurut Dess, kelemahan model pembelajaran ini yakni, sebagai berikut :

- 1) Hal ini memerlukan banyak waktu bagi siswa, sehingga pencapaian tujuan kurikulum menjadi sebuah tantangan
- 2) Dibutuhkan waktu yang cukup lama bagi para pendidik, sehingga banyak guru yang enggan menerapkan strategi kooperatif
- 3) Penerapan strategi kooperatif memerlukan keterampilan khusus dari seorang guru, sehingga tidak seluruh guru dapat menggunakannya
- 4) Mengharuskan siswa mempunyai ciri-ciri khusus, misalnya mempunyai kecenderungan untuk berkolaborasi¹¹.

D. Langkah – Langkah pembelajaran TGT

Langkah-langkah atau tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang diajarkan oleh Asep Sukenda dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Tahap Penyerahan Materi Kelas:

¹⁰ Nasruddin, “Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru” 9, no. April 2019 (2016):56–68.

¹¹ Ali, “Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam.”

Di fase ini guru memperkenalkan dan menyajikan materi pelajaran kepada seluruh kelas. Informasi dasar diberikan kepada siswa untuk membentuk pemahaman awal.

b) Tahap Pembentukan Grup/Tim:

Setelah penyampaian materi, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok atau tim. Proses pembentukan kelompok dapat dilakukan dengan mempertimbangkan variasi kemampuan, keterampilan, atau karakteristik tertentu.

c) Tahap Permainan/Aktivitas Bersama:

Siswa kemudian terlibat dalam permainan atau kegiatan bersama sebagai kelompok. Tujuan dari desain permainan ini adalah untuk menaksir penangkapan siswa tentang materi yang telah didapatkan, mendorong motivasi kerjasama tim, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

d) Panggung Turnamen:

Setelah melewati permainan kelompok, ada tahap turnamen dimana kelompok bersaing satu sama lain. Siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka yang lebih dalam dan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan atau tugas tertentu.

e) Tahap Pemberian Penghargaan:

Terakhir, setelah tahapan turnamen, diberikan penghargaan sebagai bentuk pengakuan atas prestasi kelompok. Penghargaan dapat berupa pengakuan atas kinerja terbaik, kerja sama tim, atau prestasi lain yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

Melalui penerapan model TGT, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran kelompok, meningkatkan keterampilan sosial, dan merasakan nikmatnya kerja sama tim.

Pendapat-pendapat yang telah dirangkum mengarah pada kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah utama:

- 1) Guru memperkenalkan materi, sasaran pembelajaran, dan memberikan penggambaran singkat mengenai Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan diberikan pada setiap kelompok.
- 2) Guru memecah kelas menjadi beberapa kelompok serta menuntun mereka untuk bertukar pikiran untuk menyelesaikan tugas-tugas yang termuat dalam LKS.
- 3) Guru merancang permainan yang berisi berbagai soal untuk menguji pemahaman siswa.
- 4) Setiap minggunya dapat diadakan turnamen atau pertandingan secara rutin setelah guru memberikan presentasi di kelas.
- 5) Memberikan reward terhadap kelompok siswa yang mencapai perolehan nilai tertinggi sebagai bentuk penghargaan atas prestasinya.¹².

B. Hasil Belajar

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diraih siswa melalui berbagai penilaian, seperti tugas dan ujian, serta keterlibatan aktif dalam proses tanya jawab yang mendukung, dapat diartikan sebagai wujud hasil belajar siswa. Keterampilan ini menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka

¹² Asep Sukenda Egok, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" 6, no. 5 (2022): 9118–26.

pelajari. Kemampuan siswa dalam mengimplementasikan dan mengintegrasikan wawasan mereka pada kehidupan sehari-hari sama pentingnya dengan prestasi belajar mereka seperti halnya basis pengetahuan mereka. Dengan demikian, prestasi belajar siswa tidak hanya menjadi indikator prestasi akademik saja, tetapi juga menjadi landasan kemampuannya bersaing dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat, didukung oleh rasa percaya diri dan keterampilan yang diperoleh dari proses pendidikannya¹³.

Dalam keadaan saat ini yang kompetitif membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, atau SDM yang terampil. Akademisi sering berdebat tentang gagasan bahwa nilai yang ditulis dalam raport atau ijazah siswa tidak dapat menentukan prestasi akademik seseorang. Namun berdasarkan pendapat Nana Sudjana, ranah kognitif mencakup berbagai dimensi hasil belajar intelektual yang termuat dalam beberapa komponen antara lain aspek pengetahuan ataupun ingatan, pengertian konsep, dan kemampuan berpikir rasional dan logistik. Dalam konteks ini lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis pada ranah kognitif.

Hasil belajar siswa, sederhananya, adalah keterampilan yang diperoleh anak-anak dari mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan. Seseorang berusaha untuk membentuk perubahan perilaku yang lebih stabil melalui proses belajar. Dengan kata lain, hasil belajar mengacu pada modifikasi yang dialami siswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan di dalam kelas. Perubahan ini, yang terdiri dari komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik,

¹³ Agustin Sukses Dakhi and Nias Selatan, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa" 8, no. 2 (2020): 468–70.

menunjukkan seberapa baik siswa telah memahami materi yang telah disajikan. Kompetensi yang dicapai digunakan untuk menghitung skor yang mewakili keberhasilan ini.

Dengan demikian, cukup beralasan untuk mengatakan maka peningkatan hasil belajar siswa didukung oleh pengajaran yang efektif dan keterlibatan orang tua. Namun, faktor yang paling terpenting dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah kompetensi guru¹⁴.

2. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Suranata, ada beberapa komponen faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, meliputi :

- a) Faktor internal disebut juga unsur internal berasal melalui diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya, antara lain:
 1. Motivasi : adalah perasaan atau kondisi internal seseorang yang mendorongnya untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.
 2. Sikap : merupakan kesiapan mental seseorang untuk bertindak dalam berbagai situasi, yang dipengaruhi oleh kecenderungan dan orientasi mental yang mempengaruhi cara bertindakya terhadap pengalaman belajar.
 3. Minat : Istilah yang menunjuk pada ketertarikan seseorang terhadap suatu hal tanpa ada tuntutan apapun; itu juga bisa merujuk pada kecenderungan alami seseorang terhadap subjek atau aktivitas tertentu.

¹⁴ Dakhi and Selatan.

4. Mengembangkan Kebiasaan Belajar : ini adalah upaya untuk memperoleh pengetahuan melalui praktik yang konsisten.

5. Konsep Diri : merupakan pemahaman seseorang terhadap dirinya yang meliputi pemahaman terhadap pikiran, perasaan dan perilakunya serta kesadaran bagaimana perilakunya berdampak pada orang lain.

Dalam dunia pendidikan, pemahaman dan pengelolaan faktor internal tersebut sangatlah penting. Hal ini dikarenakan pemahaman motivasi, sikap, minat, kerutinan belajar dan rancangan diri siswa dapat membantu guru menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih baik dan mendorong siswa mencapai hasil belajar.

b) Faktor eksternal meliputi berbagai komponen dan berasal dari lingkungan luar siswa.

1. Keluarga: Faktor-faktor tersebut meliputi kondisi rumah tangga, dinamika hubungan antar anggota keluarga, kondisi ekonomi keluarga, upaya orang tua dalam membimbing anak, dan perilaku orang tua terhadap pendidikan anak.

2. Sekolah: komponen ini mencakup berbagai aspek lingkungan sekolah, seperti kurikulum yang digunakan, tata disiplin, ketersediaan fasilitas pendidikan, teknik pembelajaran yang digunakan, serta banyaknya pekerjaan rumah yang diberikan kepada siswa.

3. Masyarakat: Faktor-faktor tersebut meliputi interaksi siswa dengan lingkungannya, seperti persahabatan, kehidupan sosial di masyarakat, peran media dalam membentuk pandangannya, dan partisipasi siswa dalam kegiatan sosial kemasyarakatan.

Dengan memahami dan mengidentifikasi faktor-faktor eksternal tersebut, kita dapat lebih memahami konteks yang membentuk pengalaman belajar siswa. Interaksi dalam keluarga, sekolah dan masyarakat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan pendidikan dan pemahaman pengetahuan siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan dan mengelola faktor-faktor eksternal tersebut secara menyeluruh untuk mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan¹⁵.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Pendidikan IPS dalam studi sosial mengintegrasikan sejumlah bidang ilmu sosial dan humaniora, termasuk filsafat, agama, dan pendidikan. Beberapa ilmu pengetahuan dan bidang teknologi juga dapat dimasukkan dalam pendidikan IPS. Menurut Ahmad Susanto, ilmu pengetahuan sosial berkaitan dengan pengintegrasian berbagai ilmu sosial dan pemahaman tentang eksistensi manusia di berbagai bidang. Antropologi, ekonommi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, filsafat, sosiologi, agama, dan psikologi yakni beberapa disiplin ilmu tersebut. Setiap gagasan yang dibentuk oleh ilmu pengetahuan dimaksudkan untuk didasarkan pada realitas sosial di sekitar siswa. Sebagai hasilnya, diharapkan siswa yang mengambil program studi IPS ini akan mengembangkan pola pikir yang

¹⁵ Nyoman Dewi Astiti et al., "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA" 26, no. 2 (2021): 193–203.

berwawasan kemasyarakatan dan rasa tanggung jawab terhadap bangsanya sendiri¹⁶.

Menurut pendapat S. Nasution, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang juga berfungsi menjadi wadah integrasi dan sintesis dari disiplin ilmu-ilmu sosial lainnya. Fokus utama dari studi sosial, yang merupakan bagian penting dari program akademik, adalah peran yang dimainkan oleh manusia dalam masyarakat. Mata kuliah ini mencakup berbagai topik yang memberikan gambaran umum tentang psikologi sosial, sosiologi, antropologi, geografi, sejarah, dan ekonomi. Oleh karena itu, studi sosial tidak hanya memberikan siswa pemahaman menyeluruh tentang setiap komponen masyarakat, tetapi juga perspektif komprehensif yang memungkinkan mereka untuk menghargai hubungan yang rumit antara bagian-bagian yang berbeda. Secara umum, IPS membantu siswa memahami aspek-aspek kehidupan sosial yang rumit dan betapa pentingnya mengembangkan pandangan yang lebih komprehensif tentang dunia.

Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar kumpulan mata pelajaran; ini adalah pendekatan holistik yang memungkinkan siswa memahami kompleksitas interaksi antara individu, kelompok, dan masyarakat. Dengan merangkul berbagai disiplin ilmu, IPS memberikan wawasan mendalam tentang perubahan geografis, dinamika sosial, dan cara orang berpikir dan berperilaku dalam masyarakat. Harapannya, siswa bisa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai lingkungan sosial yang kompleks dan selalu berubah melalui pembelajaran IPS.

¹⁶ Moh Sain Sari Mahdalena, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT PADA MATAPELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 010 SUNGAI BERINGIN Sari" 1, no. April (2020): 118–38.

Oleh karena itu, IPS bukan sekedar kumpulan ilmu pengetahuan; juga sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemahaman lebih mendalam terhadap realitas sosial di sekitarnya.

Dari sudut pandang beberapa ahli pendidikan yang telah dijelaskan, Secara ringkas, ilmu sosial yakni subbidang dari berbagai ranah ilmu sosial yang lebih luas yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, ilmu politik, dan pemerintahan adalah beberapa di antaranya. Ilmu-ilmu sosial menyelidiki dan menganalisis berbagai aspek kehidupan manusia melalui berbagai pendekatan dalam disiplin ilmu tersebut, memberikan pemahaman mendalam tentang dinamika sosial, struktur politik, ekonomi dan budaya¹⁷.

2. Ruang Lingkup IPS

Studi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memadatkan dan mencakup berbagai aspek rumit dari keberadaan manusia biasa. Oleh karena itu, pelajaran IPS bagi para siswa sangatlah penting. IPS merupakan jendela yang memungkinkan siswa untuk memahami kompleksitas hubungan sosial, norma-norma budaya, dan interaksi antarpribadi, bukan sekedar kumpulan fakta dan gagasan. Dalam hal ini, pelajaran IPS sangat penting dalam membentuk sudut pandang siswa terhadap dunia luar. Dampak dari pelajaran IPS tidak hanya sebatas pemahaman siswa terhadap ide-ide teoritis, tetapi juga berpengaruh besar terhadap pembentukan pandangan sosial mereka. Kurikulum IPS mengajarkan moral, nilai, dan konvensi sosial yang mendasari hubungan interpersonal dalam masyarakat¹⁸.

¹⁷ Sari Mahdalena.

¹⁸ Sehat Anissa, Ummi, "Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS Pab 2 Sampali" 1, no. 1 (2022): 1–10.

Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang struktur sosial, dinamika ekonomi, aspek geografis, dan elemen lain yang membentuk di kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran IPS. Dengan cara ini, siswa bisa menghubungkan pengetahuan ini dengan pengalaman pribadinya, sehingga memungkinkan mereka mengembangkan sikap sosial yang lebih baik. Pemahaman ini berdampak pada kehidupan sehari-hari siswa di masyarakat, tidak hanya di dalam kelas. Siswa memperoleh pemahaman tentang perannya dalam masyarakat, empati, dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan sosial melalui pembelajaran IPS. Melalui metode pembelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, namun juga mengembangkan keterampilan efektif yang dapat digunakan pada situasi kehidupan sehari-hari¹⁹.

Jadi, pada mata pelajaran IPS terjadi integrasi berbagai disiplin ilmu sosial seperti sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, serta budaya. Jika menggabungkan berbagai aspek ini, mata pelajaran IPS memberikan pemahaman holistik tentang kehidupan sosial dan mendorong siswa untuk memiliki pandangan yang luas terhadap dunia di sekitar mereka. Sehingga, pembelajaran IPS bukan hanya sebagai suatu kewajiban kurikulum, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan kecerdasan sosial siswa agar dapat berkontribusi positif dalam masyarakat.

3. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Secara umum, tujuan dari mata pelajaran IPS adalah agar memberikan pemahaman tentang tujuan akhir yang ingin dicapai siswa setelah menyelesaikan

¹⁹Anissa, Ummi.

proses pembelajaran. Siswa harus memiliki kemampuan untuk menyelesaikan pendidikan pada tingkat yang telah mereka capai. Menurut Hasan, Pembelajaran IPS memiliki tiga kategori tujuan utama, yakni menciptakan kecerdasan intelektual siswa, peningkatan keterampilan, dan pembentukan rasa kewajiban mereka sebagai bagian dari masyarakat. Secara umum, tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan penekanan pada tujuan akhir yang ingin diraih siswa sesudah mengikuti rangkaian proses pembelajaran²⁰.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar dan menengah. Mata kuliah ini membantu siswa memahami dan membuat hubungan antara beragam aspek kehidupan sosial dan peristiwa alam dengan mengintegrasikan bagian-bagian dari ilmu pengetahuan alam terhadap ilmu pengetahuan sosial. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman holistik tentang dinamika masyarakat dan hubungannya dengan lingkungan alam sekitarnya. Mata pelajaran ini berfokus untuk mengajarkan siswa tentang pengembangan diri sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, dan lingkungan sekitar. Mata pelajaran ini juga mengajarkan dasar-dasar yang mereka butuhkan untuk menyambung pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Teori-teori ilmu sosial berasal dari realitas dan fenomena sosial.

Siswa IPS dituntut untuk mencerna berbagai macam ide dan menanamkan sikap, nilai, moral, dan keterampilan atas dasar pengetahuan mereka. Interaksi, saling berkaitan, kesinambungan dan perubahan, keanekaragaman atau kesamaan dan perbedaan, kesepakatan dan ketidaksepakatan, tren, lokasi, kedaulatan, dan

²⁰ Suparyanto dan Rosad, "Hakikat Pembelajaran Ips," *Suparyanto Dan Rosad (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.*

cita-cita bersama adalah beberapa elemen yang membentuk IPS. Beberapa masalah saat ini adalah bahwa banyak guru di sekolah hanya mampu memberikan penjelasan melalui bahasa lisan.

Menurut Piaget, pembelajaran yang hanya diberikan melalui bahasa lisan tidak akan menghasilkan pengetahuan apa pun dan tidak dapat berpengaruh secara signifikan pada pengetahuan ilmu sosial yang diperlukan oleh siswa tersebut. Siswa dapat memperoleh pemahaman lebih awal serta lebih dalam daripada yang mereka dapatkan secara mandiri jika dibandingkan dengan pengajaran terstruktur. Selain itu, mereka juga dapat menggunakan model situasional yang telah mereka buat sebelumnya sebagai panduan dalam menggali seluruh informasi tentang bagaimana masyarakat menanggapi keadaan saat ini²¹.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Perspektif Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Islam

Model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok berfungsi dalam bekerja sama. Ayat Al-Qur'an berikut ini berhubungan dengan pembelajaran kooperatif Q.S. Surat Al Maidah ayat 2 :

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

Artinya :

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) binatang-

²¹ Dkk. Teofilus, “HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR” 1 (2022): 141–49.

binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keridhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidil haram, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

Ibnu Katsir menyatakan bahwa Allah SWT memerintahkan umat-Nya untuk saling tolong menolong dalam hal ketakwaan dan kebaikan. Selain itu, Allah melarang orang untuk membantu dalam kegiatan yang tidak bermoral dan melanggar hukum. Di sisi lain, salah satu arahan sosial utama yang ditemukan dalam Al-Qur'an, menurut pandangan Almaraghi, adalah dorongan satu sama lain untuk mempraktikkan ketakwaan dan kebaikan. Allah memberikan mandat kepada para rasul-Nya untuk saling membantu dalam segala hal yang baik bagi umat manusia-secara individu maupun kolektif, di dalam dan di luar kerangka Islam. Melalui hal ini, mereka dapat terhindar dari kerusakan dan resiko yang mungkin mengancam keamanan mereka²².

2. Perspektif Hasil Belajar Dalam Islam

Prestasi akademik yang diperoleh siswa melalui tes, tugas, dan partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang memfasilitasi perolehan prestasi ini dikenal sebagai hasil belajar. Ini adalah ayat Al Qur'an. Ayat ini berasal dari Q.S. Az-Zumar ayat 9 berkaitan dengan hasil belajar, sebagai berikut :

²² Maya Puspitasari, “KERJASAMA DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN BERDASARKAN TAFSIR AL-QUR'AN SURAT AL-MAIDAH AYAT 2” 2, no. 3 (2022): 209–21.

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

Artinya :

“Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”

Ayat 9 dari Q.S. Az-zumar menjelaskan perbedaan antara orang-orang yang bertakwa dan orang-orang yang tidak bertakwa. Mereka yang secara konsisten beribadah kepada Allah SWT, takut akan murka Allah di akhirat, dan terus menerus berdoa memohon rahmat Allah (surga) dianggap sebagai orang yang bertakwa. Menurut sebuah riwayat, Utsman bin Affan - seorang yang konsisten beribadah kepada Allah SWT di malam hari - adalah orang yang disebut dengan kalimat "amman huwa qanitun" di awal ayat ini²³.

3. Perspektif Pembelajaran IPS Dalam Islam

Pembelajaran IPS merupakan bidang studi yang mengeksplorasi berbagai disiplin ilmu secara sistematis dan ilmiah, serta memiliki tujuan dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada siswa di berbagai tingkat sekolah. Ayat Al-Qur'an yang relevan dengan pembelajaran IPS dapat ditemukan dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13.

أَمَنْ هُوَ قَانِتٌ ۖ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ
وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۗ

²³ Finadatul Wahidah, “Konsep Tarbiyah Dalam Perspektif Surat Az-Zumar Pendekatan Tafsir Ijmali,” *Qolamuna: Jurnal Studi Islam* 5, no. 1 (2019): 97–110.

Artinya :

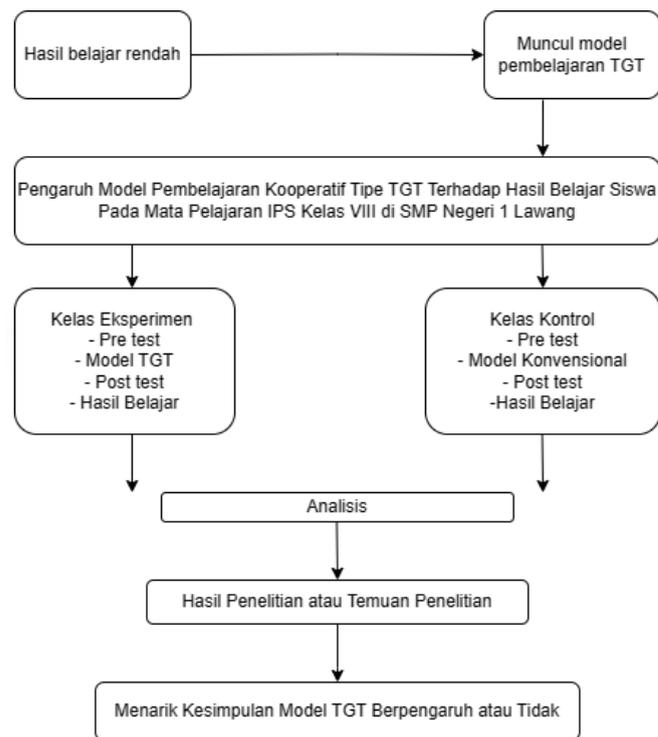
“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya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

Dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13 ini menjelaskan bahwa pendidikan yang memiliki wawasan pluralis-multikultural tidak mengenakan paksaan atau menolak siswa berdasarkan identitas agama, ras, atau kelompok mereka. Dalam konteks ini, tidak ada siswa yang dianggap lebih baik daripada yang lain. Setiap siswa ditempatkan pada posisi yang sama dan seharusnya mendapatkan perlakuan yang sama²⁴.

C. Kerangka Berfikir

Untuk mencapai tujuan, proses belajar mengajar harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Selama proses belajar mengajar, guru diharapkan dapat memberikan model pembelajaran yang menarik bagi siswa dan melibatkan siswa secara aktif untuk menumbuhkan interaksi. Model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat mempermudah proses internalisasi materi yang sedang dipelajari. Judul penelitian ini adalah "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang". Kerangka pemikiran yang akan digunakan untuk penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

²⁴ Na'im Fadhilah and Deswalantri Deswalantri, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Al-Qur'an Surat Al-Hujurat Ayat 11-13: Kajian Tafsir Al-Azhar Karya Hamka," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 3 (2022): 13525–34, <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4468>.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai solusi sementara terhadap masalah yang akan diteliti atau dihadapi. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir tersebut, hipotesis penelitian dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar.

H_a : Terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif. Menurut Mulyadi, penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang menyajikan hasilnya melalui langkah-langkah pengukuran, perhitungan, penerapan rumus dan kepastian data numerik dalam merancang, proses, menjalankan hipotesis, menerapkan teknik, menganalisis data serta penarikan kesimpulan²⁵.

Sedangkan pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimen* yang dianalisis dengan metode statistik²⁶. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, dimana ada kelas eksperimen dan kelas kontrol dikenakan *pretest* dan *posttest*. Detail rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok Siswa	Pre-test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

²⁵ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910.

²⁶ Bambang Perastyo dan Lina miftahul Jannah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, PT Rajagrafindo Persada*, vol. 3, 2016, <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>.

- X : Perlakuan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- : Tidak ada perlakuan
- O1 : *Pretest* kelas eksperimen
- O2 : *Postes* kelas eksperimen
- O3 : *Posttest* kelas kontrol
- O4 : *Pretest* kelas kontrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lawang, sebuah sekolah negeri yang terletak di Kota Malang. Tepatnya di Jalan Sumber Taman No. 50, Desa Kalirejo, Kecamatan Lawang, Kabupaten Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Penjelasan mengenai kedua jenis variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel independen (X) : Metode kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).
- 2) Variabel dependen (Y) : Hasil belajar siswa.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam konteks ini, penentuan subjek pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive*

Sampling bisa diterapkan ketika peneliti memiliki alasan-alasan spesifik terkait dengan pemilihan subjek. Setelah berdiskusi dengan guru kelas VIII, disarankan oleh guru untuk melakukan penelitian di kelas VIII C dan VIII D. Alasannya adalah karena pada kedua kelas tersebut menerapkan metode ceramah. Sebagai hasil dari arahan ini, subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lawang yang terdiri dari dua kelas. Pertama, kelas VIII C yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kedua, kelas VIII D yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelas kontrol.

E. Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini terdapat data primer yang diambil peneliti dari observasi mengenai hasil belajar pretest & posttest yang diambil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen selama pembelajaran berlangsung. Kemudian data sekunder yang didapat oleh peneliti yaitu berupa data-data deskripsi sekolah seperti mengenai sejarah sekolah, struktur staf sekolah, sarana prasarana sekolah, dan sebagainya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam mendukung proses pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar tes yang terkait dengan pencapaian hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pengisian tes, di mana lembar tes hasil belajar yang memuat beberapa butir soal yang harus dijawab oleh siswa sesuai dengan situasi yang sebenarnya. Langkah ini memungkinkan para peneliti untuk memperoleh wawasan yang komprehensif mengenai pemahaman dan perkembangan atau kemampuan hasil belajar siswa terkait dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

No.	Indikator	No Soal
1.	Peserta didik mampu menjelaskan kedatangan bangsa barat di Indonesia	1,2,3,4,5
2.	Peserta didik mampu mengidentifikasi sistem kerja paksa	6,7
3.	Peserta didik mampu menganalisis sistem sewa tanah	8,9
4.	Peserta didik mampu menjelaskan sistem tanam paksa	10
5.	Peserta didik mampu menganalisis perlawanan terhadap persekutuan dagang	11
6.	Peserta didik mampu mengidentifikasi perlawanan terhadap pemerintahan Belanda	12,13
7.	Peserta didik mampu menjelaskan masa kependudukan Jepang	14
8.	Peserta didik mampu menganalisis organisasi sosial & militer masa kependudukan Jepang	15,16,17
9.	Peserta didik mampu menjelaskan kerja paksa masa kependudukan Jepang	18
10.	Peserta didik mampu menganalisis tentang eksploitasi kekayaan alam pada masa kependudukan Jepang	19
11.	Peserta didik mampu menganalisis perubahan masyarakat pada masa kependudukan Jepang	20

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk menentukan seberapa kuat dan valid suatu alat.

Rumus yang digunakan untuk mengevaluasi validitas instrument yakni rumus korelasi *Product Moment* Karl Pearson, yang diambil dari Suharsimi Arikunto²⁷.

Sebagai berikut :

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi

²⁷ Suharsimi Arikunto, "Metode Penelitian," Jakarta: Rineka Cipta 173 (2010).

N : Jumlah Individu dalam sampel

X : Angka mentah untuk variabel x

Y : Angka mentah untuk variabel y

Σ : Sigma atau jumlah

Dasar pengambilan keputusan valid atau tidaknya suatu instrumen menurut Sugiono yaitu sebagai berikut :

- Jika r positif, serta $r \geq 0.30$, maka item tersebut dinyatakan valid.
- Jika r tidak positif, serta $r \leq 0.30$, maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Untuk melakukan perhitungan peneliti menggunakan metode Analyze – Correlate- Bivariate dengan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 26.0 for windows.

Berdasarkan hasil analisis uji validitas butir soal menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 26.0 for windows didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.3 Uji Validitas Butir Soal

No.	Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	Soal 1	0.352	0,349	Valid
2.	Soal 2	0.504	0,349	Valid
3.	Soal 3	0.439	0,349	Valid
4.	Soal 4	0.554	0,349	Valid
5.	Soal 5	0.459	0,349	Valid
6.	Soal 6	0.386	0,349	Valid
7.	Soal 7	0.520	0,349	Valid
8.	Soal 8	0.565	0,349	Valid
9.	Soal 9	0.623	0,349	Valid
10.	Soal 10	0.468	0,349	Valid
11.	Soal 11	0.415	0,349	Valid
12.	Soal 12	0.540	0,349	Valid
13.	Soal 13	0.479	0,349	Valid
14.	Soal 14	0.386	0,349	Valid
15.	Soal 15	0.643	0,349	Valid
16.	Soal 16	0.385	0,349	Valid
17.	Soal 17	0.680	0,349	Valid
18.	Soal 18	0.472	0,349	Valid
19.	Soal 19	0.368	0,349	Valid
20.	Soal 20	0.518	0,349	Valid

Berdasarkan tabel validitas uji coba di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah diujikan terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid karena nilai r hitung $>$ r tabel 0, 349. Artinya, butir soal tersebut dapat digunakan sebagai soal pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

b. Uji Reabilitas

Pengujian reliabilitas berguna untuk menilai apakah data yang dihasilkan dapat dipercaya atau mempunyai reliabilitas²⁸. Dalam penelitian ini digunakan

²⁸ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Guepedia, 2021).

rumus *Alpha Cronbach* untuk menilai reliabilitas instrumen. Penelitian ini menerapkan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Jumlah banyak item pertanyaan

σ^2 : Varian total

$\sigma^2 t$: Jumlah varian butir

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 26.0 for windows didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.4 Uji Reabilitas Soal Pre-test dan Post-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,829	20

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa koefisien butir soal pre-test dan post-test adalah 0,829. Hal tersebut terbukti bahwa nilai 0,829 > dari 0,7. Oleh karena itu, item butir soal tersebut dinyatakan realibel. Artinya instrumen soal tersebut memiliki jawaban yang konsisten sehingga dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran biasanya dilakukan untuk mengetahui derajat kesukaran suatu instrumen soal yang digunakan dalam penelitian. Soal dikatakan

memiliki taraf kesukaran yang baik jika interpretasinya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dengan demikian dalam penelitian ini soal yang akan digunakan adalah soal yang memiliki taraf kesukaran antara 0,00 dan 1,00. Adapun kriteria uji taraf kesukaran yang biasa digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Tingkat Kesukaran

TK (Tingkat Kesukaran)	Interpretasi Indeks Kesukaran
0,00 – 0,15	Sangat Sukar
0,16 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 0,85	Mudah
0,86 – 1,00	Terlalu Mudah

Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 26.0 for windows didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Butir Soal Post-test Kelas Uji Coba VIII-G

No.	Nomor Soal	Kriteria	Jumlah
1.	8,13	Sangat Sukar	2
2.	18	Sukar	1
3.	1,2,3,4,5,6,7,9,12,14,15,17,20	Sedang	13
4.	10,11,16	Mudah	3
5.	19	Sangat Mudah	1

Dari tabel diatas tingkat kesukaran pada butir soal pre-test dan post-test pada kelas uji coba dapat diketahui bahwa instrumen hasil uji coba setelah diujikan kepada siswa kelas VIII-G sebanyak 32 siswa memiliki kriteria yang berbeda-beda. Dari 20 butir soal, terdapat 2 butir soal termasuk dalam kriteria sangat sukar dengan presentase sebesar 10%, 1 butir soal termasuk dalam kriteria sukar dengan presentase sebesar 5%, 13 butir soal termasuk dalam kriteria sedang dengan

presentase sebesar 65%, 3 butir soal termasuk dalam kriteria mudah dengan presentase sebesar 15%, dan 1 butir soal termasuk dalam kriteria sangat mudah dengan presentase sebesar 5%.

d. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, maupun rendah. Adapun bentuk kriteria yang digunakan dalam uji daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi Daya Beda
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek

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

JA : Jumlah peserta kelompok atas

JB : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Jumlah kelompok atas yang menjawab soal benar

BB : Jumlah kelompok bawah yang menjawab soal benar

Berdasarkan hasil analisis uji daya beda butir soal menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 26.0 for windows didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.8 Presentase Daya Beda Butir Soal

No.	Nomor Soal	Kriteria	Jumlah
1.	-	Baik Sekali	-
2.	2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,17,18,20	Baik	15
3.	1,6,14,16,19	Cukup	5
4.	-	Jelek	-

Berdasarkan tabel perhitungan daya beda di atas dapat diketahui bahwa instrumen soal uji coba setelah diujikan kepada siswa kelas VIII-G sebanyak 32 siswa memiliki beberapa kriteria sebagai berikut : 15 butir soal termasuk dalam kriteria baik dan 5 butir soal termasuk dalam kategori cukup.

H. Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul akan digunakan untuk menguji hipotesis atau memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Pada tahap pengujian hipotesis dalam penelitian ini, praktik pengajaran perlu dilakukan dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengumpulkan data hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS diperoleh melalui penggunaan metode tes dan dokumentasi, berikut penjelasannya :

a. Metode Tes

Tes adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penggunaan teknik ini, pengumpulan data dengan menyediakan soal tes yang sudah disusun, yang memungkinkan para responden, seperti peserta didik lebih mudah menandai jawaban yang tepat pada daftar pilihan jawaban yang tersedia. Untuk menjamin

pengisian yang jujur dan dapat diandalkan, responden dapat melakukan pengisian tes secara langsung.

b. Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data tidak terikat oleh batasan ruang dan waktu, sehingga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memahami peristiwa yang terjadi di masa lalu. Dokumen-dokumen tersebut berupa gambar, catatan, teks tertulis, rekaman audio atau video, serta berbagai jenis informasi tertulis atau rekam yang bisa memberikan informasi tentang subjek penelitian. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kondisi siswa yang ada di SMP Negeri 1 Lawang serta data yang dibutuhkan lainnya.

I. Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang dievaluasi adalah data kuantitatif, yakni nilai kemampuan akhir yang diperoleh dari tes hasil belajar. Setelah melakukan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sudah diperoleh data berupa tes hasil belajar.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah data memiliki sebaran normal adalah dengan menggunakan Metode Kolmogorov-Smirnov. Metode ini tidak hanya

menghimpun data, tetapi juga melakukan evaluasi menyeluruh terhadap karakteristik distribusi dari variabel yang sedang diteliti²⁹.

Dengan menggunakan program SPSS, uji normalitas digunakan dalam penelitian ini. Sebuah variabel dianggap berdistribusi normal jika nilainya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$); jika kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka distribusi dianggap tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui bahwa sampel yang diamati memiliki homogen yang sama. Untuk mengetahui uji homogenitas dari suatu sampel maka dapat digunakan rumus Uji F. Berikut merupakan langkah-langkah dalam menguji homogenitas sebagai berikut :

- a) Menentukan taraf signifikasi untuk menguji hipotesis
- b) Menghitung varians atau standar deviasi variabel X dan Y
- c) Mencari F hitung dengan varians X dan Y menggunakan rumus :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

- d) Menentukan F hitung dengan Ftabel pada tabel distribusi F. Suatu sampel dikatakan homogen apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, sedangkan jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$

²⁹ Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

maka sampel tersebut tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Dalam statistik inferensial, pengujian hipotesis digunakan untuk secara statistik mengevaluasi keabsahan pernyataan dan membuat penilaian apakah hipotesis dapat diterima atau tidak. Tujuan dari pengujian hipotesis ini yaitu berfungsi dalam pengujian kebenaran hipotesis yang bersangkutan, dengan kata lain, penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VIII.

a) Uji T

Proses pengujian ini menggunakan metode uji T dengan dukungan program SPSS 26 for Windows. Untuk menerima hipotesis, nilai T_{hitung} harus lebih besar dari nilai T_{tabel} ($T_{hitung} > T_{tabel}$), dan nilai signifikansi harus kurang dari 0,05 ($p < 0,05$).

b) Uji N-Gain Score

Uji N-Gain Score digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun rumus untuk menghitung uji ini yaitu :

$$N - Gain Score = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Tabel 3.9 Kriteria Nilai N-Gain

Presentase	Kriteria
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
55-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber (Hake, R.R, 1999)

J. Prosedur Penelitian

Rencana penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga langkah utama, yakni tahap persiapan, tahap implementasi, dan tahap akhir. Penjelasan rinci mengenai setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahapan ini yakni :

- a. Proses dimulai dengan mengajukan surat izin penelitian kepada pihak sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yakni SMP Negeri 1 Lawang.
- b. Berkomunikasi bersama guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII bertujuan untuk melaksanakan observasi dan mengetahui jalannya kegiatan pembelajaran serta suasana dari tempat ataupun objek penelitian.
- c. Membuat perangkat pembelajaran, termasuk modul serta media pembelajaran yang akan digunakan.
- d. Persiapan alat dokumentasi yang mencakup persiapan alat tulis dan kamera untuk mengabadikan momen-momen yang relevan.
- e. Menyusun instrumen tes hasil belajar yang efektif dan relevan.

- f. Melakukan uji coba lapangan terhadap instrumen yang akan digunakan pada penelitian (uji validitas dan reabilitas).

3. Tahap Implementasi

- a. Melakukan aktivitas pengajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen yaitu kelas C. Sedangkan pada kelas kontrol yakni kelas D pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional.
- b. Menggunakan post test (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan ke 4 adalah untuk melihat hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS telah meningkat.
- c. Post test dilakukan melalui pemberian tes untuk mengevaluasi hasil belajar.
- d. Selanjutnya data hasil belajar siswa akan dianalisis dan pengujian hipotesis diuji dengan menggunakan analisis deskriptif (memberikan gambaran rincian tentang data) dan uji-t (mengukur signifikansi statistik dari perbedaan hasil belajar).

3. Tahap akhir

- a. Penyusunan laporan penelitian (menganalisis hasil penelitian yang telah dilakukan. Laporan harus dipersiapkan dengan terstruktur dan jelas).
- b. Mengedit dan menyelesaikan hasil penelitian (melibatkan revisi serta perbaikan terhadap laporan penelitian).

- c. Ujian akhir (Presentasi secara lisan serta diiringi dengan diskusi tentang pengujian pemahaman mendalam peneliti terhadap topik dan metode yang digunakan).

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

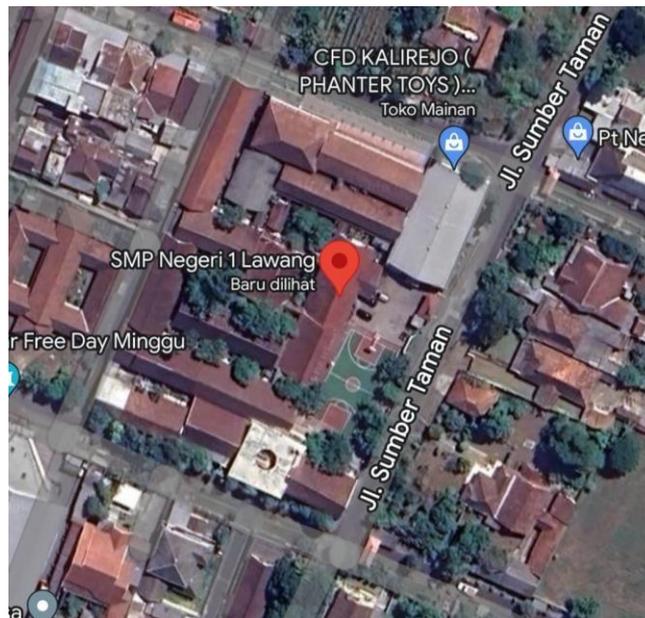
A. Paparan Data

1. Profil Sekolah

SMP Negeri 1 Lawang adalah sekolah menengah pertama di Jalan Sumber Taman No. 50, Kecamatan Lawang, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Pada awalnya, SMP Negeri 1 Lawang adalah sekolah tingkat menengah pertama yang didukung oleh guru-guru dari SMP Negeri 7 Malang. SMP Negeri 1 Lawang didirikan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Malang pada 22 November 1978. Pada tahun 1978, pendaftaran dibuka, dengan jumlah siswa yang diterima sebesar 150. Ada 3 paralel di setiap kelas. Namun, dari tahun 1985 hingga 1990, kelas diubah menjadi 5 paralel.

Dalam sejarah perkembangannya, SMP Negeri 1 Lawang pada tahun 2005-2006, ketika sekolah ini diakui sebagai Sekolah Standar Nasional. SMP Negeri 1 Lawang diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah di sekitarnya dengan menetapkan standar tinggi dalam pembelajaran dan pengelolaan sekolah sebagai sekolah standar nasional. Dengan hasil ini, SMP Negeri 1 Lawang telah berubah menjadi Pilot Project yang dihormati di dunia pendidikan. SMP Negeri 1 Lawang terus menunjukkan prestasi; pada tahun 2021, sekolah ini menerima akreditasi 'A', yang menunjukkan kualitasnya sebagai lembaga pendidikan terkemuka. Selain itu, sekolah ini telah mencapai berbagai prestasi, baik akademik maupun non-akademik.

2. Denah Sekolah



Gambar 4.1 Denah Sekolah

SMP Negeri 1 Lawang berada di Jalan Sumber Taman No. 50, Kalirejo, Kecamatan Lawang, Kabupaten Malang, Jawa Timur, menurut denah lokasi di atas. Sekolah ini mendapatkan banyak keuntungan dari lokasinya yang strategis. SMP Negeri 1 Lawang berada di pinggiran jalan raya utama, membuatnya lebih mudah diakses oleh siswa dan warga sekolah lainnya. Hal ini menghasilkan lingkungan sekolah yang terbuka dan terhubung dengan baik dengan lingkungan sekitar.

3. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 1 LAWANG
NPSN	20517461
Status	: Negeri
Tahun Akreditasi	2021
Jenjang Akreditasi	: A

Alamat : Jl. Sumber Taman No. 50

Desa/Kecamatan : Kalirejo/ Lawang

Kodepos 65216

Nomor Telepon : (0341) 426317

Website/Email :

<http://www.smpnegerilawang.sch.id/lawang.smpn1@gmail.com>

4. Visi, Misi Sekolah

A. Visi Sekolah

Berprestasi dalam IMTAQ dan IPTEK, berwawasan lingkungan.

B. Misi Sekolah

Green School

Clean School

Intelligent Students

5. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi adalah kerangka atau susunan yang memfasilitasi hubungan antara berbagai komponen yang saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Sebagai sebuah lembaga pendidikan formal, SMP Negeri 1 Lawang memerlukan pengorganisasian yang efektif dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Mulai dari kepala sekolah yang memimpin, guru-guru dan staf karyawan yang mendukung proses pembelajaran, hingga siswa yang menjadi fokus utama dalam upaya pendidikan. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti tentang struktur organisasi sekolah di SMP Negeri 1 Lawang lebih jelasnya dapat dilihat pada daftar terlampir

6. Sarana dan Prasarana Sekolah

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa SMP Negeri 1 Lawang memiliki berbagai sarana dan prasarana yang dirancang untuk mendukung tujuan dan proses pembelajaran siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa SMP Negeri 1 Lawang memiliki ruang kelas siswa, ruang laboratorium, dan fasilitas lainnya yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ruang kelas yang nyaman dan efisien, serta ruang laboratorium, merupakan bagian dari sarana dan prasarana pembelajaran. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih rinci tentang sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah ini, informasi dapat ditemukan dalam tabel yang terlampir.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

1. Analisis Statistik Deskriptif pre-test dan post-test hasil belajar Kelompok Eksperimen Model Teams Games Tournament (TGT)

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreEksperimen	32	40	85	61,25	12,247
PostEksperimen	32	55	100	81,72	14,789
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen berbeda. Pada nilai pretest menunjukkan rata-rata sebesar 61,25 sementara

pada nilai posttest menunjukkan rata-rata sebesar 81,72. Oleh karena itu, melalui uji tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen cukup jauh berbeda dengan selisih sebesar 20,47. Hasil analisis tersebut juga membuktikan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pada saat sebelum (pretest) diberikan perlakuan dengan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Hal tersebut juga dapat dilihat dari nilai minimal dan maksimal pada kelas eksperimen yang cukup jauh berbeda. Dengan kata lain kelas eksperimen memiliki nilai hasil belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Analisis Statistik Deskriptif Pretest-Posttest Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Pretest-Posttest Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreKontrol	32	45	75	57,19	9,413
PostKontrol	32	40	85	71,09	12,296
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif di atas dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai pretest dan posttest yang tidak jauh berbeda. Pada nilai pretest menunjukkan rata-rata sebesar 57,19, sementara pada nilai posttest menunjukkan rata-rata sebesar 71,09. Oleh karena itu, melalui hasil analisis statistik deskriptif dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 13,09. Artinya, terdapat perbedaan nilai rata-rata antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Selain itu, dapat dilihat pada nilai minimal

dan maksimal yang mendukung bahwa dengan diberikannya suatu perlakuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Uji Asumsi Klasik atau Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan asumsi atau syarat sebelum melakukan uji parametris. Uji normalitas bertujuan untuk melihat suatu instrumen apakah berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas, data harus berdistribusi normal, karena hal tersebut merupakan syarat dalam uji parametris. Uji normalitas ini diberikan saat soal pretest dan posttest telah terkumpul dari masing-masing kelompok. Uji normalitas pada soal pretes dan posttest ini dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogrov – Smirnov Test dengan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 26.0 for window. Berikut hasil uji normalitas soal pretes dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Tabel 4.3 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest Eksperimen	.112	32	.200*
Hasil Belajar Posttest Eksperimen	.119	32	.200*
Hasil Belajar Pretest Kontrol	.123	32	.200*
Hasil Belajar Posttest Kontrol	.141	32	.109

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi soal pretest pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 0.200 maka data termasuk berdistribusi normal karena taraf signifikansi $0.200 > 0.05$. Sementara untuk soal posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai

0.200 dan data berdistribusi normal karena taraf signifikansi $0.200 > 0.05$. Sedangkan hasil analisis uji normalitas soal pretest pada kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.200 dan data berdistribusi normal, karena taraf signifikansi $0.200 > 0.05$ begitu juga dengan hasil uji normalitas soal posttest pada kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.109 dan data berdistribusi normal, karena taraf signifikansi $0.109 > 0.05$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas juga merupakan asumsi atau syarat dalam uji parametris. Untuk uji homogenitas, tidak selalu digunakan. Tujuan dari melakukan uji homogenitas yaitu mengetahui data tersebut bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada masing-masing kelompok dalam bentuk pretest dan posttest yang telah diperoleh. Pada uji homogenitas dapat dilakukan apabila data dari kedua kelompok berdistribusi normal. Pada uji homogenitas data dapat dikatakan homogen apabila taraf signifikansi > 0.05 . Uji homogenitas digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok atau lebih. Oleh sebab itu, uji homogenitas diperlukan sebagai asumsi dari uji independent t test. Berikut analisis perhitungan uji homogenitas :

Tabel 4.4 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,105	3	124	.223

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan (Sig.) Based on Mean hasil belajar kedua kelompok menunjukkan taraf signifikansi sebesar $0.223 > 0.05$, sehingga dapat diambil

sebuah kesimpulan bahwa varian data posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (Y) di SMP Negeri 1 Lawang. Analisis yang digunakan adalah Uji T atau Uji Independent Sample T-test. Sementara untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Model Konvensional terhadap hasil belajar siswa digunakan analisis Uji Independent Sample T-test.

1. Uji T

Uji Independent Sample T-test bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Dasar pengambilan keputusan pada uji paired sample t-test yaitu sebagai berikut :

- Apabila nilai Sig (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima..
- Apabila nilai Sig (2-tailed) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut hasil perhitungan uji Independent sample t-test di bawah ini :

Tabel 4.5 Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality	t-test for Equality of Mean							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.157	.223	3.125	62	.003	10.625	3.400	3.829	17.421
	Equal variances not assumed			3.125	60.000	.003	10.625	3.400	3.824	17.426

Berdasarkan tabel independent sample t-test di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar $0.003 < 0.005$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan model konvensional untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS materi Kolonialisme dan Imperialisme dalam memenuhi kebutuhan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang.

2. Uji N-Gain Score

Tabel 4.6 Uji N-Gain Score

Group Statistic					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_Persen	Eksperimen	32	81,72	14,789	2,614
	Kontrol	32	71,09	12,296	2,174

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain Score diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional yaitu sebesar 71,09 yang masuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen dengan menggunakan metode Teams Game Touenament (TGT) yaitu sebesar 81,72 yang masuk dalam kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan model konvensional untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Lawang.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan pada SMP Negeri 1 Lawang tahun ajaran 2023/2024 ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS kelas VIII. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitas dengan menggunakan pendekatan quasi eksperimen. Sebelum melakukan perlakuan mengajar maka langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan membuat modul ajar beserta soal tes hasil belajar terlebih dahulu. Materi yang dipilih yakni kehidupan pada masa kolonialisme dan imperialisme. Setelah membuat modul ajar dan soal tes hasil belajar langkah selanjutnya adalah melakukan validasi kepada dosen validator, kemudian melakukan uji coba soal tes hasil belajar kepada kelas uji coba. Untuk hasil soal tes tersebut dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS 26.00 untuk menghitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, serta daya pembeda soal. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan apakah sudah valid atau tidak.

Pada penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Lawang. tepatnya pada kelas VIII yaitu kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat perbedaan pada penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu metode ceramah. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran kooperatif yaitu metode Teams Games Tournament (TGT) berbantuan wordwall.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dalam kelas eksperimen adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar³⁰. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu peserta didik lebih aktif dan bertanggung jawab atas tugas yang diperolehnya. Selain itu, peserta didik menjadi lebih antusias karena mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis ketika mereka saling bekerja sama saat berkelompok³¹.

Dari proses penelitian yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan, diperoleh data yang merupakan skor pre-test dan skor post-test pada kelas eksperimen & kelas kontrol. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui hasil uji analisis deskriptif dimana nilai rata-rata di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 81,72. Sedangkan nilai rata-rata di kelas kontrol yang mengalami peningkatan sebesar 71,09. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya untuk hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikan kedua kelompok menunjukkan nilai $0,103 > 0,05$. Berdasarkan uji paired sample T-test yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada pair 1 kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai Sig (2-tailed) pada pair 2, diperoleh sig. (2- tailed) $0,000 < 0,05$. Selanjutnya didukung dengan uji independen

³⁰ Hasanah, Wijayanti, and Liesdiani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa."

³¹ Supiani, "Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pengetahuan Kepada Peserta Didik . Profesi Guru Secara Profesional Merupakan Sesuat" 2, no. 2 (2023): 193–207.

sample t-test yang menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,003 < 0,05$, yang menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran TGT lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut sesuai dengan teori Konstruktivisme yang dipelopori oleh Lev Vygotsky menyebutkan perlunya pengelola pembelajaran secara kooperatif dengan pengelompokkan peserta didik secara heterogen sehingga menekankan pentingnya tanggung jawab peserta didik pada tugas belajarnya³². Peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab atas tugas-tugas mereka jika pembelajaran kooperatif digunakan. Terutama dalam kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament), di mana setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab atas pemahaman mereka sendiri tentang materi, tetapi juga bertanggung jawab untuk memastikan semua anggota tim memahami materi dengan baik. Metode ini melibatkan turnamen permainan yang diadakan secara bergiliran berdasarkan kemampuan dan kontribusi setiap anggota tim. Hal ini menciptakan lingkungan di mana setiap siswa merasa penting untuk bekerja sama dan berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama, sambil tetap memperhatikan kemajuan mereka sendiri.

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPS setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada peserta didik dimana pada awal kegiatan pembelajaran dimulai banyak murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal

³² Suparyanto dan Rosad, "Hakikat Pembelajaran Ips."

ini dapat dilihat pada pertemuan awal nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 61,25 sedangkan kelas kontrol sebesar 57,19. Pada pertemuan terakhir nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen yaitu 81,72 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,09.

Strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournaments) ini memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir mandiri siswa. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk memahami materi yang telah dipelajari secara mandiri dan terlatih untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Hal ini disebabkan oleh motivasi internal siswa yang ingin menjadi pemenang dalam kegiatan turnamen atau pertandingan, di mana mereka harus mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan dengan baik. Dengan demikian, TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga keterampilan sosial dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Supiani, menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTS Sunan Kalijogo Kota Malang. Hasil uji Paired Sample T-test terhadap data pretest dan posttest kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi $0.047 < 0.05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan ada pengaruh signifikan penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media powerpoint terhadap keaktifan belajar pada kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah perlakuan. Kemudian hasil uji Paired Sample T-test terhadap data pretest dan posttest kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi $0.459 > 0.05$ maka H_0 diterima

dan H_a ditolak yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran konvensional terhadap keaktifan belajar pada kelas kontrol antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, berdasarkan hasil Uji-T Independent Sample T-test didapatkan nilai signifikansi $0,42 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen sebesar 70,71 sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,18³³.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusma Yarni Pohan, menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dengan siswa yang diajar hanya menggunakan model konvensional. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada kelas kontrol saat pretest mendapatkan nilai rata-rata sebesar 39,1304 dan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan pada akhirnya dilakukan uji posttest terjadi peningkatan nilai rata-rata didapatkan 73,0435. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada kelas eksperimen saat pretest mendapat nilai rata-rata sebesar 41,296 dan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terjadi peningkatan signifikan yakni untuk uji posttest mendapat nilai rata-rata sebesar 83,148. Hal tersebut dapat dilihat dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada nilai posttest di kelas eksperimen sebesar 83,14 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 73,04 juga dapat dibuktikan pada hasil

³³ Supiani, *Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Power Point Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTS Sunan Kalijogo Kota Malang*, 2023.

analisis t-test yang didapatkan bahwa nilai t hitung = 6,993 > ttabel = 1,679 pada taraf signifikan = 0,05 dengan dk = $n_1 + n_2 - 2 = 27 + 23 - 2 = 48$. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Karena $6,993 > 1,679$ maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa³⁴.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutriani Inda Lestari dapat disimpulkan bahwa kondisi pada kelas V A (eksperimen), kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) peserta didik lebih aktif dan tanggap dibandingkan dengan kelas V B (kontrol), yang dimana kondisi peserta didik pada kelas kontrol sedikit dari peserta didik yang aktif dalam proses belajar (diskusi kelompok), dan peserta didik yang tidak aktif hanya menggantungkan temannya. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata hasil peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT = 64,32, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran ekspositori = 55,61. Jadi dapat dilihat rata-rata hasil peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran ekspositori. Kesimpulannya berarti model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar

³⁴ POHAN, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Mis Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020*.

matematika kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar³⁵.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Resti Novita, dkk menyimpulkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan strategi TGT menunjukkan nilai rata-rata yang lebih rendah yaitu, 66,25 dibanding dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan strategi TGT, yaitu 84,58. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi TGT pada kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka pembelajaran dengan menggunakan strategi Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Selain itu, hasil perhitungan uji- t juga menunjukkan bahwa $t_0 = 9,776$ dan besar "t" yang tercantum pada taraf signifikan 5 % yaitu $t_{5\%} = 8,59$ maka $9,776 > 8,59$. Artinya bahwa Strategi TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As Shofa Pekanbaru³⁶.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Andi Mutmainna Salsabila, dkk yang menggunakan model pembelajaran TGT pada proses pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran. Memaparkan bahwa Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) menunjukkan adanya peningkatan. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

³⁵ Sutriani Inda Lestari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar*, 2019.

³⁶ Permadi, Kartikowati, and Rizka, "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP."

IPS setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 54,12 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata hanya 43,96. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil perhitungan Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Maka nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ itu berarti bahwa terdapat perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dengan nilai posttest kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan (treatment)³⁷.

Penerapan strategi TGT menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang siswa atau lebih yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Didalam kelompok, siswa belajar untuk saling bekerjasama antar kelompok dengan mengembangkan kerjasama antarindividu. Kegiatan ini menggunakan teknik permainan dimana masing-masing kelompok saling bersaing sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan (Gunarta, 2019). Jadi, berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa, di dalam penelitian ini metode Teams Games Tournament (TGT) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-C di SMP Negeri 1 Lawang.

³⁷ Rini Erawati, Sayidiman, and Rahmawati Patta, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar," *Pinisi: Journal of Education* 3, no. 1 (2023): 92–108.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang” dapat disimpulkan bahwa kondisi pada kelas VIII-C (eksperimen) yakni kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik menjadi lebih aktif dan tanggap dibandingkan dengan kelas VIII-D (kontrol) dimana kondisi peserta didik kelas kontrol sedikit dari peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 81,72 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol yaitu 71,09

Selain itu rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Lawang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Untuk guru agar lebih mengembangkan model pembelajaran yang inovatif salah satunya seperti menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) agar siswa tidak bosan ketika belajar di dalam kelas dan supaya hasil belajar yang diperoleh siswa maksimal.

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih meningkatkan hasil belajarnya melalui belajar secara mandiri dengan gaya belajar yang di inginkan.

3. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan fasilitas yang ada, terutama fasilitas kelas dengan cara memperbarui teknologi seperti proyektor dan perlengkapan lainnya. Hal ini dapat mendorong keberhasilan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk mencoba hal-hal kreatif yang lainnya ketika penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) supaya menambah pengalaman siswa dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Muhtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muhtadiin/article/view/82>.
- Anissa, Umami, Sehat. "Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS Pab 2 Sampali" 1, no. 1 (2022): 1–10.
- Arikunto, Suharsimi. "Metode Penelitian." *Jakarta: Rineka Cipta* 173 (2010).
- Astiti, Nyoman Dewi, Luh Putu, Putrini Mahadewi, and I Made Suarjana. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA" 26, no. 2 (2021): 193–203.
- Dakhi, Agustin Sukses, and Nias Selatan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa" 8, no. 2 (2020): 468–70.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia, 2021.
- Egok, Asep Sukenda. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" 6, no. 5 (2022): 9118–26.
- Erawati, Rini, Sayidiman, and Rahmawati Patta. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar." *Pinisi: Journal of Education* 3, no. 1 (2023): 92–108.
- Fadhilah, Na'im, and Deswalantri Deswalantri. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Al-Qur'an Surat Al-Hujurat Ayat 11-13: Kajian Tafsir Al-Azhar Karya Hamka." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 3 (2022): 13525–34. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4468>.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa" 3, no. 2 (2020): 104–11.
- Jannah, Bambang Perastyo dan Lina miftahul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. PT Rajagrafindo Persada*. Vol. 3, 2016. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>.
- Marganingsih. "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VII-M SMP Negeri 1 Tulungagung Semester 1 Tahun." *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan* I, no. November (2021): 304–11.
- Nasruddin. "Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru" 9, no. April 2019 (2016): 56–68.
- Permadi, Resta Novita, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka. "Efektivitas Penerapan

- Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP.” *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>.
- POHAN, YUSMA YARNI. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Mis Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020*. Vol. 15, 2020.
- Puspitasari, Maya. “KERJASAMA DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN BERDASARKAN TAFSIR AL-QUR`AN SURAT AL-MAIDAH AYAT 2” 2, no. 3 (2022): 209–21.
- Sari Mahdalena, Moh Sain. “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT PADA MATAPELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 010 SUNGAI BERINGIN Sari” 1, no. April (2020): 118–38.
- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.
- Sugrah, Nurfatimah. “IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS,” no. September (2019): 121–38.
- Suparyanto dan Rosad. “Hakikat Pembelajaran Ips.” *Suparyanto Dan Rosad* (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.
- Supiani. “Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pengetahuan Kepada Peserta Didik . Profesi Guru Secara Profesional Merupakan Sesuat” 2, no. 2 (2023): 193–207.
- Sutriani Inda Lestari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar*, 2019.
- Teofilus, Dkk. “HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR” 1 (2022): 141–49.
- Usmadi, Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wahidah, Finadatul. “Konsep Tarbiyah Dalam Perspektif Surat Az-Zumar Pendekatan Tafsir Ijmali.” *Qolamuna: Jurnal Studi Islam* 5, no. 1 (2019): 97–110.
- Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi

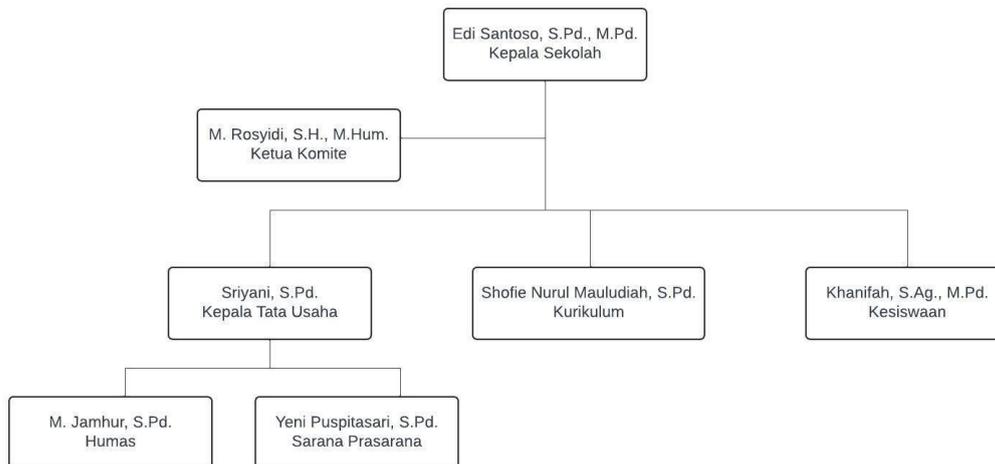
(Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910.

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

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

STRUKTUR STAF SMP NEGERI 1 LAWANG



LAMPIRAN 2**SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH**

Sarana dan Prasarana	Jumlah
Ruang Kelas	27 Kelas
Ruang Kepala Sekolah	1
Ruang Guru	2
Ruang BK (Bimbingan Konseling)	1
Ruang Lab. IPA	1
Ruang Lab. Bahasa Inggris	1
Ruang Lab. Komputer	1
Ruang Laboratorium Matematika	1
Ruang Multimedia	1
Perpustakaan	1
Ruang TU (Tata Usaha)	1
Ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah)	1
Ruang Kesenian	1
Ruang Koperasi	1
Musholla	1

LAMPIRAN 4

DATA JUMLAH SISWA KELAS EKSPERIMEN & KONTROL

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 LAWANG

Jalan Sumber Taman No. 50 Telepon 0341 426317 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang
Website: smpn1lawang.sch.id email: lawang.smpn1@gmail.com

DAFTAR NAMA SISWA
TAHUN PELAJARAN 2023 - 2024

KELAS = VIII D

L : 16 P : 16 WALI KELAS : Dra. ANIK MUDARTI

NO	NIS	NISN	L/P	NAMA SISWA							KET.
1	12401	0093702924	P	AFIFA DINA NOVITA							
2	12336	0097473053	P	AGATHA SEKAR RENGKET DARAN N N							
3	12402	0099326154	P	AINUN NABILA DESTIYANTI							
4	12501	0093671280	P	AQILA SYAFA RAMADHANI							
5	12370	0104376655	P	ARINDA BEBY SYA'BANIA KRESNA							
6	12310	0097927312	P	AZIZAH NAILAH HAIFAH							
7	12407	0101971795	P	CHRIST HIZKIA DAVINA							
8	12314	0107124606	L	DIEGO TRISTAN PRANARAYA							
9	12275	0097536237	L	EDO NUR RISKYI PUTRA							
10	12443	0091467041	P	ERLITA KANZA OKTAWA							
11	12377	0099342103	L	FAJAR SULAIMAN							
12	12343	0099786209	L	FAREL DWI ANDIKA							
13	12249	0101416869	P	FRISCA ANGEL ARINDRA PUTRI							
14	12447	0106815069	L	KENZO RHEVANTINO							
15	12511	0092031746	P	KIMITA PUTRI NINENG INDAH YANTI							
16	12475	0106897507	P	LATIFA ITTAQI TAFUZI							
17	12417	009948367	P	MAISYAA ORLUN HERMANSYAH							
18	12281	0099817916	L	MARCEL TELUH PUTRA ATMAJA							
19	12258	0096319067	L	MUHAMMAD FADIL ALFAREZA							
20	12451	3098219200	L	MUHAMMAD HADRIAN IRSYAFANI							
21	12350	3104452402	P	NABILA ISHMA NUR FAIZA							
22	12485	0094440536	P	PATRICIA FEBIOLA NAOMI ASMORO							
23	12458	0097394146	L	REVINDRA SAKTYA PERMANA							
24	12425	0092328094	L	RICKY FREDY ANSYAH DARDARELA							
25	12359	0097908821	L	RIZKY APRILIANTO							
26	12493	0097387228	P	SEPTIYA AIRIN RAMADANI							
27	12331	0105718996	L	VIAN PUTRA LAKSONO							
28	12399	0098949168	L	VICO FAJRIANSYAH IRAWAN							
29	12530	0108254771	L	YOGA DWI PRANATA							
30	12525	0103539866	P	YURIKO KHANZA WIJAYA							
31	12455	0095914445	L	ZAIM FAUZAN FIRMANSYAH							
32	12302	0093412577	L	ZULATAN IBRA PRADANA							

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 LAWANG

Jalan Sumber Taman No. 50 Telepon 0341 426317 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang
Website: smpn1lawang.sch.id email: lawang.smpn1@gmail.com

DAFTAR NAMA SISWA
TAHUN PELAJARAN 2023 - 2024

KELAS = VIII C

L : 16 P : 16 WALI KELAS : DINIK AFRIANINGSIH, S.Pd

NO	NIS	NISN	L/P	NAMA SISWA							KET.
1	12337	0097558347	P	AKHFINA D GUSTI SYIRRIH							
2	12338	0093262641	L	AKHMAD ARYAN AKBAR							
3	12500	0103874728	P	ANNORA UCCA ARIFANY							
4	12435	0097992161	P	ARSHA SALSABILA PUTRI SETIAWAN							
5	12374	0093633107	L	CANDRA DWI TRIATNA NIRBHAYA							
6	12442	3106289736	L	DIMAS ILYASAH							
7	12375	0102761032	L	DIMAS PERDANA SOFYAN							
8	12276	0105484596	L	EKA BAGUS PRASETYO							
9	12379	0101386848	L	FATHIR YUDHA PRASETIYANTO							
10	12504	0107944634	P	FELITA AZALIA QONITA							
11	12507	0096850819	P	GITA NALIA ARTHA SALMA							
12	12381	0093877565	P	HAFIZA FITROTUS SOLEHA							
13	12472	0099973801	P	KALIKKA JALLAYS KEYSHA							
14	12254	009346901	L	KELVIN CANDELA NATANAEL PUTRA							
15	12509	0098134073	P	KHANSAN NAIFATUSSALWA RAMADHANI							
16	12320	0092503841	L	MUHAMMAD DINAR YULIANTO							
17	12322	0091431300	L	MUHAMMAD SYAFIQ RAMADAN							
18	12260	0108931563	P	NADHA SALSABILLA PRASISKA							
19	12453	0101391779	P	NAYLA MUTIARA QONIAH MARIFAH							
20	12352	009389086	L	NITO PUTRA RAMADIAN							
21	12354	0096806246	P	QUNISHA HIBRIYAH AL ADI							
22	12391	0102180781	L	RAKHA ARJUN DIKA PRATAMA							
23	12485	0108590759	L	REFI RAHMADANI							
24	12392	0091000364	P	REIRA PUTRI KURNIA							
25	12357	0108774257	P	REVINA NAURAH APSARINI							
26	12395	0092967998	P	SAHBIRINA GITA ASMARA PRAMESWARI							
27	12358	0103403701	P	SHELVIA ALMAGHYIRA MAHENDRA							
28	12460	0094835340	L	SUHANDIKA ZAKI ARAYA							
29	12296	0093073042	P	SYAFA DINDA NURASYAH							
30	12364	0088740829	L	TRISTAN IBRAHIMMI RIYANTO							
31	12365	0094569893	L	WAHYU TEGAR NUR ABDILLAH							
32	12303	0093318831	L	ZULKARNAEN							

LAMPIRAN 5

LEMBAR VALIDATOR

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang

Peneliti : Novi Herlina

Nama Validator : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Intansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi (soal tes hasil belajar).
2. Lembar penilaian ini terdiri dari variabel, indikator, dan skala penilaian.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas soal tes hasil belajar.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "✓" untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini dengan skala penilaian 1,2,3,4, atau 5.

B. Penilaian Soal Tes Hasil Belajar

No.	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara CP dan TP					✓
2.	Kesesuaian antara butir soal dengan kisi-kisi				✓	
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan					✓
4.	Kejelasan maksud setiap butir soal				✓	✓
5.	Ketepatan nilai pada setiap butir soal					
6.	Ketepatan butir soal dapat terselesaikan					✓
7.	Kalimat pertanyaan di setiap butir soal tidak mengandung arti ganda					✓
8.	Rumusan kalimat pada soal komunikatif dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					✓
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada butir soal sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓

C. Kritik dan Saran Validator

1.
2. Walaupun secara umum
3.
4.
5.

D. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian soal tes hasil belajar diatas, maka penilaian soal tes hasil belajar ini dinyatakan :

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Lawang tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Lawang sesuai saran.
3. Tidak layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Lawang.

Malang, 23 Februari 2024
Validator


Sharfina Nul Amalina, M.Pd
NIP.199403192019032026

LAMPIRAN 6

SURAT IZIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id . email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 590/Un.03.1/TL.00.1/02/2024	21 Februari 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala SMP Negeri 01 Lawang		
di		
Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Novi Herlina	
NIM	: 200102110064	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang	
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.		
		 Mhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN 7

SOAL PRE TEST-POST-TEST

Instrumen Tes

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Soal dalam bentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban.

2. Kerjakan soal-soal berikut dengan teliti.

3. Pilihlah jawaban yang paling tepat.

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. **Perhatikan Pernyataan dibawah ini!**
 - Diawali dari kota Lisabon
 - Merupakan bangsa yang pertama kali datang ke Indonesia
 - Dipimpin oleh Bartholomeus Diaz
 - Melakukan pelayaran pertama menyusuri pantai barat Afrika

Hal itu menunjukkan pelayaran yang dilakukan oleh bangsa ...

 - a. Portugis
 - b. Belanda
 - c. Spanyol
 - d. Inggris

2. Manakah dibawah ini yang merupakan negara-negara yang pernah menjajah Indonesia...
 - a. Portugal, Spanyol, Belanda, Perancis, Inggris, Jepang
 - b. Portugis, Belanda, Rusia, Perancis, Inggris, Jepang
 - c. Portugis, Spanyol, Belanda, Italia, Inggris, Jepang
 - d. Portugis, Spanyol, Belanda, Perancis, Inggris, Jepang

3. Gold, Gospel, Glory merupakan motivasi bangsa barat melakukan penjelajahan samudra. Terkenal dengan sebutan 3G karena memang semboyan tersebut berawalan dengan huruf "G", yakni (gold, glory, gospel). Semboyan ini menggambarkan bahwa tujuan bangsa barat ke Indonesia secara berurutan adalah...
 - a. Keinginan untuk menyebarluaskan Satau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen, untuk mencari kekayaan, dan untuk mencari kejayaan bangsa
 - b. Untuk mencari kekayaan, untuk mencari kejayaan bangsa, dan keinginan untuk menyebarluaskan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen
 - c. Untuk mencari kekayaan, keinginan untuk menyebarluaskan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen dan kejayaan bangsa
 - d. Untuk mencari kejayaan bangsa dan mencari kekayaan serta keinginan untuk menyebarluaskan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen

4. Bagaimana peran VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie) sebagai kongsi dagang milik bangsa dalam pengaruhnya terhadap perkembangan kolonialisme di Hindia Belanda...
 - a. VOC membantu memperkuat kerajaan lokal di Hindia Belanda
 - b. VOC berperan sebagai mediator antara bangsa Eropa dan penduduk asli di Hindia Belanda
 - c. VOC memperluas kekuasaannya di Hindia Belanda untuk mengendalikan perdagangan rempah-rempah
 - d. VOC menentang kolonisasi di wilayah Hindia Belanda

5. Apa yang dimaksud dengan politik "Devide Et Impera" yang sering kali dilaksanakan oleh pemerintah kolonial Belanda...
- Kebijakan untuk mengembangkan infrastruktur ekonomi
 - Strategi untuk memecah belah dan memerintah populasi setempat
 - Usaha untuk meningkatkan kesejahteraan sosial masyarakat lokal
 - Praktek untuk mempromosikan kerjasama antar kelompok masyarakat

7. Apa yang merupakan ciri utama dari sistem kerja paksa yang diterapkan oleh pemerintah Belanda di wilayah jajahannya...
- Upah yang tinggi kepada pekerja lokal
 - Kebebasan bagi pekerja untuk memilih pekerjaan
 - Penggunaan tenaga kerja secara paksa atau dengan tekanan
 - Penyediaan fasilitas kesejahteraan yang memadai bagi pekerja

9. Apa yang menyebabkan sistem sewa tanah yang dilaksanakan oleh rafles banyak mengalami hambatan...
- Keterbatasan pegawai
 - Biaya operasional sangat besar
 - Membangun pelabuhan
 - Membuat Jalan pos anyer-panarukan

11. **Perhatikan gambar dibawah ini !**



Gambar diatas merupakan salah satu tokoh pemimpin perang...

- Perlawanan Sultan Abdullah
 - Perlawanan Sultan Aceh
 - Perlawanan Sultan Hasanuddin
 - Perlawanan Sultan Babullah
13. **Perhatikan pernyataan dibawah ini !**
- Campur tangan Belanda dalam masalah pemerintahan mataram
 - Semakin berkurangnya wilayah mataram

6. **Perhatikan Gambar Di Bawah ini !**



Gambar tersebut merupakan gubernur pada masa sistem kerja paksa yang bernama...

- Herman Wiiliam Daendels
- Thomas Stamford Raffles
- Johanes Van Der Bosch
- Cornelis de Houtman

8. Perhatikan pernyataan dibawah ini!!
- Dihapusnya kerja rodi dan upeti
 - Menunjukkan pemerintahan yang sentralistis
 - Kopi merupaka sumber pendapatan pemerintah yang terjamin
 - Timbulnya kerugian yang cukup besar bagi pribumi
- Yang merupakan dampak negatif dari sistem sewa tanah yaitu...
- I
 - II
 - III
 - IV

10. Dibawah ini yang bukan termasuk tanaman pada saat tanam paksa diberlakukan adalah...
- Tembakau
 - Lada
 - Gula
 - Teh

12. Apa yang menjadi dampak utama dari perlawanan Padri terhadap pemerintahan kolonial Belanda di Sumatera Barat yaitu...
- Pemerintahan Belanda semakin menguat dan memperluas wilayah kekuasaannya
 - Terjadinya konflik etnis yang lebih intensif di wilayah tersebut
 - Pemerintahan kolonial Belanda mengalami kesulitan dalam mengendalikan wilayah Sumatera Barat
 - Munculnya perjanjian damai yang mengakui kemerdekaan Padri

14. Dimana Jepang pertama kali mendaratkan pasukannya ...
- Tarakan,Kaltim
 - Ambon,Papua

- III. Kaum bangsawan dilarang menyewakan rumahnya kepada pihak asing
- IV. Rakyat mataram menderita akibat politik pemerasan yang dilakukan oleh Belanda
- Dari pernyataan diatas manakah yang menjadi penyebab munculnya perlawanan diponegoro...
- I,II,III
 - II,III,IV
 - I,III,IV
 - Benar semua
15. Jepang melakukan 3A kepada bangsa Indonesia. Apa kepanjangan dari gerakan 3A tersebut...
- Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang Cahaya Asia
 - Jepang Pencipta Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang Cahaya Asia
 - Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pencipta Asia, Jepang Cahaya Asia
 - Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang pencipta Asia
17. Jepang menyadari pentingnya mengerahkan rakyat Indonesia untuk membantu perang menghadapi Sekutu. Oleh karena itu, Jepang membentuk berbagai organisasi semi militer. Berikut ini yang bukan merupakan organisasi yang dibentuk Jepang untuk melangsungkan pemerintahannya di Indonesia adalah...
- Seinendan
 - Keybodan
 - PETA
 - Budi Utomo
19. **Perhatikan pernyataan berikut !**
Pada saat kependudukan Jepang perkebunan tanaman ekspor diganti menjadi lahan pertanian untuk kebutuhan sehari-hari. Pembatasan ekspor bahan pakaian menyebabkan sulitnya memperoleh bahan pakaian sehingga rakyat mengusahakan sendiri dengan membuat pakaian dari goni. Wajib setor padi dan tingginya pajak pada masa kependudukan Jepang menyebabkan terjadinya kemiskinan yang luar biasa. Pernyataan diatas merupakan dampak dari perubahan masyarakat Indonesia masa penjajahan Jepang dalam bidang...
- Bidang Budaya
 - Bidang Pendidikan
 - Bidang ekonomi
 - Bidang Politik
- c. Batavia, Jakarta
- d. Ternate, Maluku
16. **Perhatikan Gambar dibawah ini !!**
- 
- Tokoh tersebut merupakan pemimpin gerakan masyumi yang bernama...
- K.H.Hasyim Asy'ari
 - Ahmad Dahlan
 - Ahmad Subarjo
 - K.H.Mas Mansyur
18. Pengerahan tenaga rakyat yang sangat menyengsarakan yang dilakukan pemerintah pendudukan Jepang disebut
- sekerei
 - oshamu seirei
 - romusha
 - rodi
20. Kegiatan pendidikan dan pengajaran pada saat masa penjajahan Jepang mengalami penurunan. Sekolah lanjutan yang awalnya dari 850 menjadi 20 buah. Kegiatan perguruan tinggi juga macet. Pengenalan budaya Jepang dilakukan diberbagai sekolah mulai dari tingkat rendah, serta bahasa Jepang juga menjadi bahasa utama di berbagai tingkatan sekolah.
- Apa yang menjadi fokus utama pendidikan pada masa kependudukan Jepang di Indonesia?
- Memperkuat budaya Belanda
 - Memajukan pendidikan agama Islam
 - Membentuk generasi yang taat pada Jepang
 - Mempertahankan tradisi lokal

LAMPIRAN 8

HASIL UJI COBA VALIDITAS, REABILITAS, TINGKAT KESUKARAN, DAYA PEMBEDA SOAL

Uji Validitas

		Correlations																				Total
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	
Soal_1	Pearson Correlation	1	-0.049	0.323	0.071	-0.049	-0.307	0.093	0.024	.880	-0.038	-0.109	0.197	0.213	.469	0.093	0.130	0.340	0.170	0.087	0.284	.352
	Sig. (2-tailed)		0.792	0.071	0.699	0.792	0.067	0.613	0.896	0.000	0.844	0.553	0.279	0.242	0.007	0.613	0.477	0.057	0.353	0.835	0.115	0.048
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_2	Pearson Correlation	-0.049	1	0.098	0.228	0.200	-0.067	0.313	0.293	0.119	0.149	0.233	0.228	0.098	0.200	.483	0.124	.467	0.197	0.194	.391	.504
	Sig. (2-tailed)	0.792		0.595	0.210	0.272	0.717	0.081	0.104	0.517	0.415	0.199	0.210	0.595	0.272	0.009	0.499	0.007	0.279	0.286	0.027	0.003
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_3	Pearson Correlation	0.323	0.098	1	-0.016	0.098	0.228	0.085	0.333	0.025	0.073	0.289	0.111	0.333	0.228	0.221	-0.101	.388	0.131	.365	0.157	.439
	Sig. (2-tailed)	0.071	0.595		0.931	0.595	0.210	0.644	0.062	0.893	0.692	0.109	0.545	0.062	0.210	0.224	0.583	0.044	0.474	0.040	0.389	0.012
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_4	Pearson Correlation	0.071	0.228	-0.016	1	.488	0.228	.493	0.143	.423	0.218	0.289	.365	-0.048	0.228	.357	0.061	0.098	0.271	0.149	0.157	.554
	Sig. (2-tailed)	0.699	0.210	0.931		0.005	0.210	0.004	0.435	0.016	0.230	0.109	0.040	0.796	0.210	0.045	0.742	0.595	0.133	0.417	0.389	0.001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_5	Pearson Correlation	-0.049	0.200	0.098	.488	1	0.200	0.313	0.293	0.255	0.000	0.090	.368	0.098	0.067	0.313	-0.041	0.200	.485	.415	-0.153	.458
	Sig. (2-tailed)	0.792	0.272	0.595	0.005		0.272	0.081	0.104	0.159	1.000	0.625	0.044	0.595	0.717	0.081	0.822	0.272	0.005	0.018	0.403	0.008
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_6	Pearson Correlation	-0.307	-0.067	0.228	0.228	0.200	1	0.035	0.293	-0.017	.447	.520	0.098	0.293	-0.200	0.313	0.289	0.067	0.341	-0.028	0.119	.386
	Sig. (2-tailed)	0.087	0.717	0.210	0.210	0.272		0.850	0.104	0.928	0.010	0.002	0.595	0.104	0.272	0.081	0.108	0.717	0.056	0.880	0.517	0.029
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_7	Pearson Correlation	0.093	0.313	0.085	.493	0.313	0.035	1	0.255	.364	.389	0.178	.629	0.051	0.035	-0.018	0.022	0.174	.422	0.014	0.080	.520
	Sig. (2-tailed)	0.613	0.081	0.844	0.004	0.081	0.850		0.159	0.041	0.028	0.330	0.000	0.782	0.850	0.921	0.907	0.341	0.016	0.937	0.684	0.002
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_8	Pearson Correlation	0.024	0.293	0.333	0.143	0.293	0.293	0.255	1	0.075	0.218	0.238	0.333	.714	0.293	0.255	0.182	0.293	0.184	0.122	0.274	.565
	Sig. (2-tailed)	0.898	0.104	0.082	0.435	0.104	0.104	0.159		0.685	0.230	0.193	0.082	0.000	0.104	0.159	0.320	0.104	0.314	0.507	0.130	0.001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_9	Pearson Correlation	.680	0.119	0.025	.423	0.255	-0.017	.364	0.075	1	0.190	0.133	.423	0.274	0.255	.384	0.327	.391	0.180	0.219	0.307	.823
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.517	0.893	0.018	0.159	0.928	0.041	0.685		0.298	0.489	0.018	0.130	0.159	0.041	0.089	0.027	0.382	0.229	0.087	0.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_10	Pearson Correlation	-0.038	0.149	0.073	0.218	0.000	.447	.389	0.218	0.190	1	.441	0.073	0.218	0.000	0.234	0.277	0.298	0.201	-0.198	0.342	.488
	Sig. (2-tailed)	0.844	0.415	0.692	0.230	1.000	0.010	0.028	0.230	0.298		0.011	0.692	0.230	1.000	0.198	0.124	0.097	0.271	0.309	0.055	0.007
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_11	Pearson Correlation	-0.109	0.233	0.289	0.289	0.090	.520	0.178	0.238	0.133	.441	1	-0.131	0.238	-0.054	0.328	0.234	0.096	0.082	0.037	-0.014	.415
	Sig. (2-tailed)	0.553	0.199	0.109	0.109	0.625	0.002	0.330	0.193	0.489	0.011		0.474	0.193	0.770	0.067	0.198	0.625	0.855	0.840	0.941	0.018
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_12	Pearson Correlation	0.197	0.228	0.111	.385	.358	0.098	.629	0.333	.423	0.073	-0.131	1	0.143	0.098	0.221	-0.101	.388	.412	0.149	0.157	.540
	Sig. (2-tailed)	0.279	0.210	0.545	0.040	0.044	0.595	0.000	0.062	0.016	0.692	0.474		0.435	0.595	0.224	0.583	0.044	0.019	0.417	0.389	0.001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_13	Pearson Correlation	0.213	0.098	0.333	-0.045	0.098	0.293	0.051	.714	0.274	0.218	0.238	0.143	1	0.098	0.255	0.182	0.293	0.184	0.122	0.274	.479
	Sig. (2-tailed)	0.242	0.595	0.082	0.796	0.595	0.104	0.782	0.000	0.130	0.230	0.193	0.438		0.595	0.159	0.320	0.104	0.314	0.507	0.130	0.008
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_14	Pearson Correlation	.469	0.200	0.228	0.228	-0.067	-0.200	0.035	0.293	0.255	0.000	-0.054	0.098	0.098	1	0.174	0.289	0.200	0.054	0.028	.391	.388
	Sig. (2-tailed)	0.007	0.272	0.210	0.210	0.717	0.272	0.850	0.104	0.159	1.000	0.770	0.595	0.595		0.341	0.108	0.272	0.770	0.880	0.027	0.029
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_15	Pearson Correlation	0.093	.453	0.221	.357	0.313	0.313	-0.018	0.255	.364	0.234	0.328	0.221	0.255	0.174	1	0.194	.592	0.122	.477	.364	.843
	Sig. (2-tailed)	0.613	0.009	0.224	0.045	0.081	0.081	0.921	0.159	0.041	0.198	0.067	0.224	0.159	0.341		0.287	0.000	0.507	0.006	0.041	0.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_16	Pearson Correlation	0.130	0.124	-0.101	0.061	-0.041	0.289	0.022	0.182	0.327	0.277	0.234	-0.101	0.182	0.289	0.194	1	0.289	0.122	0.120	0.327	.385
	Sig. (2-tailed)	0.477	0.499	0.583	0.742	0.822	0.108	0.907	0.320	0.088	0.124	0.198	0.583	0.320	0.108	0.287		0.108	0.504	0.512	0.088	0.029
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_17	Pearson Correlation	0.340	.487	.358	0.098	0.200	0.067	0.174	0.293	.391	0.298	0.090	.358	0.293	0.200	.592	0.289	1	0.197	.415	.527	.880
	Sig. (2-tailed)	0.057	0.007	0.044	0.595	0.272	0.717	0.341	0.104	0.027	0.097	0.625	0.044	0.104	0.272	0.000	0.108		0.279	0.019	0.002	0.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal_18	Pearson Correlation	-0.170	0.197	0.131	0.271	.485	0.341	.422	0.184	0.160	0.201	0.082	.412	0.184	0.054	0.122	0.122	0.197	1	0.201	0.014	.472
	Sig. (2-tailed)	0.353	0.279	0.474	0.133																	

Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,829	20

Tingkat Kesukaran

No.	Nomor Soal	Kriteria	Jumlah
1.	8,13	Sangat Sukar	2
2.	18	Sukar	1
3.	1,2,3,4,5,6,7,9,12,14,15,17,20	Sedang	13
4.	10,11,16	Mudah	3
5.	19	Sangat Mudah	1

Daya Pembeda Soal

No.	Nomor Soal	Kriteria	Jumlah
1.	-	Baik Sekali	-
2.	2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,17,18,20	Baik	15
3.	1,6,14,16,19	Cukup	5
4.	-	Jelek	-

LAMPIRAN 9

UJI ANALISIS DESKRIPTIF EKSPERIMEN DAN KONTROL

Hasil Uji Statistik Deskriptif Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreEksperimen	32	40	85	61,25	12,247
PostEksperimen	32	55	100	81,72	14,789
Valid N (listwise)	32				

Hasil Analisis Deskriptif Pretest-Posttest Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreKontrol	32	45	75	57,19	9,413
PostKontrol	32	40	85	71,09	12,296
Valid N (listwise)	32				

LAMPIRAN 10

UJI NORMALITAS

Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	1	,112	32	,200 [*]	,958	32	,243
	2	,119	32	,200 [*]	,911	32	,012
	3	,123	32	,200 [*]	,924	32	,027
	4	,141	32	,109	,911	32	,012
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

LAMPIRAN 11**UJI HOMOGENITAS****Uji Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,105	3	124	.223

LAMPIRAN 12
UJI HIPOTESIS

Uji Independent Sample T-Test

		Levene`s Test for Equality	t-test for Equality of Mean							
			F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
										Lower
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.157	.223	3.125	62	.003	10.625	3.400	3.829	17.421
	Equal variances not assumed			3.125	60.000	.003	10.625	3.400	3.824	17.426

LAMPIRAN 13
FOTO PENELITIAN



LAMPIRAN 14

BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN

LEMBAR KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN TAHUN AJARAN 2023/2024

Nama : Novi Herlina
 NIM : 200102110064
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
1.	1 Februari 2024	Revisi Proposal	
2	16 Februari 2024	Konsultasi Instrumen	
3.	22 Februari 2024	Revisi Instrumen	
4.	20 April 2024	Konsultasi BAB IV	
5.	2 Mei 2024	Revisi BAB IV	
6.	7 Mei 2024	Konsultasi BAB V dan VI	
7.	15 Mei 2024	Revisi BAB V dan VI	
8.	28 Mei 2024	ACC	

Malang, 28 Mei 2024
 Mengetahui,
 Kajur PIPS,



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
 NIP. 197107012006042001

LAMPIRAN 15

SURAT IZIN TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 LAWANG



Jalan Sumber Taman No. 50 Telepon 0341 426317 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang
Website: smpnegeri1lawang.sch.id email: lawang.smpn1@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO. : 00.9.2/216/35.07.301.25.42/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Plt. Kepala SMP Negeri 1 Lawang, menerangkan bahwa :

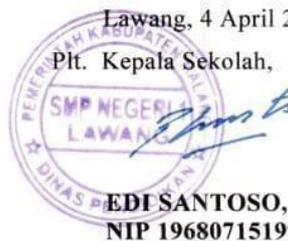
n a m a : **NOVI HERLINA**
NIM : 200102110064
jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

telah dengan sebenar-benarnya melaksanakan Penelitian Skripsi di SMPN 1 Lawang mulai dari Februari s.d. April 2024 dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Lawang”.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lawang, 4 April 2024.

Plt. Kepala Sekolah,



EDI SANTOSO, S.Pd., M.Pd.
NIP 196807151998031007

LAMPIRAN 16**MODUL AJAR TGT****MODUL AJAR****TEMA 3 : NASIONALISME DAN JATI DIRI BANGSA****PERTEMUAN 42-45 : KEHIDUPAN MASA KOLONIALISME DAN IMPERIALISME****INFORMASI UMUM****I. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun	: Novi Herlina
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Lawang
Kelas / Kelas	: VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Prediksi Alokasi Waktu	: 8 JP (4 pertemuan)
Tahun Penyusunan	: 2023/ 2024

II. KOMPETENSI AWAL

Secara interaktif guru dan peserta didik melakukan tukar pendapat terkait topik-topik yang berhubungan dengan kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra di Indonesia. Peserta didik diajak mengaitkan dengan tema-tema terdahulu yaitu kekayaan alam Indonesia. Berawal dari kekayaan sumber daya alam Indonesia menjadi salah satu daya tarik bangsa barat untuk melakukan ekspansi. Peserta didik memperoleh informasi bahwa kedatangan bangsa barat di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan berbagai perubahan kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang. Dalam kerangka ke-IPS-an mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis pengaruh kolonialisme dan imperialisme terhadap keberlangsungan bangsa Indonesia. Kebijakan yang diterapkan seringkali mengakibatkan pertentangan dan perlawanan oleh bangsa Indonesia. Kehidupan rakyat Indonesia sangat bergantung pada penajahan dan pendudukan bangsa barat, mulai dari bangsa Portugis, Inggris, Belanda, bahkan Jepang. Pada tema ini, bangsa Indonesia mulai menyadari pentingnya persatuan dan kesatuan untuk mewujudkan kemerdekaan dengan melakukan berbagai perlawanan baik bersifat kedaerahan maupun skala nasional menggunakan suatu organisasi. Untuk itu, perlawanan yang digencarkan mulai mengusung rasa nasionalisme dan kebersamaan baik melalui organisasi berlatar perbedaan seperti organisasi kedaerahan, keagamaan, sosial, maupun militer. Perlawanan demi perlawanan dipersiapkan pejuang untuk meraih kemerdekaan, agar seluruh rakyat terbebas dari belenggu penjajah yang merugikan bangsa Indonesia. Semangat perlawanan di berbagai daerah menjadi bukti bahwa Indonesia mampu memproklamasikan kemerdekaan dengan sendiri. Usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia didukung berbagai kebijakan salah satunya pemerataan pembangunan. Kondisi Indonesia saat ini sudah berubah, saat ini Indonesia menghadapi berbagai permasalahan dalam bangsa sendiri bukan lagi menghadapi penjajahan. Oleh karena itu, perlu adanya pengintegrasian agar Indonesia mampu mewujudkan persatuan dan kesatuan.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Sumber utama

- Slide gambar tokoh-tokoh penjajahan dan tokoh-tokoh bangsa Indonesia yang melakukan perlawanan.
- Kemendikbud. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Peserta didik Kelas VIII*, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Laptop, LCD, PC, papan tulis.

Sumber alternatif

- Guru dapat menggunakan sumber belajar alternatif yang terdapat di lingkungan sekitar.

Pengembangan sumber belajar

- Guru dapat mengembangkan Peta Kedatangan Bangsa Barat dan Jepang ke Indonesia.

V. TARGET PESERTA DIDIK

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

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Cooperative Learning Tipe Teams Games Tounement (TGT) berbantuan wordwall

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu mendeskripsikan kedatangan bangsa Barat di Indonesia
- Peserta didik mampu menganalisis berbagai perlawanan terhadap persekutuan dagang di Indonesia.
- Peserta didik mampu menghubungkan kolonialisme dan imperialisme dengan perubahan kondisi masyarakat.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa materi *KEHIDUPAN MASA KOLONIALISME DAN IMPERIALISME* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimana proses kedatangan bangsa Barat ke Indonesia? Bagaimana kebijakan yang di terapkan di Indonesia?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE 42-45

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan doa.
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- Apersepsi : guru mempersiapkan gambar-gambar tokoh bangsa Barat yang berpengaruh dalam penjelajahan samudra. Peserta didik dapat menyebutkan nama tokoh-tokoh dan

negara asal yang berpengaruh saat penjajahan di Indonesia seperti Raffles, Daendles, dan tokoh lainnya. Peserta didik difasilitasi guru mengaitkan gambar dengan kegiatan belajar pada pertemuan sebelumnya. Selain menampilkan gambar, guru dapat menceritakan pada peserta didik dan melakukan tanya jawab kepada peserta didik. Guru melanjutkan dengan memberikan motivasi terkait kondisi masyarakat Indonesia pada masa kolonialisme dan imperialisme yang serba kekurangan sehingga saat ini perlu bersyukur bahwa kita tidak mengalami hal yang sama.

- Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam Tema 03.
- Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 42 dan 45 tentang Kehidupan Masa Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia. Tujuan Pembelajaran :
- Peserta didik mampu mendeskripsikan kedatangan bangsa Barat di Indonesia
- Peserta didik mampu menganalisis berbagai perlawanan terhadap persekutuan dagang di Indonesia.
- Peserta didik mampu menghubungkan kolonialisme dan imperialisme dengan perubahan kondisi masyarakat.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Fase 1 : Penyajian Kelas

1. Guru menjelaskan topik kehidupan masa kolonialisme dan imperialisme
2. Peserta didik menyimak dan mencatat materi yang disajikan oleh guru

- Fase 2 : Belajar dalam Kelompok (Teams)

1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok secara homogen sesuai dengan hasil tes diagnostik yang telah dilaksanakan dipertemuan sebelumnya, masing-masing kelompok beranggotakan 8 orang sesuai dengan profil dan minat belajar peserta didik
2. Guru meminta peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompoknya
3. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok
4. Guru mengarahkan kepada setiap kelompok untuk mengerjakan LKPD dan membaca mekanisme permainan perang dinding yang terdapat pada LKPD
5. Guru membimbing kelompok-kelompok yang membutuhkan bimbingan dan arahan lebih dari guru

- Fase 3 dan 4 : Permainan dan Pertandingan (Game and Tournament)

1. Guru menjelaskan mekanisme permainan perang dinding dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, adapun mekanisme perang dinding adalah:
 - a) Guru membagi dinding/papan tulis menjadi 4 bagian sesuai dengan jumlah kelompok yang dibentuk dalam satu kelas yaitu 4 kelompok.
 - b) Guru menempelkan pertanyaan di setiap bagian dinding dengan jumlah yang sama
 - c) Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk mengamati soal di dinding dengan durasi waktu 30 detik.
 - d) Guru membagi daerah/bagian pada dinding ke tiap kelompok. Setiap kelompok memiliki daerah teritori dan pertanyaan sendiri
 - e) Setiap kelompok harus membersihkan papan/dinding daerahnya masing-masing dari sticky note yang berisi pertanyaan-pertanyaan, caranya adalah dengan mengambil soal tersebut dan dikerjakan oleh teman satu kelompoknya. Setelah mengerjakan salah satu anggota meminta konfirmasi jawaban kepada guru. Apabila jawaban benar, maka soal dapat ditempelkan ke daerah kelompok lain. jika salah, soal harus ditempelkan kembali di daerahnya sendiri.
 - f) Kelompok dengan jumlah pertanyaan di dinding terbanyak akan menjadi kelompok yang kalah.

2. Guru memulai permainan perang dinding (PPP-Gotong royong) (Saintifik-Mencoba).
3. Setelah permainan perang dinding selesai, guru mengarahkan dan membimbing setiap kelompok untuk membuat kesimpulan di LKPD (Saintifik-Menalar)
 - Fase 5 : Penghargaan Kelompok (Recognition)
1. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang memiliki skor tinggi dalam permainan perang dinding dan masing-masing peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dengan kondusif dan baik

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
- Guru memberikan evaluasi dalam mengetahui pemahaman materi kepada peserta didik dengan membagikan soal post test
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam penutup

V. ASESMEN

- Penilaian ditetapkan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Soal tes dikembangkan secara bertingkat dengan menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi/ *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).
- Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan tes, unjuk kerja, dan proyek.
- Penilaian proyek yang dikerjakan peserta didik.
- Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan
- Peserta didik mendapatkan materi tambahan tentang nasionalisme dan jati diri bangsa
- Peserta didik menjadi pendamping tutor sebaya bagi temannya yang remedial
- Remedial
- Peserta didik mengulang pembelajaran yang belum tuntas sesuai LKPD dari guru
- Peserta didik mendapatkan bantuan tutor sebaya dari peserta didik yang telah tuntas

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mempelajari materi “Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia” kita dapat mengetahui perjuangan masyarakat Indonesia pada zaman dahulu. Oleh karena itu, kita patut bersyukur banyak perubahan yang lebih baik.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

1. Pada tahun berapa Spanyol belah di Tidore (Maluku Utara) ?

2. Gabungan dari beberapa usaha dagang yang berasal dari Belanda & memonopoli di Asia disebut apa ?

3. Apa nama lain dari sistem kerja paksa pada masa penjajahan Belanda ?

4. Apa nama buku yang menggambarkan penderitaan rakyat akibat sistem tanam paksa ?

5. Siapa yang menjadi pemimpin dalam perlawanan pattimura ?

6. Dimana terjadinya perlawanan padri ?

7. Pada tanggal berapakah perlawanan diponegoro berlangsung ?

8. Apa nama lain dari sistem kerja paksa pada masa penjajahan Jepang ?

9. Pada tanggal berapakah organisasi 3A dicanangkan ?

10. Apa semboyan dari gerakan 3A ?

LAMPIRAN 17**MODUL AJAR KONVENSIONAL****MODUL AJAR****TEMA 3 : NASIONALISME DAN JATI DIRI BANGSA****PERTEMUAN 42-45 : KEHIDUPAN MASA KOLONIALISME DAN IMPERIALISME****INFORMASI UMUM****I. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun	: Novi Herlina
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Lawang
Kelas / Kelas	: VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Prediksi Alokasi Waktu	: 8 JP (4 pertemuan)
Tahun Penyusunan	: 2023/ 2024

II. KOMPETENSI AWAL

Secara interaktif guru dan peserta didik melakukan tukar pendapat terkait topik-topik yang berhubungan dengan kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra di Indonesia. Peserta didik diajak mengaitkan dengan tema-tema terdahulu yaitu kekayaan alam Indonesia. Berawal dari kekayaan sumber daya alam Indonesia menjadi salah satu daya tarik bangsa barat untuk melakukan ekspansi. Peserta didik memperoleh informasi bahwa kedatangan bangsa barat di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan berbagai perubahan kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang. Dalam kerangka ke-IPS-an mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis pengaruh kolonialisme dan imperialisme terhadap keberlangsungan bangsa Indonesia. Kebijakan yang diterapkan seringkali mengakibatkan pertentangan dan perlawanan oleh bangsa Indonesia. Kehidupan rakyat Indonesia sangat bergantung pada penajahan dan pendudukan bangsa barat, mulai dari bangsa Portugis, Inggris, Belanda, bahkan Jepang. Pada tema ini, bangsa Indonesia mulai menyadari pentingnya persatuan dan kesatuan untuk mewujudkan kemerdekaan dengan melakukan berbagai perlawanan baik bersifat kedaerahan maupun skala nasional menggunakan suatu organisasi. Untuk itu, perlawanan yang digencarkan mulai mengusung rasa nasionalisme dan kebersamaan baik melalui organisasi berlatar perbedaan seperti organisasi kedaerahan, keagamaan, sosial, maupun militer. Perlawanan demi perlawanan dipersiapkan pejuang untuk meraih kemerdekaan, agar seluruh rakyat terbebas dari belenggu penjajah yang merugikan bangsa Indonesia. Semangat perlawanan di berbagai daerah menjadi bukti bahwa Indonesia mampu memproklamasikan kemerdekaan dengan sendiri. Usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia didukung berbagai kebijakan salah satunya pemerataan pembangunan. Kondisi Indonesia saat ini sudah berubah, saat ini Indonesia menghadapi berbagai permasalahan dalam bangsa sendiri bukan lagi menghadapi penjajahan. Oleh karena itu, perlu adanya pengintegrasian agar Indonesia mampu mewujudkan persatuan dan kesatuan.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Sumber utama

- *Slide* gambar tokoh-tokoh penjajahan dan tokoh-tokoh bangsa Indonesia yang melakukan perlawanan.
- Peta letak Indonesia/ Atlas.
- Kemendikbud. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Peserta didik Kelas VIII*, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Laptop, LCD, PC, papan tulis.

Sumber alternatif

- Guru dapat menggunakan sumber belajar alternatif yang terdapat di lingkungan sekitar.

Pengembangan sumber belajar

- Guru dapat mengembangkan Peta Kedatangan Bangsa Barat dan Jepang ke Indonesia.

V. TARGET PESERTA DIDIK

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

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran *Konvensional* (ceramah)

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu mendeskripsikan kedatangan bangsa Barat di Indonesia
- Peserta didik mampu menganalisis berbagai perlawanan terhadap persekutuan dagang di Indonesia.
- Peserta didik mampu menghubungkan kolonialisme dan imperialisme dengan perubahan kondisi masyarakat.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa materi *KEHIDUPAN MASA KOLONIALISME DAN IMPERIALISME* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimana proses kedatangan bangsa Barat ke Indonesia? Bagaimana kebijakan yang di terapkan di Indonesia?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE 42-45

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa.
- Guru dan peserta mengondisikan pembelajaran.
- Guru memperkenalkan topik atau materi yang akan diajarkan serta menjelaskan relevansi dan kegunaan materi dalam konteks kehidupan sehari-hari atau pemahaman konsep secara umum.
- Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam Tema 03.

- Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 42 dan 45 tentang Kehidupan Masa Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia. Tujuan Pembelajaran :
- Peserta didik mampu mendeskripsikan kedatangan bangsa Barat di Indonesia
- Peserta didik mampu menganalisis berbagai perlawanan terhadap persekutuan dagang di Indonesia.
- Peserta didik mampu menghubungkan kolonialisme dan imperialisme dengan perubahan kondisi masyarakat.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Guru menjelaskan petunjuk kerja dan tugas dari lembar aktivitas untuk mengidentifikasi kedatangan bangsa-bangsa Barat seperti Portugis, Inggris, Belanda, dan Jepang. Pada lembar aktivitas peserta didik diarahkan untuk menganalisis perlawanan rakyat Indonesia dan menemukan keteladanan tokoh perlawanan kolonialisme dan imperialisme pada Lembar Aktivitas 4. Selain aktivitas di atas, guru dapat menggunakan Lembar Aktivitas 5 dengan pro. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa setiap penjajahan dan perlawanan memiliki pengaruh terhadap aktivitas kehidupan masyarakat. Proses diskusi hasil dapat dilakukan dalam waktu singkat, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terkait hasil identifikasi. Secara interaktif guru mengaitkan hasil identifikasi dengan orientasi pembelajaran tentang penjelajahan samudra khususnya di Indonesia.

Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah

Setelah peserta didik menganalisis kedatangan bangsa Barat ke Indonesia terhadap perubahan kondisi masyarakat Indonesia, selanjutnya guru mendorong peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan yang mengarah pada HOTS. Beberapa pertanyaan yang diajukan misalnya bagaimana proses kedatangan bangsa Barat ke Indonesia? Bagaimana kebijakan yang di terapkan di Indonesia?

Peserta Didik Mengelola Informasi

- Peserta didik melihat peta Indonesia atau peta dunia melalui atlas atau tayangan gambar yang dipersiapkan oleh guru untuk mengetahui gambaran kedatangan bangsa barat ke Indonesia.
- Guru memfasilitasi sumber lain misalnya memberikan tautan internet yang mendukung penjelasan dan pendalaman sumber belajar. Contoh tautan : kesadaran bangsa organisasi pergerakan <https://historia.id/kultur/articles/wadah-lahirnya-kesadaran-berbangsa-DWerk/page/1> Kondisi ekonomi dan sosial (pangan): <https://historia.id/ekonomi/articles/pangan-zaman-perang-di-Indonesia-vZVzn/page/1>
- Untuk memperoleh informasi lebih luas peserta didik juga dapat melakukan *browsing* tentang materi kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Guru dapat memberikan beberapa tautan berita, tulisan, dan laporan video tentang bangsa Barat yang melakukan ekspansi ke wilayah Indonesia berupa kekayaan budaya, seni, kebijakan-kebijakan, dan perubahan yang diberikan pada masyarakat Indonesia
- Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi, misalnya dengan diskusi kelompok, jigsaw learning, dan pemecahan masalah. Contoh : *Mind Mapping*
- Guru mengutarakan kompetensi yang harus diraih oleh peserta didik.
- Peserta didik membentuk 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 anggota tiap kelompok. Teknik pembuatan kelompok dengan cara berhitung.
- Setiap kelompok membuat *mind map* menggunakan tema yang telah ditentukan.

- Kedatangan Bangsa Barat (Portugis, Spanyol, Inggris, Belanda)
- Persekutuan Dagang VOC
- Perlawanan terhadap Persekutuan Dagang
- Perlawanan terhadap Pemerintahan Hindia-Belanda
- Masa Pendudukan Jepang
- Peserta didik mengomunikasikan tema yang akan disusun menjadi *mind map* bersama dengan kelompok.
- Peserta didik mempresentasikan hasil *mind map* secara bergiliran.
- Peserta didik memilih dan mengorganisasikan informasi yang diperoleh.
- Guru membimbing dan mengarahkan proses belajar peserta didik (kegiatan belajar).
- Guru memastikan peserta mengerjakan tugas dengan baik.

Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide

- Hasil pengolahan informasi disajikan dalam bentuk laporan/poster/ karya lainnya.
- Peserta didik secara mandiri melengkapi Lembar Aktivitas 4 sesuai dengan instruksi penugasan.

Peserta Didik Melakukan Refleksi Diri dan Aksi

- Dalam kelas atau melalui media berbasis internet peserta didik mengomunikasikan hasil pengolahan informasi.
- Guru memfasilitasi peserta didik menemukan simpulan pembelajaran.
- Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan..
- Penguatan dan pengayaan dilakukan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sikap

- Apakah aku sudah melakukan pembelajaran dengan tanggungjawab?
- Apakah aku sudah membuat karya yang orisinal?
- Inspirasi dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Barat dalam hidup saya adalah...

Pengetahuan

- Apakah aku sudah mampu mengidentifikasi kedatangan bangsa Barat ke Indonesia?
- Bagaimana pengaruh kebijakan pemerintahan kolonial terhadap kehidupan bangsa Indonesia pada masa penjajahan?
- Bagaimana perjuangan dan perlawanan bangsa Indonesia untuk meraih kemerdekaan dari bangsa Barat?

Keterampilan

- Apakah aku sudah berhasil membuat poster tentang perlawanan bangsa Indonesia terhadap pemerintah kolonial?
- Refleksi dapat dilakukan dengan cara lain, misalnya kuis tentang, menuliskan hasil kompetensi yang diperoleh baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Peserta didik dapat menuliskan pandangan yang diperoleh setelah mempelajari materi.

- Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang pengaruh kolonialisme dan imperialisme bangsa Barat di Indonesia.
- Doa dan penutup.

V. ASESMEN

- Penilaian ditetapkan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Soal tes dikembangkan secara bertingkat dengan menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi/ *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).
- Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan tes, unjuk kerja, dan proyek.
- Penilaian proyek yang dikerjakan peserta didik.
- Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kedatangan bangsa Barat di Indonesia

a. Kedatangan bangsa Portugis

Bartolomeu Diaz pada tahun 1486 berlayar ke timur yang dilanjutkan Alfonso d'Albuquerque. Pada tahun 1511 Portugis menguasai Malaka sebagai pintu masuk Indonesia. Mereka berhasil mencapai Maluku pada tahun 1512.

b. Kedatangan Bangsa Inggris

EIC (East Indian Company) merupakan kongsi dagang Inggris yang juga sampai di Indonesia. Namun dalam perjalanan sejarah Inggris tidak melakukan penguasaan di Indonesia. Salah satu penyebabnya Belanda lebih berhasil menguasai Indonesia

c. Kedatangan Bangsa Belanda

Pada tahun 1602 persekutuan dagang Belanda mendirikan VOC (Vereenigde Oost-Indische Compagnie/Perserikatan Maskapai Hindia Timur). Kongsi ini bertujuan menghindari persaingan tidak sehat diantara para pedagang.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mempelajari materi “Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia” kita dapat mengetahui perjuangan masyarakat Indonesia pada zaman dahulu. Oleh karena itu, kita patut bersyukur banyak perubahan yang lebih baik.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Berikut Langkah-Langkah Pengerjaan Soal !

1. Siapkan selembar kertas dan alat tulis

2. Baca setiap soal dengan cermat untuk memahami pertanyaan yang diberikan oleh guru
3. Perhatikan waktu dalam mengerjakan soal
4. Setelah selesai mengerjakan soal, jika waktu masih tersedia gunakan untuk kembali meninjau dan menyempurnakan jawaban Anda.

Kerjakan Soal Dibawah ini !

1. Sebutkan latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia !
2. Tuliskan penyebab kebangkrutan VOC !
3. Sebutkan dampak positif dan dampak negatif dari sistem sewa tanah !
4. Sebutkan penyebab Perlawanan Diponegoro !
5. Sebutkan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Jepang !

JAWABAN :

LAMPIRAN 18

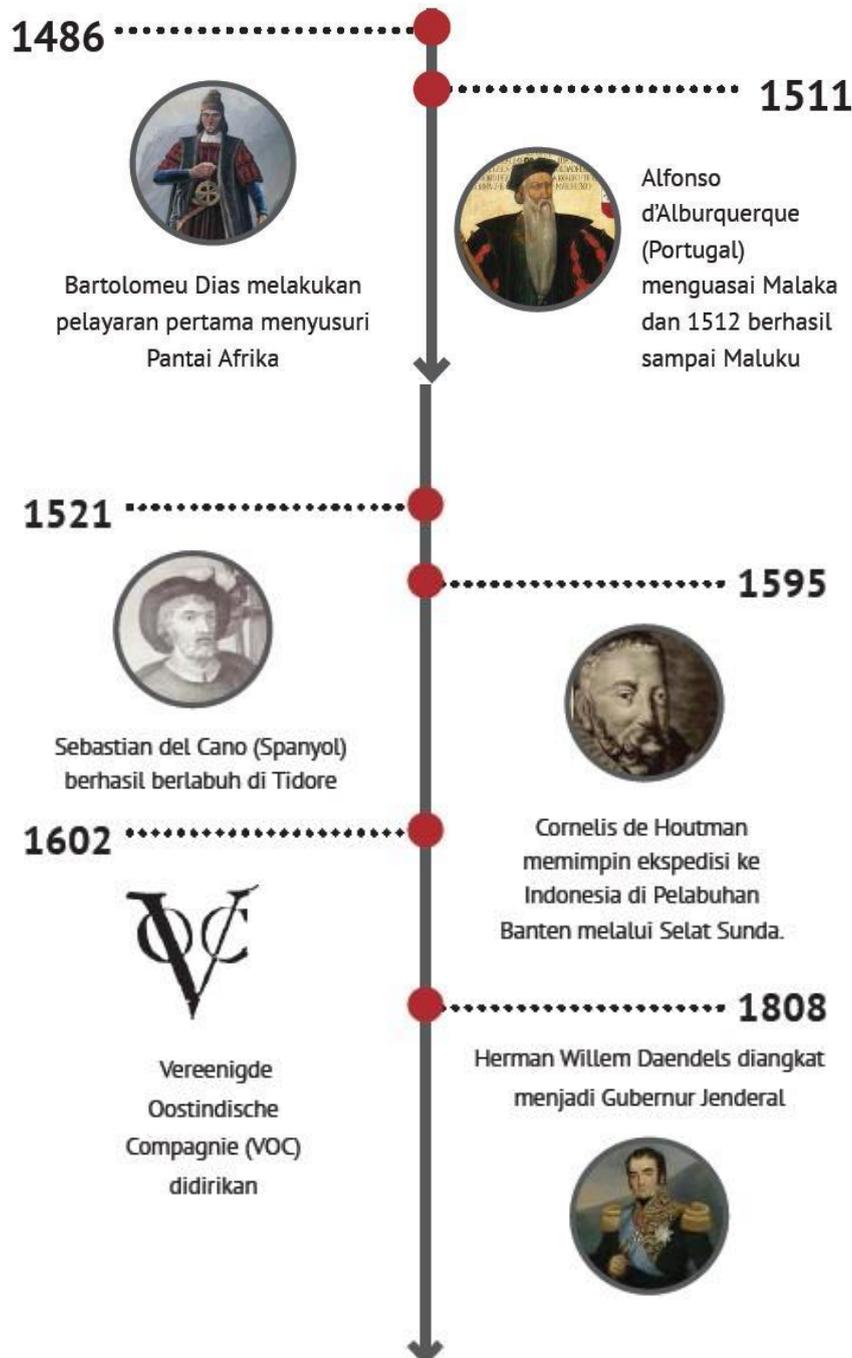
BAHAN BACAAN

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bagaimana Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Kolonialisme dan Imperialisme?

a. Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia

Berikut ini akan dijelaskan melalui infografik di bawah ini. Kalian akan mengetahui proses kedatangan bangsa Barat di Indonesia.



Setelah kalian melihat infografik di atas, untuk mengetahui proses kedatangan bangsa Barat lebih lanjut, silakan cari informasi dari berbagai sumber (internet, buku). Mintalah bimbingan dari guru untuk memahami materi.

Masa kolonialisme berkaitan dengan munculnya kongsi dagang VOC di Indonesia. Pengaruh ekonomi VOC semakin kuat dengan dimilikinya hak monopoli perdagangan. Masa inilah yang menjadi sandaran perluasan kekuasaan Belanda pada perjalanan sejarah selanjutnya.

Kongsi Dagang/ VOC

Kongsi dagang Belanda ini diberi nama Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC). VOC didirikan di Amsterdam. Tujuan dibentuknya VOC yaitu menghindari persaingan yang tidak sehat sesama kelompok/kongsi pedagang Belanda yang telah ada dan memperkuat kedudukan Belanda dalam menghadapi persaingan dengan para pedagang negara lain. Banyak hal yang perlu kalian ketahui tentang pemerintahan VOC di Indonesia. Oleh karena itu, cobalah cari tahu lebih lengkap bagaimana perjalanan VOC dan akhir kongsi dagang VOC di Indonesia?

Pengaruh Monopoli Perdagangan

Pada awal kedatangannya, bangsa-bangsa Barat diterima dengan baik oleh rakyat Indonesia. Seiring berjalannya waktu, Belanda mulai melakukan monopoli. Apakah yang disebut monopoli? Monopoli adalah penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan. Mengapa kerajaan-kerajaan di Indonesia membiarkan monopoli VOC? Belanda memaksa kerajaan-kerajaan di Indonesia untuk menandatangani kontrak monopoli dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah politik adu domba atau dikenal dengan *divide et impera*. Siapa yang diadu domba? Belanda mengadudomba kerajaan satu dengan kerajaan yang lain, atau antarpejabat kerajaan. Ketika terjadi permusuhan, maka Belanda akan memihak salah satunya. Keadaan ini yang memperkeruh hubungan antarkerajaan di Indonesia. Akibat monopoli, rakyat Indonesia sangat menderita. Rakyat tidak memiliki kebebasan menjual hasil bumi mereka. Mereka terpaksa menjual hasil bumi hanya kepada VOC.

Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa

Pernahkah kalian mendengar istilah rodi atau kerja paksa? Bagaimana rasanya apabila bekerja karena terpaksa? Tentu saja bekerja karena terpaksa hasilnya tidak sebaik pekerjaan yang dilakukan dengan sukarela. Melakukan pekerjaan karena dipaksa juga akan membuat seseorang menderita. Hal itulah yang dialami bangsa Indonesia pada masa penjajahan dahulu. Pemerintah Belanda menginginkan keuntungan sebanyak-banyaknya dari bumi Indonesia sehingga menerapkan kebijakan kerja paksa. Bagaimana kerja paksa yang terjadi pada masa Pemerintah Hindia Belanda? Kalian akan telusuri melalui penjelasan berikut ini.



Gambar 3.6 Jalan Raya Pos yang dibangun pada masa Herman Willem Daendels

Sumber: Gunawan Kartapranata/Wikimedia Commons/CC-BY-3.0 (2009)

Jalur Anyer–Pasarukin merupakan salah satu hasil kerja paksa pada masa pemerintahan Daendels. Jalur tersebut memanjang lebih dari 1.000 kilometer dari Cilegon (Banten), Jakarta, Bogor, Bandung, Cirebon, Semarang, Pati, Surabaya, Probolinggo, hingga Pasarukin (Jawa Timur). Anyer–Pasarukin dibangun 200 tahun yang lalu oleh pemerintah Gubernur Jenderal Daendels yang merupakan dari bagian Republik Bataaf (Prancis).

Gubernur Jenderal Daendels (1808-1811), melakukan berbagai kebijakan seperti pembangunan militer, jalan raya, perbaikan pemerintahan, dan perbaikan ekonomi. Jalan tersebut dibangun dengan tujuan utama untuk kepentingan militer pemerintah kolonial. Selain untuk kepentingan pertahanan dan militer, jalur tersebut merupakan penghubung kotakota penting di Pulau Jawa yang merupakan penghasil berbagai tanaman ekspor. Apa saja dampak yang disebabkan adanya pembangunan jalan Anyer–Pasarukin? Cobalah diskusikan dengan tema sebangku kalian.

Pengaruh sistem Tanam Paksa



Kayu manis

Sumber: Weinstock/Pixabay (2018)



Lada

Sumber: Pxhere/Public Domain (2020)



Kopi

Sumber: Weirasi/Wikimedia Commons (2016)

Gambar 3.7 Komoditas tanaman ekspor dari Indonesia

Perhatikan gambar di atas. Pada masa penjajahan terdapat kebijakan tanam paksa siap ekspor. Ketika awal abad ke-20, Belanda menghadapi perang di Eropa, yang menyebabkan kerugian keuangan yang besar. Salah satu cara Belanda untuk menutup kerugian adalah dengan meningkatkan ekspor. Pada tahun 1830, Van Den Bosch menerapkan Sistem Tanam Paksa (*Cultuur Stelsel*). Kebijakan ini diberlakukan karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat Perang Jawa atau Perang Diponegoro (1825- 1830) dan Perang Belgia (1830- 1831). Ketentuan kebijakan pelaksanaan Tanam Paksa penuh dengan penyelewengan sehingga semakin menambah penderitaan rakyat Indonesia. Banyak ketentuan yang dilanggar atau diselewengkan baik oleh pegawai Belanda maupun pribumi. Praktikpraktik penekanan dan pemaksaan terhadap rakyat tersebut antara lain sebagai berikut.

- Menurut ketentuan, tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya 1/5 dari tanah yang dimiliki rakyat. Namun kenyataannya, selalu lebih bahkan sampai 1/2 bagian dari tanah yang dimiliki rakyat.
- Kelebihan hasil panen tanaman wajib tidak pernah dibayarkan.
- Waktu untuk kerja wajib melebihi dari 66 hari, dan tanpa imbalan yang memadai.
- Tanah yang digunakan untuk tanaman wajib tetap dikenakan pajak.

Penderitaan rakyat Indonesia akibat kebijakan Tanam Paksa ini dapat dilihat dari jumlah angka kematian rakyat Indonesia yang tinggi akibat kelaparan dan penyakit kekurangan gizi. Pada tahun 1870 terjadi kecaman atas kebijakan tersebut. Orang-orang Belanda yang menentang adanya Tanam Paksa tersebut di antaranya Baron van Hoevel, E.F.E. Douwes Dekker (Multatuli), dan L. Vitalis. Pada tahun 1870, keluar Undang-Undang Agraria (*Agrarische Wet*) yang mengatur tentang prinsip-

prinsip politik tanah di negeri jajahan yang menegaskan bahwa pihak swasta dapat menyewa tanah, baik tanah pemerintah maupun tanah penduduk.

b. Perlawanan terhadap Persekutuan Dagang

Monopoli dagang pada masa kolonialisme sangat merugikan masyarakat Indonesia. Adanya kongsi dagang membuat masyarakat harus mengalami kerugian karena hasil bumi hanya dapat dijual pada kongsi dagang tersebut dengan harga di bawah pasaran.



Lini masa di atas menunjukkan kronologi perlawanan rakyat Indonesia terhadap persekutuan dagang pada masa kolonialisme. Silakan cari informasi terkait perlawanan-perlawanan di Indonesia lainnya. Carilah faktor penyebab dan akhir dari perlawanan-perlawanan tersebut. Diskusikan bersama temanmu dan mintalah bimbingan guru.

c. Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda

Abad ke-19 merupakan puncak perlawanan rakyat Indonesia di berbagai daerah menentang Pemerintah Hindia Belanda. Kegigihan perlawanan rakyat Indonesia menyebabkan Belanda mengalami krisis keuangan untuk membiayai perang. Namun, perlawanan di berbagai daerah tersebut belum berhasil membuahkan kemerdekaan. Bagaimana proses perlawanan rakyat Indonesia abad ke-19? Kalian akan menelusuri sebagian perlawanan tersebut melalui uraian berikut ini.

Perang Padri di Sumatra Barat (1821-1838)



Gambar 3.8 Benteng Fort de Kock.

Sumber: tropenmuseum/CC-BY-SA 3.0 (1900-1940)

Kalian perhatikan gambar Benteng Fort de Kock di atas! Benteng tersebut merupakan saksi betapa sengitnya perlawanan kaum Padri terhadap Pemerintah Hindia Belanda. Di manakah meletusnya Perang Padri? Bagaimana latar belakang dan proses Perang Padri? Kelompok pembaharu Islam di Sumatra Barat ini disebut sebagai Kaum Padri. Belanda memanfaatkan perselisihan tersebut dengan mendukung Kaum Adat yang posisinya sudah terjepit. Perlawanan kaum Padri berubah dengan sasaran utama Belanda meletus tahun 1821. Kaum Padri dipimpin Tuanku Imam Bonjol (M. Syahab), Tuanku nan Cerdik, Tuanku Tambusai, dan Tuanku nan Alahan. Perlawanan kaum Padri berhasil mendesak benteng-benteng Belanda. Sementara itu Belanda menghadapi perlawanan Pangeran Diponegoro (1825-1830). Belanda sadar, apabila pertempuran dilanjutkan, Belanda akan kalah. Belanda mengajak berdamai di Bonjol tanggal 15 November 1825, selanjutnya Belanda konsentrasi terhadap Perang Diponegoro. Belanda kembali melakukan penyerangan terhadap kedudukan Padri. Kaum Adat yang semula bermusuhan dengan kaum Padri akhirnya banyak yang mendukung perjuangan Padri. Bantuan dari Aceh juga datang untuk mendukung pejuang Padri. Belanda menerapkan sistem pertahanan Benteng Stelsel, Benteng Fort de Kock di Bukit tinggi, dan Benteng Fort van der Cappelen merupakan dua benteng pertahanannya. Dengan siasat tersebut akhirnya Belanda menang, ditandai jatuhnya benteng pertahanan terakhir Padri di Bonjol tahun 1837. Tuanku Imam Bonjol ditangkap, kemudian diasingkan ke Priangan, kemudian ke Ambon, dan terakhir di Manado hingga wafat tahun 1864. Berakhirnya Perang Padri, membuat kekuasaan Belanda di Minangkabau semakin besar. Keadaan ini kemudian mendukung usaha Belanda untuk menguasai wilayah Sumatra yang lain.

Perang Aceh



Gambar 3.9 Pohon Kohler di depan Masjid Baiturrahman, Banda Aceh

Sumber: Dhr. C.H. Japing /tropenmuseum/Wikimedia Commons/ CC-BY-3.0 (1922)

Kalian perhatikan gambar pohon Kohler di depan Masjid Baiturrahman Banda Aceh tersebut! Tahukah Kalian mengapa pohon tersebut disebut pohon Kohler? Penamaan pohon Kohler ada hubungannya dengan perjuangan rakyat Aceh dalam menentang kolonialisme Belanda. Bagaimana kisahnya, uraian berikut ini akan membantumu menemukan jawaban! Belanda mengeluarkan maklumat perang terhadap Kerajaan Aceh, pada 26 Maret 1873. Dua pekan kemudian, 3.000 lebih pasukan Belanda dipimpin Major Jenderal Johan Harmen Rudolf Kohler mendarat di Pante Ceureumen, Ulee Lheu, Banda Aceh. Belanda kemudian melancarkan serangan ke Masjid Baiturrahman yang menjadi basis pertahanan pasukan Aceh pada 14 April 1873. Dibawah pimpinan Teungku Imum Lueng Bata, pejuang Aceh memberi perlawanan sengit. Kohler tewas diterjang peluru penembak jitu pasukan Aceh yang mengendap di balik semak. Kematian sang jenderal membuat Belanda panik, dan mereka gagal menguasai masjid milik Kerajaan Aceh tersebut. Beberapa tahun kemudian Belanda menanamkan pohon geulumpang di lokasi tewas nya Kohler, untuk mengenang kematian sang jenderal. Pohon itu diberi nama Kohler Boom. Seiring zaman pohon itu makin menua kemudian mati. Tahun 1988, Gubernur Aceh Ibrahim Hasan menanamkan pohon jenis sama di lokasi semula, untuk penanda sejarah kematian Jenderal Belanda. Di sana ikut dibangun monument prasasti bertulis “Tanggal 14 April 1873, di tempat ini Mayor Jendral J.H.R. Kohler tewas dalam memimpin penyerangan terhadap Masjid Raya Baiturrahman. Banda Aceh, 14 Agustus 1988, Gubernur Ibrahim Hasan.” Jasad Kohler sendiri kala itu sempat dibawa ke Singapura dengan kapal uap Koning der Nederlanden, kemudian dilanjutkan ke Batavia (Jakarta sekarang) dan dimakamkan di komplek pemakaman Tanah Abang lewat upacara militer. Tahun 1976 pemakaman digusur, kuburan Kohler dipindahkan ke Kedutaan Besar Belanda di Jakarta. Dua tahun kemudian atas usulan Gubernur Aceh Abdullah Muzakir Walad kala itu, kerangka Kohler dibawa kembali ke Aceh dan dimakamkan di Kerkhof Banda Aceh, tempat dikuburkannya sekira 2.000 pasukan Belanda yang tewas dalam perang Aceh. Tapi kini, pohon tempat teasnya Mayor Jenderal Kohler sudah ditebang oleh pekerja proyek perluasan Masjid Raya Baiturrahman, begitu juga dengan prasastinya. Sejumlah pohon kurma yang ada di area masjid juga ikut ditebang.

Perang Diponegoro (1825-1830)



Gambar 3.10 Lukisan Raden Saleh yang berjudul “Penangkapan Diponegoro”

Sumber: Raden Saleh/Wikimedia Commons/ Public Domain (1857).

Pernahkah kalian melihat foto atau lukisan di atas? Lukisan ini merupakan lukisan yang dibuat oleh Raden Saleh Syarif Bustaman (1814-1880), pelukis ternama Indonesia. Karya ini mengabadikan salah satu peristiwa sejarah perjuangan bangsa Indonesia ketika melawan penjajah. Lukisan tersebut menggambarkan kegagalan perundingan Pangeran Diponegoro dengan Belanda yang berujung penangkapan Pangeran Diponegoro beserta pengikutnya oleh Belanda. Hal ini membuktikan kelicikan Belanda dalam menghadapi bangsa Indonesia. Walaupun perlawanan Diponegoro dipadamkan, semangat perlawanan dalam mempertahankan harga diri bangsa tetap kokoh.

Perang Diponegoro merupakan salah satu perang besar yang dihadapi Belanda. Campur tangan Pemerintah Hindia Belanda dalam urusan Kraton Yogyakarta menimbulkan kegelisahan rakyat. Pajak-pajak yang diterapkan pemerintah Hindia Belanda dan kebijakan ekonomi lainnya menjadi sumber penderitaan rakyat dan ikut melatarbelakangi Perang Diponegoro.

Salah satu bukti campur tangan politik Belanda adalah dalam urusan politik Kraton Yogyakarta terjadi ketika Hamengkubuwono IV wafat pada tahun 1822. Beberapa tindakan Belanda yang dianggap melecehkan harga diri dan nilai-nilai budaya masyarakat menjadi penyebab lain kebencian rakyat kepada Belanda. Sebagai contoh, saat membangun jalan baru pada bulan Mei 1825, Belanda memasang patok-patok pada tanah nenek moyang Diponegoro.

Terjadi perselisihan saat pengikut Diponegoro Patih Danureja IV mencabuti patok-patok tersebut. Belanda mengutus prajurit untuk menangkap Pangeran Diponegoro dan perang tidak dapat dihindarkan. Pada tanggal 20 Juli 1825, Tegalrejo, yang menjadi wilayah Diponegoro, direbut dan dibakar Belanda. Untuk menghadapi perlawanan Diponegoro, Belanda menerapkan siasat Benteng Stelsel sehingga mampu memecah belah jumlah pasukan musuh. Belanda pun menangkap Kyai Maja dan Pangeran Mangkubumi. Belanda kemudian juga meyakinkan Panglima Sentot Prawiryodirjo untuk membuat perjanjian perdamaian. Pada Maret 1830, Diponegoro bersedia mengadakan perundingan dengan Belanda di Magelang, Jawa Tengah. Perundingan tersebut ternyata siasat untuk menangkap Diponegoro. Akhirnya, Diponegoro diasingkan ke Manado, kemudian ke Makassar hingga wafat tahun 1855. Setelah berakhirnya Perang Jawa (Diponegoro), tidak ada lagi perlawanan yang besar di Jawa.

d. Masa Pendudukan Jepang



Gambar 3.11 Invasi Jepang ke Jawa

Sumber: Tropenmuseum/ CC-BY-SA 3.0 (1942)

Awal mula tujuan Jepang menguasai Indonesia ialah untuk kepentingan ekonomi dan politik. Jepang merupakan negara industri yang sangat maju dan sangat besar. Jepang sangat menginginkan bahan baku industri yang banyak tersedia di Indonesia untuk kepentingan ekonominya. Indonesia juga merupakan daerah pemasaran industri yang strategis bagi Jepang untuk menghadapi persaingan dengan tentara bangsa-bangsa Barat. Untuk menyelamatkan jalur pelayaran bagi bahan-bahan mentah dan bahan baku dari ancaman Sekutu serta memuluskan ambisinya menguasai wilayah-wilayah baru, Jepang menggalang kekuatan pasukannya serta mencari dukungan dari bangsa-bangsa Asia.

Pada tanggal 8 Desember 1941, Jepang melakukan penyerangan terhadap pangkalan militer AS di Pearl Harbour. Setelah memborbardir Pearl Harbour, pada tanggal 11 Januari 1942, Jepang mendaratkan pasukannya di Tarakan, Kalimantan Timur. Jepang menduduki kota minyak Balikpapan pada tanggal 24 Januari. Selanjutnya, Jepang menduduki kotakota lainnya di Kalimantan.

Jepang berhasil menguasai Palembang pada tanggal 16 Februari. Setelah menguasai Palembang, Jepang menyerang Pulau Jawa. Pulau Jawa merupakan pusat pemerintahan Belanda. Batavia (Jakarta)

sebagai pusat perkembangan Pulau Jawa berhasil dikuasai Jepang pada tanggal 5 Maret 1942. Setelah melakukan berbagai pertempuran, Belanda akhirnya menyerah tanpa syarat kepada Jepang pada tanggal 8 Maret 1942 di Kalijati, Subang-Jawa Barat.

Jepang melakukan propaganda dengan semboyan “Tiga A” (Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang Cahaya Asia) untuk menarik simpati rakyat Indonesia. Selain itu, Jepang menjanjikan kemudahan bagi bangsa Indonesia dalam melakukan ibadah, mengibarkan bendera merah putih yang berdampingan dengan bendera Jepang, menggunakan bahasa Indonesia, dan menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya” bersama lagu kebangsaan Jepang “Kimigayo”. Jepang justru lebih kejam dalam menjajah bangsa Indonesia. Jepang melakukan beberapa kebijakan antara lain sebagai berikut.

Membentuk Organisasi Sosial

Organisasi sosial yang dibentuk oleh Jepang di antaranya Gerakan 3A, Pusat Tenaga Rakyat, Jawa Hokokai, dan Masyumi. Gerakan 3A Dipimpin oleh Mr. Syamsuddin, dengan tujuan meraih simpati penduduk dan tokoh masyarakat sekitar. Sebagai ganti Gerakan Tiga A, Jepang mendirikan gerakan Pusat Tenaga Rakyat (Putera) pada tanggal 1 Maret 1943. Gerakan Putera dipimpin tokoh-tokoh nasional yang sering disebut Empat Serangkai, yaitu Soekarno, Mohammad Hatta, K.H. Mas Mansyur, dan Ki Hajar Dewantara. Gerakan Putera cukup diminati oleh kalangan tokoh pergerakan Indonesia.

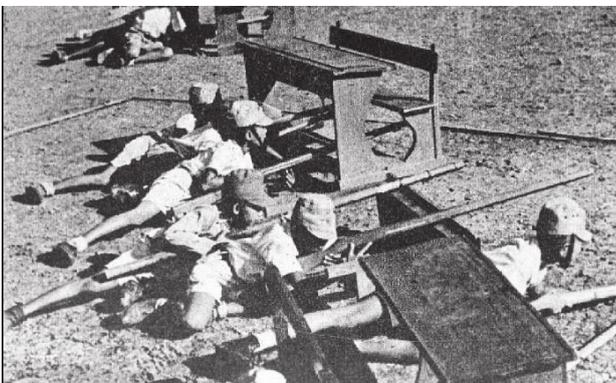
Kegiatan yang dilakukan oleh gerakan Putera memanfaatkan organisasi ini untuk melakukan konsolidasi dengan tokoh-tokoh perjuangan. Pada tahun 1944, dibentuk Jawa Hokokai (Gerakan Kebaktian Jawa). Gerakan ini berdiri di bawah pengawasan para pejabat Jepang. Tujuan pokoknya adalah menggalang dukungan untuk rela berkorban demi pemerintah Jepang.

Mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam. Tahun 1943 Jepang membubarkan Majelis Islam A’la Indonesia dan menggantikannya dengan Masyumi (Majelis Syuro Muslimin Indonesia). Masyumi dipimpin oleh K.H. Hasyim Ashari dan K.H. Mas Mansyur.

Membentuk Organisasi Militer

Jepang menyadari pentingnya mengerahkan rakyat Indonesia untuk membantu perang menghadapi Sekutu. Oleh karena itu, Jepang membentuk berbagai organisasi semimiliter. Berikut ini merupakan organisasi yang dibentuk Jepang untuk melangsungkan pemerintahannya di Indonesia.

- **Seinendan:** pemuda prajurit perang usia 14-22 tahun.
- **Fujinkai:** himpunan kaum wanita di atas 15 tahun untuk terikat dalam latihan semimiliter.
- **Keibodan:** barisan pembantu polisi laki-laki berumur 20-25 tahun.
- **Heiho (1943):** organisasi prajurit pembantu tentara Jepang.
- **Peta:** pasukan gerilya yang membantu Jepang melawan serangan musuh tiba-tiba.



Gambar 3.12 Pemuda Indonesia sedang dilatih perang oleh pasukan Jepang

Sumber: Tropenmuseum/ CC-BY-SA 3.0 (1943)

Romusha

Jepang melakukan rekrutmen anggota romusha dengan tujuan mencari bantuan tenaga yang lebih besar untuk membantu perang dan melancarkan aktivitas Jepang. Romusha dikerahkan untuk membangun jalan, kubu pertahanan, rel kereta api, jembatan, dan sebagainya. Selain itu, yang sangat menyengsarakan dari pendudukan Jepang adalah pemaksaan wanita menjadi Jugun Ianfu atau wanita penghibur Jepang di berbagai pos medan pertempuran.



Gambar 3.13 Romusha di jaman penjajahan Jepang

Sumber: hubla.deplu.go.id (2018)

Eksplorasi Kekayaan Alam

Jepang mengeksploitasi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia jauh lebih kejam daripada Belanda. Semua yang dilakukan di Indonesia harus menunjang keperluan perang. Jepang mengambil alih seluruh aset ekonomi Belanda dan mengawasi secara langsung seluruh usahanya. Usaha perkebunan dan industri harus mendukung keperluan perang, seperti tanaman jarak untuk minyak pelumas. Rakyat wajib menyerahkan bahan pangan besar-besaran kepada Jepang. Jepang memanfaatkan Jawa Hokokai dan instansi-instansi pemerintah lainnya. Pada masa panen, rakyat wajib melakukan setor padi sedemikian rupa sehingga mereka hanya membawa pulang sekitar 20% dari panen yang dilakukannya. Kondisi ini mengakibatkan musibah kelaparan dan penyakit busung lapar di Indonesia.

KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR

Nama Sekolah : SMP Negeri 01 Lawang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semeter : VIII/II

Tahun Ajaran : 2023/2024

CP	Materi Pokok	ATP	Level Kognitif	Soal	Nomor Soal	Skor
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mendeskripsikan kedatangan bangsa Barat di Indonesia • Peserta didik mampu menganalisis berbagai perlawanan terhadap persekutuan dagang di Indonesia. • Peserta didik mampu menganalisis perlawanan terhadap pemerintah Hindia-Belanda • Peserta didik mampu mendeskripsikan masa kependudukan Jepang. 	Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan kedatangan bangsa barat di Indonesia 	C2	<p>Perhatikan Pernyataan dibawah ini!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diawali dari kota Lisabon - Merupakan bangsa yang pertama kali datang ke Indonesia - Dipimpin oleh Bartholomeus Diaz - Melakukan pelayaran pertama menyusuri pantai barat Afrika <p>Hal itu menunjukkan pelayaran yang dilakukan oleh bangsa ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Portugis b. Belanda c. Spanyol d. Inggris <p>Jawaban : A</p>	1	2,5
			C2	<p>Manakah dibawah ini yang merupakan negara-negara yang pernah menjajah Indonesia...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Portugal, spanyol, Belanda, Perancis, Inggris, Jepang b. Portugis, Belanda, Rusia, Perancis, Inggris, Jepang c. Portugis, Spanyol, Belanda, Italia, Inggris, Jepang 	2	2,5

				d. Portugis, Spanyol, Belanda, Perancis, Inggris, Jepang		
				Jawaban : D		
			C2	<p>Gold, Gospel, Glory merupakan motivasi bangsa barat melakukan penjelajahan samudra. Terkenal dengan sebutan 3G karena memang semboyan tersebut berawalan dengan huruf “G”, yakni (gold, glory, gospel). Semboyan ini menggambarkan bahwa tujuan bangsa barat ke Indonesia secara berurutan adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Keinginan untuk menyebarkan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen, untuk mencari kekayaan, dan untuk mencari kejayaan bangsa Untuk mencari kekayaan, untuk mencari kejayaan bangsa, dan keinginan untuk menyebarkan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen Untuk mencari kekayaan, keinginan untuk menyebarkan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen dan kejayaan bangsa Untuk mencari kejayaan bangsa dan mencari kekayaan serta keinginan untuk menyebarkan atau mengajarkan agama nasrani khususnya agama kristen 	3	2,5
				Jawaban : B		

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengidentifikasi kongsi dagang (VOC) dan monopoli perdagangan 	C4	<p>Bagaimana peran VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie) sebagai kongsi dagang milik bangsa dalam pengaruhnya terhadap perkembangan kolonialisme di Hindia Belanda...</p> <ol style="list-style-type: none"> VOC membantu memperkuat kerajaan lokal di Hindia Belanda VOC berperan sebagai mediator antara bangsa Eropa dan penduduk asli di Hindia Belanda VOC memperluas kekuasaannya di Hindia Belanda untuk mengendalikan perdagangan rempah-rempah VOC menentang kolonisasi di wilayah Hindia Belanda <p>Jawaban : C</p>	4	2,5
			C3	<p>Apa yang dimaksud dengan politik "Devide Et Impera" yang sering kali dilaksanakan oleh pemerintah kolonial Belanda...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kebijakan untuk mengembangkan infrastruktur ekonomi Strategi untuk memecah belah dan memerintah populasi setempat Usaha untuk meningkatkan kesejahteraan sosial masyarakat lokal Praktek untuk mempromosikan kerjasama antar kelompok masyarakat <p>Jawaban : B</p>	5	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik 	C2	Perhatikan Gambar Di Bawah ini !	6	2,5

		<p>mampu mengidentifikasi kerja paksa</p>		 <p>Gambar tersebut merupakan gubernur pada masa sistem kerja paksa yang bernama...</p> <ol style="list-style-type: none"> Herman Wiiliam Daendels Thomas Stamford Raffles Johanes Van Der Bosch Cornelis de Houtman <p>Jawaban : A</p>		
			C2	<p>Apa yang merupakan ciri utama dari sistem kerja paksa yang diterapkan oleh pemerintah Belanda di wilayah jajahannya...</p> <ol style="list-style-type: none"> Upah yang tinggi kepada pekerja lokal Kebebasan bagi pekerja untuk memilih pekerjaan Penggunaan tenaga kerja secara paksa atau dengan tekanan Penyediaan fasilitas kesejahteraan yang memadai bagi pekerja <p>Jawaban : C</p>	7	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mampu menganalisis sistem sewa tanah 	C3	<p>Perhatikan pernyataan dibawah ini!!</p> <ol style="list-style-type: none"> Dihilusnya kerja rodi dan upeti Menunjukkan pemerintahan yang sentralistis Kopi merupaka sumber pendapatan pemerintah yang terjamin Timbulnya kerugian yang cukup besar bagi pribumi <p>Yang merupakan dampak negatif dari sistem</p>	8	2,5

			sewa tanah yaitu... a. I b. II c. III d. IV Jawaban : d.IV		
			C2 Apa yang menyebabkan sistem sewa tanah yang dilaksanakan oleh rafilles banyak mengalami hambatan... a. Keterbatasan pegawai b. Biaya operasional sangat besar c. Membangun pelabuhan d. Membuat Jalan pos anyer-panarukan Jawaban : A	9	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan sistem tanam paksa 	C1 Dibawah ini yang bukan termasuk tanaman pada saat tanam paksa diberlakukan adalah... a. Tembakau b. Lada c. Gula d. Teh Jawaban : B	10	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menganalisis perlawanan terhadap persekutuan dagang 	C3 Perhatikan gambar dibawah ini !  Gambar diatas merupakan salah satu tokoh pemimpin perang... a. Perlawanan Sultan Abdullah b. Perlawanan Sultan Aceh	11	2,5

				<ul style="list-style-type: none"> c. Perlawanan Sultan Hasanuddin d. Perlawanan Sultan Babullah <p>Jawaban : D</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengidentifikasi perlawanan terhadap pemerintahan Belanda 	C3	<p>Apa yang menjadi dampak utama dari perlawanan Padri terhadap pemerintahan kolonial Belanda di Sumatera Barat yaitu...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pemerintahan Belanda semakin menguat dan memperluas wilayah kekuasaannya b. Terjadinya konflik etnis yang lebih intensif di wilayah tersebut c. Pemerintahan kolonial Belanda mengalami kesulitan dalam mengendalikan wilayah Sumatera Barat d. Munculnya perjanjian damai yang mengakui kemerdekaan Padri <p>Jawaban : C</p>	12	2,5
			C3	<p>Perhatikan pernyataan dibawah ini !</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Campur tangan Belanda dalam masalah pemerintahan mataram II. Semakin berkurangnya wilayah mataram III. Kaum bangsawan dilarang menyewakan rumahnya kepada pihak asing IV. Rakyat mataram menderita akibat politik pemerasan yang dilakukan oleh Belanda <p>Dari pernyataan diatas manakah yang menjadi penyebab munculnya perlawanan diponegoro...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. I,II,III 	13	2,5

				b. II,III,IV c. I,III,IV d. Benar semua Jawaban : D		
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan masa pendudukan Jepang 	C1	Dimana Jepang pertama kali mendaratkan pasukannya ... a. Tarakan,Kaltim b. Ambon,Papua c. Batavia,Jakarta d. Ternate, Maluku Jawaban : A	14	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menganalisis organisasi sosial & militer masa kependudukan Jepang 	C1	Jepang melakukan 3A kepada bangsa Indonesia.Apa kepanjangan dari gerakan 3A tersebut... a. Jepang Pemimpin Asia,Jepang Pelindung Asia,Jepang Cahaya Asia b. Jepang Pencipta Asia,Jepang Pelindung Asia,Jepang Cahaya Asia c. Jepang Pemimpin Asia,Jepang Pencipta Asia,Jepang Cahaya Asia d. Jepang Pemimpin Asia,Jepang Pelindung Asia,Jepang pencipta Asia Jawaban : A	15	2,5
			C3	Perhatikan Gambar dibawah ini !!	16	2,5

			 <p>Tokoh tersebut merupakan pemimpin gerakan masyumi yang bernama...</p> <ol style="list-style-type: none"> K.H.Hasyim Asy'ari Ahmad Dahlan Ahmad Subarjo K.H.Mas Mansyur <p>Jawaban : A</p>		
			<p>C2</p> <p>Jepang menyadari pentingnya mengerahkan rakyat Indonesia untuk membantu perang menghadapi Sekutu. Oleh karena itu, Jepang membentuk berbagai organisasi semi militer. Berikut ini yang bukan merupakan organisasi yang dibentuk Jepang untuk melaksanakan pemerintahannya di Indonesia adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Seinendan Keybodan PETA Budi Utomo <p>Jawaban : D</p>	17	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mampu menjelaskan kerja paksa pada masa pendudukan 	<p>C1</p> <p>Pengerahan tenaga rakyat yang sangat menyengsarakan yang dilakukan pemerintah pendudukan Jepang disebut</p> <ol style="list-style-type: none"> sekerei oshamu seirei 	18	2,5

		Jepang		<p>c. romusha d. rodi</p> <p>Jawaban : C</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menganalisis tentang eksploitasi kekayaan alam pada masa kependudukan Jepang 	C4	<p>Perhatikan pernyataan berikut ! Pada saat kependudukan Jepang perkebunan tanaman ekspor diganti menjadi lahan pertanian untuk kebutuhan sehari-hari. Pembatasan ekspor bahan pakaian menyebabkan sulitnya memperoleh bahan pakaian sehingga rakyat mengusahakan sendiri dengan membuat pakaian dari goni. Wajib setor padi dan tingginya pajak pada masa kependudukan Jepang menyebabkan terjadinya kemiskinan yang luar biasa. Pernyataan diatas merupakan dampak dari perubahan masyarakat Indonesia masa penjajahan Jepang dalam bidang...</p> <ol style="list-style-type: none"> Bidang Budaya Bidang Pendidikan Bidang ekonomi Bidang Politik <p>Jawaban : C</p>	19	2,5
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menganalisis perubahan masyarakat Indonesia pada masa kependudukan Jepang 	C4	<p>Kegiatan pendidikan dan pengajaran pada saat masa penjajahan Jepang mengalami penurunan. Sekolah lanjutan yang awalnya dari 850 menjadi 20 buah. Kegiatan perguruan tinggi juga macet. Pengenalan budaya Jepang dilakukan diberbagai sekolah mulai dari tingkat rendah, serta bahasa Jepang juga menjadi bahasa utama di berbagai tingkatan sekolah.</p> <p>Apa yang menjadi fokus utama pendidikan</p>	20	2,5

				<p>pada masa kependudukan Jepang di Indonesia?</p> <ol style="list-style-type: none"> Memperkuat budaya Belanda Memajukan pendidikan agama Islam Membentuk generasi yang taat pada Jepang Mempertahankan tradisi lokal <p>Jawaban : C</p>		
--	--	--	--	--	--	--

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Yang Diperoleh}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

BIODATA MAHASISWA



Nama : Novi Herlina
NIM : 200102110064
Tempat Tanggal Lahir : Sidoarjo, 24 November 2001
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Akademik : 2020
Alamat Rumah : Desa Kedung Boto, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo
Nomor HP : 085748951932
Email : novih804@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Grow Porong
SDN Jiken
SMPN 2 Porong
SMAN 1 Krembung
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang