

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*  
*TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
MTS AL-HUSNA PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**SYAARIFAH ANDRYANI NURAHMAH**

**NIM. 200102110006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MTS AL-HUSNA  
PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi*

*Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan*

*(S.Pd)*

**OLEH:**

**SYAARIFAH ANDRYANI NURAHMAH**

**NIM. 200102110006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo” oleh Syaarifah Andriyani Nurahmah (200102110006) ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus.

**Panitia Ujian**

**Ketua Penguji**  
Dr. Dwi Sulistiani., MSA.  
NIP. 197910022015032001

**Sekretaris Penguji**  
Dr. Umi Julaihah, M.Si.  
NIP. 197907282006042002

**Pembimbing**  
Dr. Umi Julaihah, M.Si.  
NIP. 197907282006042002

**Penguji Utama**  
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.  
NIP. 198107192008012008

**Tanda Tangan**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd.  
NIP. 096504031998031002

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA POWER POINT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS MTS AL-HUSNA PROBOLINGGO**

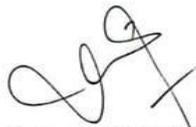
### SKRIPSI

Oleh

Syaarifah Andryani Nurahmah  
NIM. 200102110006

Telah Disetujui dan Disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Umi Julaihah, M.Si.  
NIP. 197907282006042002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A  
NIP. 197107012006042001

## LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Umi Julaihah, M.Si.  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

---

#### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Syaarifah Andryani Nurahmah Malang, 2025  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

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

*Assalamualaikum, Wr, Wb.*

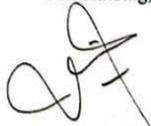
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Syaarifah Andryani Nurahmah  
NIM : 200102110006  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pelajaran Teams Games Tournament (TGT)  
Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat belajar Siswa Pada  
Mata Pelajaran IPS MTS Al-Husna Probolinggo

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

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



Dr. Umi Julaihah, M.Si.  
NIP. 197907282006042002

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaarifah Andryani Nurahmah  
NIM : 200102110006  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)  
Berbantuan Media *PowerPoint* Terhadap Minat Belajar Siswa  
Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo

Menyatakan dengan sebenar-benarnya 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 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 dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 13 Juni 2025

Hormat saya



Syaarifah Andryani Nurahmah

NIM. 200102110006

## **LEMBAR MOTTO**

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah:5)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata “Proses” yang kamu anggap rumit.”

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat, nikmat dan pertolongan-Nya, karya ini saya persembahkan kepada:

- *Kedua orang tua yang saya cintai, cinta pertama dan panutanku Bapak Eko Andry Sunariato dan pintu surgaku Ibu Setyo Tri Wahyuni sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang telah memberikan dukungan, nasihat, motivasi, dan mensupport baik dalam proses penelitian dan juga dengan tulus ikhlas mendoakan anaknya agar menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat.*
- *Adik saya tercinta, Syafiqah Andryana Nurahmah, serta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, support yang positif terhadap saya.*
- *Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Umi Julaihah, M.Si selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, dan nasihat saat penyelesaian skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Lusty Firmantika, M.Pd selaku dosen validator yang sudah membantu peneliti dalam menyusun angket dalam skripsi ini.*
- *Kepada para sahabatku Alike, Aliyah, dan Nurul terima kasih karena telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah berkontribusi banyak dari awal hingga akhir penulisan, memberikan semangat, mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dan selalu ada untuk penulis, baik dalam suka maupun duka.*
- *Kepada teman-teman terdekat saya, Zuy, Dini, Eli, Reni, dan Dea yang telah memberi motivasi, support, dan semangat kepada peneliti serta setia mendengarkan curahan hati peneliti dalam pengerjaan skripsi.*
- *Kepada Habib Ali Zainal Abidin Assegaf dan Majelis Az-Zahir yang telah melantunkan sholawatnya sehingga dapat menemani peneliti dalam menyusun skripsi ini.*
- *Kepada sosok yang belum diketahui namanya namun sudah tertulis jelas di Lauhul Mahfuz. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai upaya memantaskan diri. Semoga kita berjumpa di versi terbaik kita masing-masing.*
- *Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri Syaarifah Andryani Nurahmah yang sudah berjuang sejauh ini. Terima kasih telah mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan permasalahan yang ada. Terima kasih sudah membuat tangis bahagia untuk keluarga dan membuktikan kepada semua orang bahwa penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada MATA Pelajaran IPS MTS Al-Husna Probolinggo” dengan lancar.

Sholawat serta salam senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang di ridhoi Allah SWT dan semoga kita semua mendapat syafa'atnya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi tugas akhir pada Program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran secara langsung atau tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Umi Julaihah, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya, perhatiannya dan selalu memberikan arahan juga nasihat positif mengenai penulisan skripsi.
5. Aniek Rachmaniah, S.Sos, M.Si Selaku Dosen Wali selama menempuh studi di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan

Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis haturkan banyak terima kasih kepada beliau yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama menempu perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama di bangku perkuliahan.
7. Bapak Eko Andry Sunarianto dan Ibu Setyo Tri Wahyuni selaku orang tua penulis, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, nasihat, motivasi, dan mensupport baik dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi.
8. Adik saya, Syafiqah Andryana Nurahmah, serta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, support yang positif terhadap saya.
9. Ustadz Fathorrozi, S.Pd selaku guru pamong dalam penelitia skripsi di MTs Al-Husna Probolinggo yang telah banyak membantu selama proses penelitian.
10. Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2020 yang banyak membantu selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir semester.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan penyusunan karya yang akan datang. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dengan baik bagi semua pihak. Aamiin ya Robbal'alamin.

Malang, 25 Januari 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
مستخلص البحث .....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat .....	7
E. Orisinalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional .....	15
G. Sistematika Penulisan .....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>18</b>
A. Kajian Teori .....	18
B. Kajian Teori dalam Perspektif Islam.....	30
C. Kerangka Berpikir .....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian .....	37
C. Variabel Penelitian .....	37
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
E. Data dan Sumber Data.....	39
F. Instrumen Penelitian .....	39
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	42
H. Teknik Pengumpulan Data.....	49
I. Uji Analisis Data .....	50
J. Prosedur Penelitian.....	52
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
A. Paparan Data .....	53
B. Hasil Penelitian .....	56
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Husna Probolinggo.....	65
B. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTS Al-Husna Probolinggo .....	67
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Gambaran Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	21
Tabel 2. 2 Sintak Model Pembelajaran Konvensional .....	23
Tabel 3. 1 Tabel Rumusan Desain Penelitian .....	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Pernyataan Minat Belajar IPS.....	40
Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran Butir Angket Minat Belajar IPS .....	42
Tabel 3. 4 Gambaran Kriteria Penelitian.....	42
Tabel 3. 5 Tabel Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	43
Tabel 3.6 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	45
Tabel 4. 1 Analisis Deskriptif Data diberikan Kelas Eks dan Kelas Kont .....	56
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas .....	59
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4. 4 Uji Independent Sampel T test.....	61
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score .....	62
Tabel 4.6 Uji Independent N-Gain Score.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berpikir.....	34
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian MTs Al-Husna Probolinggo.....	79
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian MTs Al-Husna Probolinggo.....	80
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator (Ahli Instrumen) .....	81
Lampiran 4 Instrumen Penelitian Soal Pre-Test dan Post-Test .....	82
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Pre-Test dan Post-Test ..	89
Lampiran 6 Lembar Angket Siswa .....	91
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	93
Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	101
Lampiran 9 Data Hasil Lembar Perny. Minat Belajar (Pretest Kelas Eks).....	105
Lampiran 10 Data Hasil Lembar Perny. Minat Belajar (Pretest Kelas Kont).....	106
Lampiran 11 Data Hasil Lembar Pernyataan Minat Belajar (Posttet Kelas Eks)	107
Lampiran 12 Data Hasil Lembar Perny. Minat Belajar (Posttest Kelas Kontr)...	108
Lampiran 13 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test dan Post-Test) .....	109
Lampiran 14 Hasil Olah SPSS .....	111
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	114
Lampiran 16 Biodata Mahasiswa.....	116
Lampiran 17 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	117

## ABSTRAK

Nurahmah, Syaarifah Andryani. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Umi Julaihah, M.Si.

Kata Kunci: model pembelajaran TGT, media *powerpoint*, minat belajar.

Penelitian ini mengulas dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Al-Husna Probolinggo. Latar belakang studi ini berlandaskan pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, serta sedikitnya variasi metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Situasi ini berpengaruh pada rendahnya ketertarikan atau minat siswa untuk belajar.

Studi ini bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa di mata pelajaran IPS di MTs Al-Husna Probolinggo, dan menganalisis dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Husna Probolinggo. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain percobaan atau eksperimen, yang melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis menggunakan uji normalitas, homonegitas, dan uji-t untuk pretest dan pottest.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa minat belajar siswa tergolong dalam kategori sedang sampai tinggi. Beberapa hal yang memengaruhi ketertarikan belajar siswa meliputi metode pengajaran guru, kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari, serta suasana belajar yang mendukung. Selain itu, model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini terbukti dari hasil uji *Independent T-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikansi antara siswa yang belajar dengan model TGT dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru disarankan untuk menerapkan pendekatan interaktif seperti TGT guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

## **ABSTRACT**

Nurahmah, Syaarifah Andryani. 2024. *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by PowerPoint Media on Students' Learning Interest in Social Studies at MTs Al-Husna Probolinggo*. Thesis. Social Science Education Study program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Science, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Umi Julaihah, M.Si.

Keywords: TGT learning model, PowerPoint Media, learning interest.

This research explores the impact of the Teams Games Tournaments (TGT) instructional model on the learning interest of seventh-grade students in Social Studies at MTs Al-Husna Probolinggo. The study is motivated by the observed lack of active student participation during lessons, students' low confidence in expressing their thoughts, and the limited variety of teaching strategies employed factors that contribute to a generally low enthusiasm for learning.

The objectives of this study are to assess students' interest in learning Social Studies at MTs Al-Husna Probolinggo, and to analyze the influence of implementing the TGT learning model on students' learning interest in the subject. This research adopts a quantitative approach with an experimental design, involving two groups: an experimental class and a control class. Data were collected through questionnaires, as well as pre-test and post-test results, and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests.

The findings revealed that students' learning interest ranged from moderate to high. Key factors influencing this interest included the methods used to deliver the material, the connection between the content and real-life situations, and the overall classroom atmosphere. Furthermore, the use of the TGT model was shown to significantly enhance students' interest in learning. This was supported by the results of the Independent T-test, which indicated a significance value of, signifying a notable difference between students taught using the TGT approach and those taught through traditional methods. The implications of these results indicate that the TGT learning model is effective in increasing students' learning interest. Teachers are advised to apply an interactive approach such as TGT to create a more enjoyable and participatory learning atmosphere.

## مستخلص البحث

نوراحمة ، سياريفة أندرياني. 2024. تأثير نموذج تعلم TGT (بطولات ألعاب الفرق) بمساعدة باور بوينت الإعلامي على اهتمام الطلاب بتعلم المواد الدراسية للعلوم الاجتماعية مدرسة تسناوية الحصنة بروبولينغو. اطروحة. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية ملنج، مشرف الرسالة: د. أومي جليحة، M.Si.

الكلمات المفتاحية: نموذج تعلم TGT ، وسائل باور بوينت ، اهتمام التعلم.

تناقش هذه الدراسة تأثير نموذج تعلم TGT (بطولات ألعاب الفرق) على اهتمام الطلاب بتعلم المواد الدراسية الاجتماعية في الصف السابع مدرسة تسناوية الحصنة بروبولينغو. هذا البحث مدفوع بقلة نشاط الطلاب في التعلم ، وعدم الثقة في التعبير عن الآراء وعدم التنوع في نموذج التعلم المستخدم. نتيجة لذلك ، يكون حماس الطلاب في أنشطة التعلم أقل ويؤثر على اهتمام الطلاب بالتعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى التهدف هذه الدراسة إلى تحديد اهتمام الطلاب بالتعلم في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة الحسناء بروبولينجو، و تحديد تأثير تطبيق نموذج التعلم لبطولات الألعاب الجماعية (TGT) على اهتمام الطلاب بالتعلم في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة الحسناء بروبولينجو. المنهج البحثي المتبع في هذه الدراسة هو المنهج الكمي، ونوع البحث المستخدم هو بحث تجريبي باستخدام صنف ضابط وصنف تجريبي. استخدمت الباحثة أسلوب جمع البيانات باستخدام الاستبيان وتم الحصول على نتائج الاختبار القبلي والبعدي من الصف التجريبي والصف الضابط، ثم تم تحليلها باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس واختبار t.

وبناء على نتائج البحث، يتبين أن اهتمام الطلبة بتعلم مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة الحسناء بروبولينجو يقع ضمن الفئة المتوسطة إلى العالية. يتأثر اهتمام الطلاب بالتعلم بعوامل مختلفة، مثل أساليب التدريس، ومدى صلة المادة بالحياة اليومية، ودعم بيئة التعلم. علاوةً على ذلك، ثبت أن تطبيق نموذج التعلم TGT له تأثير إيجابي في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم الدراسات الاجتماعية. ويتجلى ذلك في نتائج اختبار T المستقل، الذي أظهر قيمة دلالة إحصائية ، مما يعني وجود فرق بين اهتمام الطلاب الذين يستخدمون نموذج التعلم TGT (بطولة ألعاب الفرق) واهتمام الطلاب الذين يستخدمون نموذج التعلم التقليدي. وتشير تداعيات نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام نماذج التعلم المبتكرة مثل TGT يمكن أن يكون بديلاً فعالاً للمعلمين في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، وخاصة في مواد الدراسات الاجتماعية. لذلك، يتعين على المدارس والمعلمين النظر في تنفيذ نماذج تعليمية أكثر تفاعلية وتعاونية لخلق بيئة تعليمية أكثر متعة وفائدة للطلاب.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Dalam skripsi ini, metode transliterasi Arab-Latin yang diterapkan mengacu pada pedoman yang ditentukan oleh Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Keputusan No.158 tahun 1987 dan NO. 0543 b/U/1987. Secara umum dapat dijelaskan seperti berikut:

### A. Huruf

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

### B. Vokal

#### Panjang

Vokal (a)

panjang = â

Vokal (i)

panjang = î

Vokal (u)

panjang = û

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam perkembangan siswa. Studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan dukungan kepada siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sosial tempat mereka berada. Hal ini memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lebih baik. Selain itu, IPS juga mengajarkan siswa bagaimana mengatasi berbagai masalah sehari-hari secara logis, membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. IPS juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan memperluas wawasan siswa terhadap dinamika masyarakat.<sup>1</sup> Meski demikian, siswa kerap mengalami kebingungan saat mempelajari materi IPS karena adanya pernyataan-pernyataan bersifat spekulatif serta penggunaan istilah-istilah khusus yang cukup kompleks.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri merupakan mata pelajaran yang menuntut pemahaman yang mendalam agar siswa dapat menguasai materi secara optimal. Hal ini karena materi IPS yang terdapat dalam buku siswa seringkali membutuhkan penelaahan yang cermat. Namun, cara penyajian materi yang cenderung monoton dan hanya berbentuk teks membuat siswa merasa bosan. Ras

---

<sup>1</sup> Ridha Wahdana, "Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa," *Skripsi* (2022).

bosan ini kerap membuat siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, bahwa terlibat dalam aktivitas lainnya seperti mengobrol atau bermain dengan teman. Akibatnya, pesan pembelajaran yang ingin disampaikan guru tidak terserap dengan baik oleh siswa, yang kemudian berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar mereka.<sup>2</sup> Banyak siswa berpendapat bahwa pelajaran IPS kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh dominasi materi bacaan dalam pembelajaran IPS, yang membuat siswa enggan membaca dan kesulitan dalam memahami isi materi tersebut.

Mata pelajaran IPS penting bagi siswa, maka hendaknya guru mata pelajaran IPS memberikan pelajaran IPS khususnya menggunakan media edukasi agar siswa dapat antusias mempelajari mata pelajaran IPS dan meningkatkan minat belajarnya. Dijelaskan bahwa berkat kemasan media konten pembelajaran menjadi lebih hidup, lengkap dan menarik, sehingga konten yang disediakan media dapat menggugah rasa ingin tahu dan merangsang respon siswa.<sup>3</sup> Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam perkembangan siswa, khususnya dalam memahami lingkungan sosial, menganalisis masalah sosial, serta mengembangkan keterampilan adaptasi dan berpikir logis. IPS membantu siswa menjadi warga negara yang demokratis, beradab, dan memiliki pemahaman yang komprehensif. Melalui pendekatan multidisiplin, IPS memberikan pengetahuan

---

<sup>2</sup> 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*, no 197-202 (2022).

<sup>3</sup> Ridha Wahdana, “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa,” *Skripsi* (2022).

tentang realitas sosial, nilai-nilai, dan etika, sekaligus siswa untuk berpikir mandiri dan kreatif.<sup>4</sup>

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu, minat dapat dipandang sebagai salah satu aspek psikologis yang berperan dalam mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran, minat dapat dipahami sebagai dorongan internal yang ada pada siswa, bertindak sebagai kekuatan pendorong dalam kegiatan pembelajaran mereka. Apabila memiliki minat yang kuat dalam belajar, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sehingga materi yang disediakan oleh guru dapat diterima dan dipahami secara lebih efektif.<sup>5</sup>

Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana tingkat minat belajar siswa. Dalam setiap kegiatan belajar mengajar, diperlukan penggunaan model dan pendekatan yang tepat guna memperoleh hasil yang maksimal. Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu gambaran menyeluruh dari proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi, yang mencakup pendekatan, metode, serta teknik yang digunakan oleh guru sesuai dengan karakteristik masing-masing. Oleh karena itu, penguasaan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang memadukan pendekatan, metode, dan teknik yang spesifik dan inovatif menjadi hal yang sangat penting bagi guru.

---

<sup>4</sup> Ibid, hal 2

<sup>5</sup> Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, and Yusda Novianti, "Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2023).

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu metode yang dianggap efektif dalam membantu pencapaian kompetensi dasar siswa. Pendapat ini tidak hanya mengutamakan pemahaman bahan ajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa serta pengembangan sikap sosial yang positif. TGT memiliki sifat kolaboratif dan mudah dilaksanakan karena melibatkan semua siswa tanpa melihat latar belakang sosial, serta mendukung interaksi melalui aktivitas saling membantu antar rekan sekelas. Proses belajar menggunakan metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan aman, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama. Selain itu, TGT menonjolkan kompetisi yang konstruktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa juga diarahkan untuk memiliki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, menghargai sudut pandang teman, serta meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan bersaing dengan cara yang sehat.<sup>6</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Febriana Khaerunnisa, Sunarjan, dan Hamdan Tri Atmaja menunjukkan bahwa pemanfaatan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa.<sup>7</sup> Di sisi lain, Novi Ratnasari mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.<sup>8</sup> Selanjutnya, studi dari Zakia Amni menegaskan bahwa penerapan

---

<sup>6</sup> Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Media *PowerPoint* Terhadap Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (2023).

<sup>7</sup> Febriana Khaerunnisa, YYFR, Sunarjan, hamdan Tri Atmaja, "Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018," *Indonesia Journal of History Education* (2018).

<sup>8</sup> Novi Ratnasari, "Penerapan Metode Pembelajaran *Kooperatif* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Elektronika Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri Negeri 2 Yogyakarta," *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika* (2023).

model TGT berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Secara umum, berbagai hasil penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar, sekaligus memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.<sup>9</sup> Sementara itu, Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, dan Hetdy Sitio menemukan bahwa model kooperatif TGT memiliki pengaruh penggunaan media *PowerPoint*.<sup>10</sup> Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun TGT terbukti efektif, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian sebelumnya yang belum mengkaji integrasi TGT dengan media *PowerPoint* secara menyeluruh. Perbedaan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya mendorong peneliti untuk melanjutkan penelitian ini dengan pendekatan yang lebih mendalam, menggunakan subjek, objek, dan teori yang berbeda sebagai dasar kajian.

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas kajian yang telah ada dengan mengintegrasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *PowerPoint* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media *PowerPoint* sendiri telah terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian lain yang dilakukan oleh Siregar, R.H. dan Putri, E., yang memanfaatkan *PowerPoint* sebagai media visual dalam penyampaian materi, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih inovatif dengan memodifikasi *PowerPoint* menjadi media berbasis *Quiz* yang

---

<sup>9</sup> Zakai Amni, "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil belajar Siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020," *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataran* (2020).

<sup>10</sup> Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, Hetdy Sitio, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar," *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* (2022).

diintegrasikan ke dalam dari unsur kebaruan dalam penelitian ini, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam praktis pembelajaran serta memperkaya pemahan terhadap teori-teori pendidikan yang telah berkembang.<sup>11</sup>

Selama tiga bulan pelaksanaan asistensi mengajar (praktik mengajar), hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki tingkat partisipasi dan keterlibatan yang rendah, baik saat pembelajaran dilakukan oleh guru maupun mahasiswa praktik. Kondisi ini mengisyaratkan adanya permasalahan yang mungkin berkaitan dengan minat belajar siswa. Pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Husna Probolinggo, pendekatan pembelajaran yang diterapkan umumnya masih bersifat konvensional, sehingga belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif dan kerja sama siswa secara optimal dalam proses belajar mengajar. Mengacu pada uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *PowerPoint* berbasis *Quiz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui desain eksperimen yang diterapkan, proses pembelajaran dirancang agar siswa dapat membangun pemahaman materi secara kolaboratif dalam kelompok, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

---

<sup>11</sup> Renisa Harni Siregar, Elia Putri, "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah SMAS AL-Manar Medan T>P 2021/2022," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (2022).

## **B. Rumusan Masalah**

1. Seberapa tinggi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTS Al-Husna Probolinggo?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* TGT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTS Al-Husna Probolinggo?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTS Al-Husna Probolinggo.
2. Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* TGT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTS Al-Husna Probolinggo

## **D. Manfaat**

Penelitian ini memiliki dua dimensi manfaat, yakni secara teoritis dan praktis. Dari sisi teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep ilmiah yang relevan. Sementara itu, manfaat praktisnya dapat dirasakan secara langsung oleh guru, siswa, dan institusi pendidikan. Rincian dan masing-masing manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kreativitas, terutama dalam hal penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran. Temuan ini diharapkan mampu memberikan dorongan bagi penelitian serupa di masa depan.

## b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, pendekatan *Teams Games Tournaments* (TGT) mendukung peningkatan pemahaman tentang implementasi strategi pembelajaran, memperkuat kompetensi profesional, serta menumbuhkan inovasi dan kreativitas agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.
2. Bagi peserta didik, penerapan metode ini membantu menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan kerja sama, serta memupuk semangat belajar.
3. Bagi sekolah, penggunaan model TGT dapat membarikan dampak positif, termasuk dalam meningkatkan kualitas pengajaran, memperbaiki proses belajar mengajar, dan secara umum mendorong peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah. Metode ini juga dapat digunakan sebagai solusi atas berbagai permasalahan pembelajaran.
4. Bagi pembaca, peneliti ini diharapkan mampu memperkaya pemahaman mengenai penerapan model TGT dalam meningkatkan kenyamanan siswa saat belajar IPS, serta menjadi referensi dalam kegiatan pembelajaran praktis.

## E. Orisinalitas Penelitian

**Tabel 1. 1 Gambaran Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Emi Sundari, Khairuddin, dan Jumadil, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Mengkaji sejauh mana model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat	Penelitian difokuskan pada mata pelajaran biologi dengan penerapan	Dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games</i>

	Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2023.	digunakan untuk menumbuhkan minat belajar	tunggal model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	<i>Tournaments</i> (TGT) berbantuan media <i>powerpoint</i>
2.	Misroh Sulaswari, Nahrul Faidin, Muh. Sholeh, Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. Jurnal Of Education, 2021.	Mengkaji proses pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Ditinjau dari pendekatan penelitian yang digunakan dan isi materi yang dibahas dalam jurnal	berbasis <i>Quiz</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo.
3.	Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, Hetdy Sitio, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Kooperatif Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2022.	Melakukan penelitian terhadap pengaruh model TGT dalam merangsang motivasi dan minat belajar siswa	Teknik analisis yang diterapkan meliputi uji normalitas serta uji t parsial untuk mengukur pengaruh antar variabel	
4.	Zailani, Tawarni, Pengaruh Metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Meneliti penggunaan Model Pembelajaran	Pada jenis penelitian yang digunakan	

	Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. 2023.	<i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) untuk menarik minat belajar siswa.	yaitu kualitatif. Tujuan penelitian yaitu untuk memberikan sebuah penerapan dalam belajar peserta didik untuk meningkatkan keaktifan	
5.	Supiani, Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dengan Media <i>PowerPoint</i> Terhadap Keaktifan Siswa. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. 2023.	Meneliti penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) untuk menarik minat belajar siswa.	Pemilihan media yang digunakan hanya TGT.	
6.	Zakia Amni, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Destinasi</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil	Meneliti penggunaan Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )	Pada variabel Y yaitu terhadap hasil dan motivasi belajar dan sekolah yang diambil yaitu MAN	

	Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun pelajaran 2019/2020, Skripsi UIN Mataram, 2020.			
7.	Dian Utami, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap minat Belajar Geografi Siswa SMA. Jurnal Swarnabhumi. 2018.	Meneliti penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) untuk menarik minat belajar siswa.	Mata pelajaran yang diterapkan yaitu geografi dan tingkatan sekolah yang digunakan.	
8.	Ridha Wahdana, Pengaruh Penggunaan Media <i>Power Point</i> terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017.	Penggunaan media <i>PowerPoint</i> terhadap minat belajar siswa pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	Pada jenjang dan kelas yang diteliti dan lokasi yang diteliti.	
9.	Simatupang Lisnawaty; Wesly Hutabarat dan Jiwa Dash, Penerapan Model Pembelajaran	Penggunaan Model Pembelajaran TGT dan Media	Pada variabel Y yaitu terhadap meningkatkan hasil belajar	

	<p>Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Dengan Media <i>Microsoft Power Point</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam, Jurnal Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Medan.</p>	<p>Microsoft Power Point,</p>	<p>dan pokok pembahasan yang dibahas.</p>	
10.	<p>Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan, Hamdan Tri Atmaja, Pengaruh Penggunaan Media <i>Power Point</i> Terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. <i>Journal of History Education</i>.</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Serta variabel yang digunakan</p>	<p>Pada variabel yaitu hanya menggunakan media PowerPoint tanpa menerapkan model pembelajaran, serta tingkatan sekolah dan kelas yang diteliti.</p>	

		pada penelitian yaitu terhadap Minat Belajar Siswa.		
--	--	--	--	--

**Sumber (Data Diolah Oleh Peneliti)**

Berdasarkan penelitian, terdapat persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya, kesamaannya adalah sama-sama membahas model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), Minat Belajar, *PowerPoint*, dan Mata pelajaran IPS. Adapun perbedaan dalam penelitian yang relevan ini yaitu, penelitian Emi Sundari, dkk membahas mata pelajaran biologi dan model pembelajaran yang hanya menggunakan TGT tanpa berbantuan media lainnya.<sup>12</sup> Penelitian Misroh Sulaswari, dkk membahas teori Behavioristik, manusia dituntut untuk lebih cenderung responsif terhadap stimulus-stimulus yang diberikan kemudian menghasilkan perilaku yang baik.<sup>13</sup> Penelitian Ayu Wulandari, dkk membahas tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) itu berpengaruh terhadap minat belajar IPS.<sup>14</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Zailani dan Tawarni berfokus pada penerapan strategi pembelajaran dalam rangka meningkatkan

---

<sup>12</sup> Emi Sundari, Khairuddin, dan Jumadil, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2023.

<sup>13</sup> Misroh Sulaswari, Nahrul Faidin, dan Muh. Sholeh, "Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS," *Journal of Education* (2021).

<sup>14</sup> Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, Hetdy Sitio, "Pengaruh Metode *Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar," *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* (2022).

keaktifan siswa selama proses belajar.<sup>15</sup> Sementara itu, Supiani dalam penelitiannya mengkaji penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media PowerPoint sebagai upaya untuk mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran.<sup>16</sup>

Penelitian Zakia Amni model pembelajaran TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar<sup>17</sup>. Penelitian Dian Utami membahas tentang pembelajaran geografi dengan menggunakan model TGT akan lebih menarik minat belajar sebab siswa diberi kesempatan untuk terlibat dan berperan aktif.<sup>18</sup> Penelitian Ridha Wahdana membahas tentang penggunaan media power point terhadap minat belajar IPS.<sup>19</sup> Penelitian Simatupang Lisnawaty membahas pokok bahasan Hidrolisis Garam.<sup>20</sup> Penelitian Febriana Khaerunnisa membahas tentang penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah di tingkat sekolah

---

<sup>15</sup> Zailani dan Tawarni, "Pengaruh Metode *Team Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* (2023).

<sup>16</sup> Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Media PowerPoint Terhadap Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (2023).

<sup>17</sup> Zakai Amni, "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil belajar Siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020," *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataran* (2020).

<sup>18</sup> Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA," *Jurnal Swarnabhumi* (2018).

<sup>19</sup> Ridha Wahdana, "Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajengkabupaten Gowa," *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univ. Muhammadiyah Makassar* (2017).

<sup>20</sup> Simatupang Lisnawaty; Wesly Hutabarat dan Jiwa Dash, "Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Dengan Media Microsoft PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam," *Jurnal Kimia FMIPA Univ. Negeri Medan*.

menengah ke atas atau SMA.<sup>21</sup> Sedangkan penelitian ini fokus membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media power point terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di tingkat MTs.

## **F. Definisi Operasional**

Penelitian ini memberikan penegasan terhadap beberapa istilah guna menghindari adanya pemahaman yang rancu atau definisi yang beragam, salah satunya adalah:

### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kolaboratif, dimana siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima anggota. Masing-masing kelompok kemudian bersaing untuk meraih skor tertinggi dalam serangkaian kativitas belajar yang telah disusun. Slavin menjelaskan bahwa model pembelajaran ini terdiri dari lima langkah utama, yaitu penyampaian materi di kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok.

### 2. Media *PowerPoint*

Media *PowerPoint* adalah salah satu jenis media digital yang digunakan oleh pengajar selama proses belajar. Dengan menggunakan *PowerPoint*, penyampaian informasi menjadi lebih mudah dan efektif. Dalam penelitian ini media *PowerPoint* yang diterapkan dilengkapi dengan fitur *Quiz*, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang diberikan dan juga meningkatkan ketertarikan mereka untuk belajar

---

<sup>21</sup> Febriana Khaerunnisa, YYFR, Sunarjan, hamdan Tri Atmaja, "Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018," *Indonesia Journal of History Education* (2018).

### 3. Minat belajar

Minat belajar merupakan ketertarikan atau keinginan untuk terlibat dalam suatu kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa adanya tekanan. Pada intinya, minat mencerminkan adanya keterhubungan antara seseorang dengan hal-hal di luar dirinya. Semakin kuat hubungan tersebut, maka semakin besar minat yang dimiliki. Dalam penelitian ini, indikator minat belajar diadaptasi dari pendapat Slameto, yang meliputi: *Rasa Tertarik atau Senang, Penerimaan, dan Partisipasi atau Keterlibatan Siswa*.<sup>22</sup>

### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan ringkasan tentang isi skripsi ini, berikut adalah sistematika pembahasannya:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bagian ini berisi pengantar yang mencakup latar belakang permasalahan, pertanyaan penelitian, tujuan studi, manfaat penelitian, karakteristik spesifik penelitian, definisi istilah yang digunakan, serta struktur penulisan.

#### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menyajikan kajian teori yang berkaitan dengan fokus penelitian dan menelaah berbagai penelitian sebelumnya yang relevan, sebagai dasar dalam menyusun kerangka konseptual penelitian ini.

#### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bagian ini menjelaskan secara mendetail pendekatan yang diterapkan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel yang dianalisis, populasi dan sampel yang diteliti, metode pengumpulan data, alat ukur yang

---

<sup>22</sup> Slameto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180.

digunakan, serta pengujian validitas dan reliabilitas alat. Selain itu, juga dijelaskan tahapan atau prosedur yang dilakukan sepanjang proses penelitian berlangsung.

#### **BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PENYAJIAN DATA**

Bab ini menyajikan hasil temuan berdasarkan data yang dikumpulkan, disusun sesuai dengan topik dan objek yang diteliti

#### **BAB V: PEMBAHASAN**

Pada bagian ini, hasil penelitian dianalisis secara mendalam untuk menjawab rumusan masalah dan membandingkannya dengan teori maupun hasil penelitian terdahulu.

#### **BAB VI: PENUTUP**

Bab penutup ini memuat rangkuman hasil penelitian dalam bentuk kesimpulan, disertai dengan rekomendasi dari peneliti sebagai upaya tindak lanjut atau acuan untuk pengembangan studi di masa mendatang.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model kolaboratif yang menggabungkan turnamen akademik melalui penggunaan *Quiz* dan sistem penilaian untuk mendorong kemajuan belajar siswa secara seimbang antar kelompok. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk membahas dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru, kemudian diakhiri dengan sesi tanya jawab. TGT mendorong keterlibatan aktif siswa dalam bermain, berpikir kritis, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Penggunaan media pembelajaran turut mendukung pemahaman materi, memperlancar jalannya permainan, serta memperkuat interaksi dan motivasi belajar siswa.<sup>23</sup>

Model pembelajaran kolaboratif TGT menyediakan lingkungan yang memfasilitasi peningkatan kreativitas. Pembelajaran TGT memiliki dampak yang merangsang kreativitas, meningkatkan keterampilan, dan mengembangkan pemikiran inovatif yang dapat digunakan dalam mengatasi berbagai masalah. Kreativitas siswa memiliki potensi untuk mempengaruhi perkembangan berpikir.

Selain mencapai kerjasama, tanggung jawab, kompetisi dan partisipasi dalam pembelajaran, pembelajaran siswa juga difasilitasi melalui penggunaan permainan yang dirancang sesuai model kerjasama TGT dalam kegiatan mengajar.

---

<sup>23</sup> Zakia Amni, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas XI MAN2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*, Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, hal 23.

Slavin dalam Gayatri secara jelas menyebutkan bahwa pelajaran kooperatif TGT mempunyai 5 unsur penting yaitu:<sup>24</sup>

a. Penyajian Kelas

Guru menyajikan materi pembelajaran di dalam kelas melalui berbagai metode, seperti ceramah, tanya jawab, atau dengan menggunakan media audio-visual sebagai sarana pendukung proses belajar. Selama proses ini, siswa diharapkan memperhatikan dan memahami isi materi secara mendalam, karena pemahaman tersebut akan sangat membantu mereka saat mengikuti turnamen, yang hasilnya turut menentukan pencapaian tim mereka.

b. Kelompok

Dalam model TGT, setiap tim terdiri dari 4 hingga 5 siswa yang dipilih berdasarkan keragaman seperti jenis kelamin, prestasi akademik, dan latar belakang. Anggota tim bekerja sama untuk memastikan semua memahami materi, terutama dalam persiapan menghadapi turnamen. Setelah penyampaian materi oleh guru, tim berdiskusi dan saling membantu selama kompetisi berlangsung. Peran tim sangat penting karena memberikan dukungan emosional, memperkuat rasa peduli, dan membangun hubungan yang harmonis, yang secara keseluruhan berdampak positif pada prestasi belajar siswa.<sup>25</sup>

c. Game

Game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari

---

<sup>24</sup> Yuni Gayatri “Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi” *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 2009.

<sup>25</sup> Ibid, hal 63.

permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

#### d. Kompetisi atau Tournament

Tournament adalah salah satu tahapan dalam model pembelajaran ini yang dilaksanakan saat kegiatan permainan berlangsung. Biasanya, tournament dilakukan di akhir minggu atau setiap selesai sesi penyampaian materi oleh guru.<sup>26</sup>

#### e. Penghargaan Kelompok

Usai pelaksanaan turnamen, guru akan menginformasikan tim yang berhasil menjadi juara. Apabila skor tim tersebut memenuhi standar yang telah ditetapkan, maka mereka berhak menerima penghargaan atau hadiah dari guru.<sup>27</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT ditandai dengan setiap anggota kelompok diberikan tugas atau masalah, dimana siswa berinteraksi langsung dalam kelompok untuk memecahkan masalah tersebut. Mendorong siswa untuk termotivasi dan bertanggung jawab dalam interaksinya dengan guru dan satu sama lain dalam kelompok.

Keuntungan menerapkan model pembelajaran gaya TGT adalah semua anggota atau siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, setiap anggota diberi tugas, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial, pendapat siswa dihormati, saling meningkatkan diri dan kemampuan, untuk meningkatkan hasil belajarnya. Dengan memecahkan masalah belajar dan berkolaborasi mereka tidak hanya mengembangkan rasa persahabatan dan kepercayaan diri pada diri mereka

---

<sup>26</sup> Ibid, hal 64.

<sup>27</sup> Ibid, hal 65.

sendiri, tetapi juga meningkatkan keterampilan mereka.<sup>28</sup> Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah metode kolaboratif yang menggabungkan kompetisi dan bekerjasama melalui turnamen akademik. Metode ini melibatkan lima unsur utama, penyajian kelas, pembentukan kelompok permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok yang dirancang untuk memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat kerjasama dan tanggungjawab.

Dalam penerapannya, TGT menekankan pentingnya interaksi antarsiswa dalam memecahkan masalah, bekerja sama dalam tim, dan berkompetisi secara sehat dalam bentuk turnamen. Agar implementasi model ini berjalan efektif, diperlukan langkah-langkah sistematis yang mencerminkan struktur pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan. Menurut Slavin berikut sintak model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* sebagai berikut:  
Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Kelas Eksperimen)

**Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

<b>Langkah-Langkah</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
Penyajian Kelas	Pendidik memberikan materi yang relevan dengan topik pembelajaran, menjelaskan tujuan kompetensi yang harus dicapai siswa, serta membangkitkan semangat belajar mereka.
Kelompok	Guru menyusun kelompok belajar dengan komposisi siswa yang bervariasi, baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang.
Game	Guru menyiapkan bahan presentasi menggunakan powerpoint dan membimbing siswa dalam

<sup>28</sup> Alfina Masruroh, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Chemcad Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik", *Skripsi Sarjana, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, Semarang, 2022

	menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan melalui aktivitas permainan.
Tournament	Guru menyelenggarakan kompetisi antar kelompok sebagai bagian dari evaluasi untuk mengukur tingkat minat belajar siswa.
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada kelompok belajar atas dedikasi dan pencapaian hasil belajar yang diraih.

Pelaksanaan model pembelajaran TGT dapat disederhanakan menjadi beberapa langkah, yaitu pembentukan kelompok belajar dengan anggota yang beragam, penyampaian materi melalui media *PowerPoint*, pelaksanaan kompetisi antar kelompok, evaluasi hasil turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.<sup>29</sup>

Sebagai pembanding dari kelas eksperimen, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Proses pembelajaran dilakukan melalui ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas individu. Meskipun sederhana dan terstruktur, keterlibatan siswa cenderung rendah karena interaksi terbatas. Model ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil dibandingkan dengan pendekatan TGT berbantuan media *PowerPoint*. Berikut merupakan sintak pembelajaran konvensional yang digunakan dalam kelas kontrol:

Sintak Model Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)

---

<sup>29</sup> Slavin Robert E. "Cooperative Learning", *Review of Education Research*. Vol 50 (2). 315-342

**Tabel 2. 2 Sintak Model Pembelajaran Konvensional**

<b>Langkah-Langkah</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
Pendahuluan	Guru membuka pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa.
Penyampaian Materi	Guru menjelaskan materi pelajaran secara lisan atau menggunakan papan tulis.
Tanya Jawab	Guru memberi kesempatan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.
Pemberian Tugas	Guru memberikan latihan soal atau tugas individu yang berkaitan dengan materi.
Penutup	Guru menyimpulkan materi dan memberikan arahan untuk pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas konvensional dapat disederhanakan menjadi beberapa langkah, yaitu pembukaan oleh guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, penyampaian materi secara langsung melalui ceramah, sesi tanya jawab, pemberian tugas individu kepada siswa, serta penutup berupa rangkuman materi dan pemberian arahan untuk kegiatan selanjutnya.

Dalam penelitian kuantitatif, khususnya penelitian eksperimen, digunakan dua kelompok utama yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan khusus atau penerapan model pembelajaran tertentu yang ingin diuji efektivitasnya. Dalam konteks ini, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint*. Sementara itu, kelas kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan khusus, melainkan tetap menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas individu. Kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk menilai apakah model

pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikansi terhadap variabel yang diteliti, seperti minat belajar siswa. Dengan adanya perbedaan perlakuan tersebut, peneliti dapat mengetahui pengaruh nyata dari model pembelajaran yang diuji dengan membandingkan hasil antara kedua kelas tersebut.

### **b. Media Pembelajaran *PowerPoint***

Perkembangan sarana pembelajaran serta kemajuan dalam bidang pendidikan dan teknologi menekankan kebutuhan bagi suatu negara untuk meningkatkan kualitas dan komitmen dalam sistem pendidikannya agar dapat bersaing di tingkat global. Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa dalam eksplorasi informasi dan teknologi secara mandiri. Dengan menggabungkan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih efektif dan berpartisipasi aktif, sehingga mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran. Karena itu, penting bagi sistem pendidikan di sekolah untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman saat ini.<sup>30</sup>

Penggunaan menggunakan media juga mempunyai dampak negatif terhadap partisipasi siswa dan kemajuan mereka dalam mengasimilasi materi yang diajarkan guru. Jenis media yang dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran adalah powerpoint. Media pendidikan mencakup semua materi yang dipergunakan oleh guru untuk membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, empati, pengelolaan emosi, konsentrasi, dan sikap belajar secara menyeluruh. Media pembelajaran seperti PowerPoint digunakan dengan tujuan utama untuk

---

<sup>30</sup> Febriana Khaerunnisa, YYFR Sunarjan, Hamdan Tri Atmaja, "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018," 2018.

mendorong semangat belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal, efisien, dan menarik bagi peserta didik.<sup>31</sup> Media ini membantu guru dalam membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, empati, pengelolaan emosi, konsentrasi, dan sikap belajar. Namun, penggunaan media juga dapat memberikan dampak negatif terhadap partisipasi siswa dan kemampuan mereka dalam mengasimilasi materi jika tidak digunakan dengan tepat.

*Microsoft Power Point* adalah aplikasi yang memungkinkan dapat menampilkan konten multimedia yang menarik perhatian dan mudah dibuat dan digunakan. Harapan dari media powerpoint adalah informasi yang disajikan dapat menarik minat atau perhatian siswa, membuat materi lebih mudah dipahami, dan memotivasi mereka untuk belajar.<sup>32</sup> Media ini diharapkan dapat menarik minat siswa, memudahkan pemahaman materi, serta memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih efektif. Sebelum era digital, guru hanya perlu menggunakan latihan siswa untuk mengajar. Saat ini banyak guru yang menggunakan sumber belajar berbasis teknologi seperti Internet atau *Microsoft PowerPoint* untuk menyampaikan informasi kepada siswa.<sup>33</sup> Dikatakan bahwa microsoft powerpoint salah satu program mudah digunakan dan sering digunakan untuk membuat materi pembelajaran.

---

<sup>31</sup> “Rizka Furqany, dkk, “Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Power Point.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, Vol. 1, hal 197-201. 2017.”

<sup>32</sup> “Enik Ekawati, dkk, “Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2013”

<sup>33</sup> Renisa Harmi Siregar dan Ella Putri, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah SMAS Al-Manar Medan T.P 2021/2022. Vol. 10. 2022.

Media pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Adanya media yang inovatif dapat mendorong peserta didik untuk menyukai pelajaran. Media pembelajaran digital memiliki karakteristik yang membedakan mereka dari media lainnya. Media dikategorikan untuk menentukan tujuan dan peran masing-masing kelompok media. Hal ini memudahkan guru dalam memilih media yang tepat dan efektif untuk materi pembelajaran tertentu di kelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa penulis dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak yang ditinjau dari teori kognitif Jean Piaget.

### **c. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang SD hingga SMA, yang disusun dari berbagai disiplin ilmu sosial untuk mendukung tujuan pendidikan. IPS bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan kepribadian siswa, serta membentuk pemahaman dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat. Meskipun sering dianggap kurang penting dibandingkan IPA atau Matematik, IPS memiliki peran dalam pembentukan karakter dan pengembangan nilai-nilai sosial. Saat ini, pendidikan IPS menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menumbuhkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis. Pendidikan secara umum dituntut menghasilkan sumber daya manusia unggul yang

mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kreatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi.<sup>34</sup>

Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk sikap siswa menjadi lebih aktif, memiliki sikap sosial yang baik, saling menghargai dan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sosial di masyarakat. Siswa juga dapat mengenal tentang hubungan antar manusia dengan lingkungan hidupnya, memahami perubahan-perubahan yang terjadi di sekitarnya, memahami bahwa antara manusia yang satu dengan yang lain saling membutuhkan, saling menghormati, dan memiliki rasa tanggungjawab terhadap kewajibannya, sehingga mampu berinteraksi dalam kehidupan sosial yang majemuk dan heterogen.<sup>35</sup>

#### **f. Minat Belajar Siswa**

Minat memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena keberadaannya dapat mempermudah pencapaian tujuan belajar. Meski demikian, minat sebagai aspek internal tidak selalu muncul secara alami, sebab berbagai faktor eksternal juga turut memengaruhi perkembangannya. Mengingat besarnya peran lingkungan luar dalam membangkitkan minat, maka guru dituntut untuk memiliki strategi, pendekatan, atau metode tertentu guna menumbuhkan dan mengarahkan minat belajar siswa menuju tujuan yang diharapkan.

Menurut Slameto, ada 3 indikator minat belajar meliputi: rasa tertarik/senang, Penerimaan, Partisipasi/keterlibatan siswa. Dari pemaparan tentang

---

<sup>34</sup> Anbiya Nur Hibatullah, dkk, "Pengimplementasikan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 158 Jakarta" *Jurnal Cendikia Pendidikan*, Vol.3. hal. 19-28, 2024.

<sup>35</sup> LD Rismayani, dkk, "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS" *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, Vol.4. hal. 8-15, 2020.

indikator minat di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Rasa Tertarik/Senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Misalnya senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- Penerimaan, minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya.
- Partisipasi/Keterlibatan Siswa, bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat atau bermotivasi untuk mempelajarinya.<sup>36</sup>

Berkaitan dengan indikator minat yang disebutkan oleh Slameto, penting bagi guru untuk menggunakan kreativitas dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Berikut adalah tips yang dapat membantu siswa menikmati proses belajar:

- (1) Sejumlah pakar di bidang pendidikan merekomendasikan bahwa salah satu pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran baru adalah dengan mengaitkannya pada minat yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

---

<sup>36</sup> Slameto, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,” (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180

- (2) Guru harus berusaha untuk membangkitkan minat baru dan memperluas minat yang sudah ada pada siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menjelaskan kepada siswa tentang keterkaitan antara materi pembelajaran sebelumnya dengan materi baru yang disajikan, serta menjelaskan bagaimana hal tersebut akan bermanfaat di masa depan.
- (3) Guru juga dapat menggunakan insentif untuk mendorong siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, minat belajar merupakan salah satu aspek dinamis yang memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh seberapa besar minat yang dimilikinya terhadap suatu pelajaran. Siswa yang menunjukkan minat belajar umumnya memiliki ketertarikan lebih terhadap materi tertentu dibandingkan materi lainnya, yang tercermin dari perhatian yang tinggi serta keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>37</sup> Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, pendidik dituntut untuk menerapkan kreativitas serta pendekatan yang tepat. Beberapa strategi yang dapat digunakan antara lain dengan memanfaatkan minat yang telah dimiliki oleh siswa, mengaitkan materi pembelajaran yang baru dengan pengetahuan yang telah dikuasai sebelumnya, serta memberikan penjelasan mengenai relevansi dan manfaat materi tersebut dalam kehidupan di masa yang akan datang. Selain itu, integrasi materi pendidikan dengan informasi yang menarik dan sudah dikenal siswa juga dapat membangkitkan minat.

---

<sup>37</sup> Atika Emilia, "Keefektifan Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal", Skripsi Sarjanah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang, hal 19-20.

Penggunaan insentif untuk mendorong siswa juga dapat efektif. Minat siswa yang tinggi akan tercermin dalam partisipasi aktif dan perhatian yang lebih besar terhadap materi pembelajaran, yang pada gilirannya mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

## **B. Kajian Teori dalam Perspektif Islam**

### **A. Model Pembelajaran**

Model dan metode pembelajaran menjadi unsur penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Penting bagi pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik agar siswa merasa tertarik dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mempunyai faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Penerapan metode ceramah dalam kelas dengan jumlah siswa yang banyak dan dalam kelas dengan jumlah siswa yang sedikit memerlukan keterampilan yang berbeda. Hal yang serupa berlaku untuk metode diskusi, di mana penggunaannya harus disesuaikan dengan tingkat partisipasi siswa dalam kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran adalah pendekatan khusus yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Dalam Al-Qur'an memberikan petunjuk tentang pentingnya belajar dan pembelajaran: Perintah belajar dan pembelajaran di kemukakan dalam Qs. Al- Alaq ayat 1-5: <sup>38</sup>

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَكُن يَعْلَمُ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa tidak diketahuinya.”

---

<sup>38</sup> Al-Qur'an, QS. Al-Alaq: 1-5.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses dimana seseorang berusaha dan melakukan upaya untuk belajar dan berlatih. Tujuan pembelajaran paling baik tercapai bila minat belajar siswa dibangkitkan melalui metode pengajaran yang tepat dan menarik.

## **B. Minat Belajar**

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar bagi setiap individu, karena melalui proses pendidikan siswa dibimbing untuk menguasai pengetahuan, membentuk karakter, sikap, kepribadian, serta pola pikir yang memungkinkan mereka berkontribusi dalam pembangunan masyarakat. Pendidikan dipandang sebagai komponen fundamental yang memiliki peran besar dalam membentuk generasi bangsa. Karena perannya yang sangat penting, pemerintah dan para pemangku kebijakan di Indonesia melakukan berbagai reformasi pendidikan agar sistem pendidikan mampu memberikan kontribusi nyata dalam menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan bangsa dan kebutuhan penguasaan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dan teknologi perlu diimbangi dengan landasan iman dan tekwa sebagai bekal untuk meraih kebahagiaan dunia serta keselamatan di akhirat.<sup>39</sup> Pendidikan adalah kebutuhan mendasar yang berperan penting dalam membentuk generasi mendatang dengan pengetahuan, dan kepribadian yang unggul. Sebagai upaya mengikuti perkembangan bangsa, pembaruan pendidikan di Indonesia mengintegrasikan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) dengan iman dan takwa (imtak). Hal ini bertujuan untuk menciptakan generasi yang bahagia di dunia dan selamat di akhirat.

---

<sup>39</sup> Jamaluddin, "Minat Belajar" *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, Vol.8. hal. 27-39, 2016.

Dalam pembelajaran minat merupakan aspek yang sangat penting yang menimbulkan motivasi belajar dan apabila siswa berminat untuk belajar maka pembelajarannya akan berhasil. Siswa yang ingin belajar umumnya lebih menyukai suatu hal dibandingkan yang lain. Perhatian siswa seringkali lebih terfokus pada topik pelajaran. Hal ini juga dapat ditampilkan melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Prestasi akademik yang buruk sering kali disebabkan oleh kurangnya minat belajar, bukan karena kurangnya keterampilan atau kemampuan. Dengan demikian, guru perlu memiliki kemampuan untuk merencanakan proses pembelajaran yang inovatif dan mampu membangkitkan minat siswa, serta memberikan dampak positif pada pencapaian hasil belajar.

Dalam Al-Qur'an dalam surat Al-Baqarah ayat 185:<sup>40</sup>

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu”.

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah menganjurkan terciptanya kemudahan, dan prinsip ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memahami materi. Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan metode permainan. Terdapat beragam model pembelajaran, dan salah satunya adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

### **C. Kerangka Berpikir**

Siswa mempunyai kemampuan akademik dan pengetahuan yang beragam. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang dibantu media PowerPoint,

---

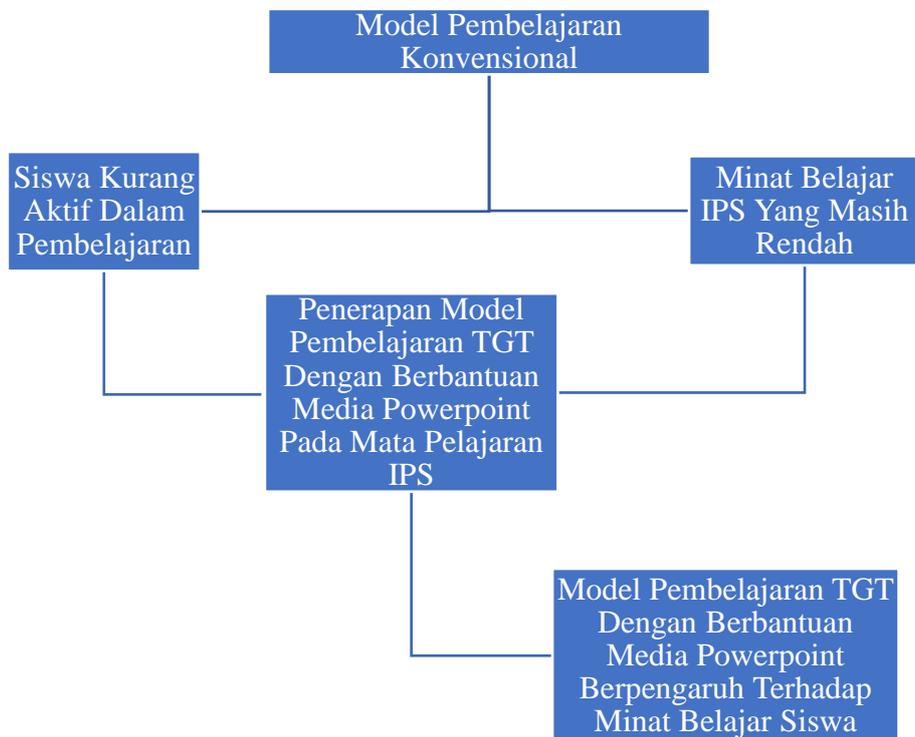
<sup>40</sup> Al-Qur'an, QS. Al-Baqarah:185.

keterampilan dan pengetahuan siswa dapat dikembangkan dan diperoleh dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil, proses pembelajaran di sekolah cenderung fokus pada guru dan siswa, sehingga mempermudah perannya sebagai penerima. Guru memberikan materi yang mewakili sebagian besar proses pembelajaran, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru.

Secara tradisional, pembelajaran hanya dirasakan dan dilaksanakan oleh guru dan hanya sebatas penyediaan materi terbuka tanpa kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan oleh siswa. Hal ini memperparah keadaan di dalam kelas ketika siswa melakukan aktivitas di luar kelas, seperti berbicara dengan teman sekelas dan tidur sambil belajar. Guru hanya memberikan pekerjaan rumah atau tugas berdasarkan LKS yang digunakan dan bentuk penilaian hanya dilakukan secara individual. Oleh karena itu, siswa yang aktif mungkin akan lebih pintar, sedangkan siswa yang pasif mungkin tidak memahami isi pelajaran dan mungkin tidak berani bertanya.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* merupakan metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini membantu siswa dalam mempelajari pelajaran dengan lebih mudah tanpa merasa terpaksa karena dengan penerapan model pembelajaran ini terciptalah sistem permainan, sistem permainan yang menyenangkan membantu siswa termotivasi untuk belajar.

Oleh karena itu, diharapkan terdapat “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo.”



**Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Penggunaan model pengajaran yang mampu bertujuan untuk meningkatkan potensi dan kualitas guru dalam menangani mata pelajaran yang diajarkan. Untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar-mengajar, guru perlu merencanakan dan mengelola proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran berdampak positif pada pencapaian pendidikan, baik bagi siswa maupun guru.

Dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat, guru juga harus memperhatikan preferensi pendidikan siswa. Hal ini penting untuk mengatur proses pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal organisasi guru dan organisasi belajar siswa, hal yang paling penting untuk diperhatikan dalam bahan ajar adalah minat.

Tertarik atau minat artinya menyukai sesuatu atau suatu kegiatan dan tertarik tertarik tanpa diminta. Padahal, proses siswa dalam menerima materi ditentukan oleh minatnya: ketika siswa merasa tertarik dan senang ketika menerima materi, maka ia akan mudah menyerapnya. Namun jika minat terhadap proses pembelajaran terlalu monoton, siswa akan merasa bosan saat belajar dan tidak mampu menyerap isi pembelajaran secara maksimal.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan atau sub masalah yang diajukan oleh seorang peneliti, yang diterangkan berdasarkan konsep atau teori dasar penelitian, namun belum diuji validitasnya.<sup>41</sup> Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII.

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII.

---

<sup>41</sup> Atika Emilia, "Keefektifan Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal", Skripsi Sarjanah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang, hal 19-20.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini dipilih karena dianggap cocok untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan atau tindakan yang diberikan selama penelitian. Fokus utama penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan bagaimana dampaknya terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT berbasis *Quiz* yang dibantu dengan media PowerPoint terhadap peningkatan minat belajar siswa.

**Tabel 3. 1 Tabel Rumusan Desain Penelitian**

Kelompok	PreTest	Perlakuan	PostTest
Kelompok A (Eksperimen)	T1	X	T2
Kelompok B (Kontrol)	T3		T4

Keterangan:

T1: Pretest (angket) kelas eksperimen

T2: Posttest (angket) kelas eksperimen

O3: Pretest (angket) kelas kontrol

O4: Postet (angket) kelas kontrol

X: Treatment (perlakuan) pada kelas eksperimen

-: Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi Jl. KH. Mokhazin, Tugur, Dawuhan, Kec. Krejengan, Kab. Probolinggo, Jawa Timur. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII MTs Al-Husna Probolinggo. Alasan peneliti memilih tempat tersebut sebagai lokasi penelitian karena telah melakukan penelitian sebelumnya dan akhirnya menemukan bahwa lokasi mempunyai ciri-ciri masalah yang ingin diteliti. Saya juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas kurang beragam dan metode ceramah yang sering digunakan pada saat pelaksanaan membuat siswa kurang aktif dalam belajar sehingga mempengaruhi minat belajar. Penelitian ini akan dilaksanakan selama masa studi pada semester genap atau semester 2.

## **C. Variabel Penelitian**

Variabel merupakan segala sesuatu yang diperhatikan atau menjadi pusat perhatian dalam sebuah penelitian. Penelitian ini berfokus pada sejauh mana penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat

memengaruhi minat belajar siswa. Dalam kajian ini, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel Independen (variabel yang memengaruhi) terdiri atas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang disimbolkan dengan X1, serta media *PowerPoint* berbasis *Quiz* yang dilambangkan dengan X2.
2. Variabel dependen (variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen) adalah minat belajar siswa, yang diberi simbol Y.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Penelitian memerlukan eksplorasi dan observasi terhadap objek. Populasi biasanya dianggap sebagai sekelompok subjek yang diteliti. Ini juga dapat dilihat sebagai keseluruhan populasi, yang mencakup seluruh informasi, wilayah, cakupan, objek, periode, dan sumber daya yang diperlukan, serta fitur yang dipilih sesuai dengan keperluan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh objek yang menjadi objek pencarian. Oleh karena itu, jika penelitian ini digeneralisasikan ke dalam wilayah populasi, maka penelitian ini mencakup siswa kelas VII MTs Al-Husna Probolinggo yang terdiri dari dua kelas.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah segmen kecil dari populasi yang dapat mewakili ciri-ciri seluruh kelompok. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan untuk pengambilan sampel adalah kuota (kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen). Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari dua kelas, dimana satu kelas berfungsi sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 20 siswa, sementara kelas lainnya berfungsi sebagai kelompok kelas kontrol dengan 24 siswa.

### **E. Data dan Sumber Data**

Data adalah kumpulan informasi yang dihasilkan dari kegiatan observasi terhadap suatu objek tertentu. Dalam konteks penelitian ini, data yang dihimpun berkaitan dengan tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, yang diperoleh melalui instrumen penilaian berupa tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang dikumpulkan secara langsung dari hasil pretest dan posttest siswa kelas VII di MTs Al-Husna Probolinggo.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dipakai untuk mengukur atau menyesuaikan nilai variabel yang sedang diteliti. Alat ini berperan dalam mendukung proses pengumpulan data. Alat penelitian yang dimaksud dengan alat adalah yang dapat diwujudkan dalam objek, misalnya angket, daftar buku yang sesuai, pedoman wawancara, lembar observasi atau pedoman observasi, soal tes, skala, dan lain sebagainya.

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Halaman pernyataan survei ini mengukur minat siswa dalam mempelajari IPS. Lembar pernyataan dibuat menggunakan kisi-kisi dan indikator yang dirancang sebagai item pernyataan. Pernyataan ini juga dikenal sebagai kuesioner. Rincian pernyataan yang mencerminkan minat belajar IPS tercantum dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Pernyataan Minat Belajar IPS**

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Minat Belajar IPS	Rasa Tertarik/Senang	Memperhatikan dengan baik penjelasan guru.	1,2,3,4	4
		Senang atau tertarik dengan mata pelajaran IPS.	5,6,7,8	4
	Penerimaan	Sikap positif terhadap pembelajaran.	9,10,11,12	4
		Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran.	13,14,15,16	4
	Partisipasi/Keterlibatan Siswa	Keterlibatan aktif dalam diskusi kelas	17,18,19,20	4
		Konsistensi dalam mengerjakan tugas	21,22,23	3

Dalam buku *“Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi”* terdapat tiga indikator minat belajar siswa yaitu rasa tertarik/senang, penerimaan, dan partisipasi/keterlibatan siswa.<sup>42</sup> Instrumen penelitian yang disusun untuk mengukur minat belajar ini berupa kuesioner yang dirancang berdasarkan teori dan harus melalui tahap validasi sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Proses validasi ini dilakukan oleh validator ahli instrumen yang menilai validitas isi, yaitu sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, kesesuaian butir pernyataan dengan tujuan penelitian, serta kejelasan bahasa dan tata letak. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan

<sup>42</sup> Slameto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180

dan dapat menghasilkan data yang akurat serta reliabel. Kuesioner disusun secara terstruktur dengan pernyataan-pernyataan yang telah dipersiapkan dan dilengkapi dengan pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden sesuai dengan preferensi mereka. Jawaban yang paling sesuai merupakan cerminan dari respons yang menggambarkan kebutuhan atau pandangan responden terhadap pernyataan tersebut. Kuesioner ini secara khusus mencakup tiga aspek utama dari minat belajar, yaitu rasa tertarik/senang, penerimaan, dan partisipasi/keterlibatan siswa.

Cara meningkatkan minat belajar yaitu dengan guru memberikan informasi mengenai bahan pengajaran berkaitan dengan bahan pengajaran yang lalu akan membentuk minat pada individu siswa. Hal ini tidak ada alasan untuk guru mengabaikan minat belajar dalam siswa. Minat belajar suatu hal yang penting dan diperlukan untuk memperlancar kegiatan belajar. Sehingga dengan adanya minat belajar pada siswa membawa pengaruh dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, minat belajar penting dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi timbulnya minat dalam kegiatan belajar juga peran besar bagi guru. Dapat memberi ketertarikan dalam kegiatan belajar dan guru juga harus memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga senantiasa berusaha menumbuhkan minat belajar pada siswa sehingga guru dapat membimbing dan mempersiapkan siswa sesuai kesukaan yang diminati.<sup>43</sup> Dibawah ini merupakan pedoman penskoran butir angket minat belajar IPS, sebagai berikut:

---

<sup>43</sup> P. F. Milenia, U. Sutiyarti, W. Rini, "Analisis Penggunaan Media Mind Map Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Batu", *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* (2022).

**Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran Butir Angket Minat Belajar IPS**

Alternatif Jawaban	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Informasi tentang skor minat belajar IPS siswa diperoleh melalui penggunaan data interval yang mencakup total skor dari setiap siswa. Data tersebut dianalisis dengan mengungkapkan minat belajar IPS siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Keseluruhan Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil analisis data minat belajar IPS siswa tersebut dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Gambaran Kriteria Penelitian**

Persentase	Kategori
$\geq 81\%$	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Rendah
$\leq 40\%$	Sangat Rendah

### **G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Instrumen dapat dianggap layak digunakan apabila mampu menghasilkan data yang sesuai dengan kenyataan. Dengan demikian, pengujian validitas menjadi penting untuk menjamin bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat dapat diandalkan. Validitas merupakan uji coba memastikan kesesuaian isi instrumen penelitian dengan tujuan penelitian.

### 1. Uji Validitas

Uji validitas ialah untuk mengukur sejauh mana penggunaan alat ukur yang digunakan untuk mengukur masalah, yaitu dengan cara membandingkan skor yang diperoleh pada setiap pertanyaan pilihan responden dengan skor total individu. Suatu item dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Dari hasil yang didapat bahwa variabel X dan Y dinyatakan valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu 0,444.

Instrumen pre-test dan post-test perlu melalui tahap uji validitas terlebih dahulu sebelum diterapkan dalam kegiatan penelitian. Langkah awal yang dilakukan adalah berkonsultasi dengan guru mata pelajaran IPS terkait materi pembelajaran, untuk memastikan kesesuaian konten yang akan digunakan. Setelah itu, peneliti membagikan instrumen pre-test dan post-test kepada siswa untuk dikerjakan. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk mengevaluasi kelayakan instrumen yang digunakan. Berikut merupakan hasil uji validitas yang diperoleh melalui pengolahan data dengan SPSS 25.

**Tabel 3. 5 Tabel Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

No. Butir Instrumen	Person Correlation R <sub>Hitung</sub>	Nilai Signifikansi	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
1	0,744	0,000	890	Valid
2	0,186	0,433	902	Tidak Valid
3	0,507	0,023	898	Valid
4	0,467	0,038	898	Valid
5	0,104	0,662	906	Tidak Valid
6	0,484	0,031	897	Valid
7	0,592	0,006	895	Valid

8	0,507	0,023	897	Valid
9	0,572	0,008	895	Valid
10	0,762	0,000	890	Valid
11	0,791	0,000	890	Valid
12	0,270	0,249	903	Tidak Valid
13	0,609	0,004	894	Valid
14	0,484	0,031	898	Valid
15	0,582	0,007	895	Valid
16	0,666	0,001	893	Valid
17	0,598	0,005	895	Valid
18	0,598	0,005	895	Valid
19	0,498	0,025	897	Valid
20	0,826	0,001	889	Valid
21	0,689	0,001	893	Valid
22	0,592	0,006	895	Valid
23	0,732	0,000	891	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, 20 butir instrumen penelitian dinyatakan valid dan 3 butir instrumen penelitian dinyatakan tidak valid. Setiap item pada instrumen memiliki nilai korelasi yang signifikan terhadap total skor, yang menunjukkan kemampuan instrumen untuk mengukur variabel dengan baik. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh dari uji validitas berada di atas nilai kritis yang ditetapkan, sehingga semua butir pernyataan dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Berdasarkan hal tersebut, instrumen ini dapat diandalkan untuk mengukur aspek yang diteliti secara akurat dan konsisten.

Di bawah ini merupakan lembar pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Lembar pernyataan ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan

dengan variabel yang sedang diteliti. Responden diharapkan untuk memberikan jawaban sesuai dengan persepsinya terkait topik yang dibahas. Data yang dikumpulkan melalui lembar pernyataan ini akan digunakan untuk menganalisis dan menjawab pernyataan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen dalam mengukur minat belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dengan batas minimal reliabilitas sebesar 0,6. Analisis ini juga mencakup nilai *Corrected Item-Total Correlation* dan *Cronbach's Alpha Item Deleted* untuk menilai kontribusi tiap item terhadap keseluruhan skala. Berikut disajikan hasil uji reliabilitas instrumen secara lengkap.

**Tabel 3.6 Tabel Hasil Uji Reliabilitas**

No. Butir Instrumen	Pernyataan	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
1	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir penjelasan.	695	890	Dipertahankan
2	Saya selalu berusaha memahami setiap penjelasan yang diberikan oleh guru.	137	902	Dihapus
3	Saya mencatat poin-poin yang disampaikan oleh guru.	430	898	Dipertahankan
4	Saya sering mengajukan	401	898	Dipertahankan

	pertanyaan untuk memahami lebih baik penjelasan guru.			
5	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPS, karena metode pembelajaran yang menarik.	031	906	Dihapus
6	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPS, karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	427	897	Dipertahankan
7	Saya merasa tertarik dengan setiap topik yang diajarkan dalam pembelajaran IPS.	529	895	Dipertahankan
8	Saya merasa senang setelah mempelajari materi baru dalam pembelajaran IPS.	443	897	Dipertahankan
9	Saya merasa tidak terbebani saat mengerjakan tugas IPS.	509	895	Dipertahankan
10	Pengetahuan saya semakin bertambah setelah mengikuti pembelajaran IPS.	724	890	Dipertahankan
11	Saya merangkum materi IPS dari perpustakaan dan internet sebelum pembelajaran.	763	890	Dipertahankan
12	Saya juga mencari informasi IPS melalui E-book	191	903	Dihapus

	dan media koran atau sejenisnya.			
13	Saya membaca atau mempelajari buku IPS lain, sebelum pembelajaran dimulai.	556	894	Dipertahankan
14	Saya selalu siap mengikuti pelajaran dengan semangat untuk belajar.	420	898	Dipertahankan
15	Saya menyiapkan peralatan belajar (buku, catatan, alat tulis) sebelum pelajaran dimulai.	521	895	Dipertahankan
16	Saya selalu datang tepat waktu dan siap untuk mengikuti pembelajaran tanpa keterlambatan.	616	893	Dipertahankan
17	Saya tidak mengantuk dalam pembelajaran IPS.	541	895	Dipertahankan
18	Saya berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS.	551	895	Dipertahankan
19	Saya menjawab pertanyaan dari guru dengan benar selama diskusi.	454	897	Dipertahankan
20	Saya bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti.	802	889	Dipertahankan
21	Saya selalu menyelesaikan tugas tepat waktu	654	893	Dipertahankan

	sesuai deadline yang diberikan.			
22	Saya selalu mengerjakan tugas sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru.	540	895	Dipertahankan
23	Saya tidak pernah menunda-nunda tugas yang harus saya kerjakan.	696	891	Dipertahankan

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen yang terdiri dari 23 butir pernyataan, diperoleh bahwa sebagian besar item memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* (CITC) di atas 0,30 dan nilai *Cronbach's Alpha if Item Deleted* yang tidak melebihi nilai alpha total, sehingga item-item tersebut dinyatakan layak dan dipertahankan karena berkontribusi positif terhadap konsistensi instrumen. Nilai *Cronbach's Alpha* keseluruhan berada pada kisaran 0,89-0,90, yang menunjukkan bahwa instrumen ini sangat reliabel untuk mengukur minat belajar siswa.

Namun, terdapat tiga item yang memiliki nilai CITC di bawah 0,30, yaitu item nomor 2, 5, dan 12, dengan nilai korelasi yang sangat rendah dan *Cronbach's Alpha* meningkat jika item tersebut dihapus. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga item tersebut tidak mendukung konsistensi internal instrumen dan berpotensi menurunkan tingkat reliabilitas. Oleh karena itu, item-item tersebut perlu dipertimbangkan untuk dihapus atau direvisi agar kualitas instrumen semakin baik dan data yang dihasilkan menjadi lebih akurat dan konsisten.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian di lapangan, baik dalam situasi alami maupun dalam setting yang telah dirancang. Observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai perilaku, aktivitas, atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan nyata.

### 2. Kuesioner

Kuesioner, yang juga dikenal sebagai angket, merupakan teknik pengumpulan data yang berisi berbagai pernyataan atau pertanyaan tertulis yang berkaitan erat dengan permasalahan yang ingin dipecahkan oleh peneliti, serta digunakan untuk memperoleh dan membagikan informasi di lapangan bersama responden. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk menggali minat siswa terhadap pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media PowerPoint sebagai tambahan informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan. Kuesioner disiapkan dan dibagikan kepada seluruh siswa, dan hanya siswa yang telah menyelesaikannya yang datanya digunakan. Survei dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum pembelajaran (tanpa menggunakan media *PowerPoint*) dan sesudah pembelajaran (dengan menggunakan media *PowerPoint*), guna melihat perubahan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 3. Dokumentasi

Dokumen ini berfungsi sebagai pendukung observasi yang dilakukan. Dokumen ini mencakup daftar pertanyaan yang perlu dikumpulkan oleh siswa dan dokumen foto untuk memberikan gambaran tentang keadaan pembelajaran ilmu sosial saat ini dan kegiatan khusus siswa di bidang ilmu sosial.

#### **I. Uji Analisis Data**

Dalam penelitian eksperimen ini, analisis data terutama uji perbedaan dilakukan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan kategori responden, penyusunan tabel data sesuai dengan variabel dari seluruh peserta penelitian, penyajian data untuk setiap variabel yang dianalisis, pengolahan data untuk menjawab rumusan masalah, serta pelaksanaan pengujian hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan-tahapan uji perbedaan yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan uji normalitas sebagai prasyarat analisis, dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-Test*. Uji perbedaan yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang dianalisis terdistribusi secara normal atau tidak. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam proses ini adalah uji normalitas. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode sampel kuota, yaitu kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen, dengan menerapkan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui perangkat lunak SPSS untuk menguji normalitas data. Rumusan hipotesis uji asumsi normalitas adalah sebagai berikut:

Ha: Distribusi data tidak normal.

Ho: Distribusi data normal.

Kriteria utama dalam pengambilan keputusan untuk menguji normalitas adalah anggapan bahwa data mengikuti distribusi normal. Apabila nilai signifikansi di bawah 0,05, maka data dianggap tidak terdistribusi secara normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, dilakukan uji homogenitas menggunakan perangkat lunak SPSS. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk mengevaluasi apakah data yang dikumpulkan berasal dari populasi yang serupa. Rumusan hipotesis uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Ha: Distribusi data tidak homogen

Ho: Distribusi data homogen

Dasar penilaian untuk menentukan apakah data bersifat homogen adalah dengan melihat nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, maka data dikategorikan homogen. Namun, jika nilai tersebut berada di bawah 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian dan hipotesis, maka ditentukan hipotesis sebagai berikut. “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *PowerPoint* Pengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS MTS Al-Husna Probolinggo.” Dalam rangka mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan

pengujian hipotesis. Mengingat masing-masing kelompok diberikan perlakuan pelatihan yang berbeda, maka analisis dilakukan dengan menggunakan uji Independent Sample T-test untuk melihat perbedaan antara keduanya. Adapun ketentuan dalam menerima atau menolak hipotesis ditetapkan sebagai berikut:

- Jika nilai Signifikansi  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak.
- Jika nilai Signifikansi  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.

## **J. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini terbagi dalam beberapa langkah:

1. Penelitian tahap awal
  - a. Proses penelitian observasi lapangan
  - b. Keputusan mengenai pertanyaan penelitian
  - c. Tentukan variabel yang akan diuji
  - d. Cari literatur untuk lebih memahami variabel yang diteliti.
2. Prosedur Penelitian
  - a. Kami akan menyiapkan observasi untuk menilai hasil pembelajaran dan dievaluasi oleh evaluator yang berpengalaman.
  - b. Penelitian akan dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - c. Penerapan metode pengajaran untuk pendidikan eksperimental.
  - d. Survei dan pengumpulan data.
3. Tahap Penyelesaian
  - a. Analisis dan kelola data yang diperoleh di lapangan
  - b. Ringkasan hasil penelitian.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **a. Profil Sekolah**

MTs Al-Husna merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MTs berbasis swasta yang ada di Dawuhan, Kec. Krejengan, Kab. Probolinggo, Jawa Timur. MTs Al-Husna menjalankan aktivitas pendidikannya di bawah naungan Pondok Pesantren Nurul Karim Khozin yang didirikan oleh almarhum KH. Moh. Khozin. Lembaga pendidikan pertama yang didirikan di bawah naungan pesantren ini adalah Raudhatul Athfal Al-Husna dan Madrasah Ibtidaiyah Al-Husna pada 1982. Kemudian, pendirian dilanjutkan dengan berdirinya Madrasah Tsanawiyah Al-Husna dipimpin oleh Drs. KH. Abdur Rahman Khozin, yang merupakan putra dari pendiri pesantren dan menjabat sebagai Ketua Yayasan Nurul Karim sekaligus pegaruh Pondok Pesantren dan Kepala MTs Al-Husna.

Sejak awal pendiriannya, MTs Al-Husna bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda melalui jalur pendidikan, terutama pada masa ketika pemerintah belum mampu menyediakan akses pendidikan secara merata bagi seluruh masyarakat. Dalam perjalanannya hingga saat ini, meskipun menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya manusia dan keuangan, semangat serta komitmen terhadap visi awal dan cita-cita para pendirinya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa tetap menjadi landasan utama. Dengan tekad tersebut, kegiatan pembelajaran di MTs Al-Husna terus berjalan hingga kini.

## **b. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi di lingkungan sekolah merupakan susunan kelembagaan yang dimiliki bersama untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun kegiatan lainnya. Adapun struktur organisasi yang ada di MTs Al-Husna Probolinggo adalah sebagai berikut:

Kepala MTs Al-Husna : Bapak Dra. KH. Abdurahman

Komite : Bapak H. Abdul Salam

Wakabid Kurikulum : Bapak Musa, M.Pd

Wakabid Kesiswaan : Bapak Muhammad

Wakabid Penjamin Mutu : Bapak Muhammad Khari, M.Pd

## **c. Visi dan Misi MTs Al-Husna Probolinggo**

- Visi

- “Unggul dalam Berakhlakul Karimah serta kompetitif dalam IMTAQ dan IPTEK “

- Misi

- Menerapkan pembelajaran dan pembiasaan sifat Jujur, Amanah, Disiplin, Sportif Tanggung Jawab, Percaya Diri, Memuliakan orang tua dan guru menyayangi sesama, Suka menolong, yang baik dalam menjalankan ajaran agama islam secara utuh.
- Mewujudkan kader umat yang beriman dan bertaqwa yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik.

- Menghasilkan karakter pribadi yang mampu mengekspresikan diri dalam masyarakat.
- Meningkatkan profesionalisme staf pendidikan sesuai dengan kemajuan dunia pendidikan.
- Mengembangkan Madrasah Tsanawiyah Al-Husna Probolinggo menjadi madrasah yang unggul.
- Mengimplemetasikan pengelolaan madrasah yang efektif, efisien, jujur, dan dapat dipertanggungawabkan.

#### **d. Kegiatan Pengembangan Diri / Ekstrakurikuler**

Kegiatan Pengembangan Diri dilaksanakan setelah kegiatan Pembelajaran diantaranya yaitu:

**Hadrah:** salah satu kegiatan di luar jam pelajaran sekolah untuk mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas peserta didik di bidang seni terutama Seni Hadrah. Di dalam seni hadrah banyak terkandung nilai-nilai positif antara lain nilai ketuhanan (tauhid), nilai ibadan dan nilai budi pekerti (karakter).

**PMR:** salah satu ekstrakurikuler yang bergerak di bidang kepalangmerahan dimana ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR) adalah wadah pembinaan anggota remaja dengan tujuan membangun dan mengembangkan karakter anggota PMR yang berpedoman pada tribakti PMR dan prinsip kepalangmerahan untuk menjadi relawan masa depan.

**Tata Boga:** salah satu kegiatan yang melatih dan membimbing siswa terkait dengan seni dalam menyiapkan, memasak, dan menghidangkan makanan.

### **e. Keadaan Sarana dan Prasarana**

Salah satu komponen penting yang mendukung proses pembelajaran di MTs Al-Husna Probolinggo adalah ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Lembaga ini dilengkapi dengan berbagai ruang kelas serta fasilitas penunjang lainnya, seperti masjid, laboratorium IPA dan komputer, kantin, lapangan, UKS, dan fasilitas pendukung lainnya.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Uji Deskriptif Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berkaitan dengan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tingkat minat belajar di antara kedua kelompok diketahui melalui hasil pre-test dan post-test. Untuk mengukur minat belajar siswa masing-masing peserta diberikan angket yang terdiri atas 20 butir pernyataan. Instrumen tersebut telah melalui proses uji coba dan dinyatakan valid serta reliabel. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, diperoleh nilai pretest dan posttest dari kedua kelas. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai minimum, dan nilai maksimum.

#### **Tabel 4. 1 Analisis Deskriptif Data diberikan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

Sebelum dilakukan analisis uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai minimum, dan nilai maksimum dari data Pre-Test dan Post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor yang ditampilkan berasal dari angket minat belajar siswa yang menggunakan skala Likert 1-5 dengan jumlah 20 item pernyataan, sehingga total

skor yang mungkin diperoleh siswa berada dalam rentang 20 hingga 100. Berikut hasil analisis deskriptif pada kedua kelas:

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	PreTest	PostTest	PreTest	PostTest
N	22	22	20	20
Mean	34.91	71.82	36.50	68.15
Min	30	67	30	64
Max	45	77	44	75

Berdasarkan tabel 4.1, peningkatan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS berada pada kategori cukup efektif. Kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar sebesar 57% dengan rata-rata nilai pretest 34.91 dan rata-rata nilai posttest 71.82, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 50% dengan rata-rata nilai pretest 36.50 dan rata-rata nilai posttest 68.15. Peningkatan ini menandakan bahwa secara umum, siswa di MTs Al-Husna Probolinggo memiliki potensi minat belajar yang baik, terlebih ketika diberikan pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Hasil analisis deskriptif data, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Model TGT terbukti cukup efektif karena menggabungkan elemen kerja sama, kompetisi sehat, dan permainan, yang membuat siswa lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam belajar IPS. Partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen mendorong keterlibatan emosional dan motivasi belajar mereka. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

## **2. Uji Beda**

Dalam proses analisis data untuk eksperimen ini (uji beda), terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penabulasian data sesuai dengan variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk masing-masing variabel yang diteliti, serta perhitungan yang bertujuan menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini dilakukan tiga jenis uji beda, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, guna memastikan kelayakan data serta menguji adanya perbedaan antar variabel yang diteliti sebagai berikut:

### **a. Uji Normalitas**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai mencapai 71,82 setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov yang dianalisis melalui SPSS versi 25, dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Signifikansi  $> 0,05$ , maka data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai Signifikansi  $< 0,05$ , maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas dapat diketahui pada tabel di bawah:

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas**

	Kelas	Kollmogrov Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Minat Belajar IPS	PreTest Kelas Eksperimen TGT	.179	22	.066
	PostTest Kelas Eksperimen TGT	.167	22	.112
	PreTest Kelas Kontrol Konvensional	.190	20	.057
	PostTest Kelas Kontrol Konvensional	.184	20	.076

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,066 dan 0,057, sedangkan untuk posttest masing-masing sebesar 0,112 dan 0,076. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut melebihi angka 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi yang normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi yang digunakan memiliki variansi yang seragam atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene's melalui bantuan software SPSS versi 25. Hasil dari uji tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar IPS	Based on Mean	.323	1	40	.573
	Based on Median	.355	1	40	.555
	Based on Median and with adjusted df	.355	1	33.370	.555
	Based on trimmed mean	.384	1	40	.539

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai signifikansi posttest sebesar  $0,573 > 0,05$  yang berarti bahwa data tersebut homogen.

### c. Uji Hipotesis T-test

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, dapat disimpulkan bahwa data pada variabel minat belajar IPS terdistribusi secara normal dan bersifat homogen. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t-test guna mengetahui adanya perbedaan minat belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII MTs Al-Husna probolinggo tahu ajaran 2023/2024. Keperluan tersebut, digunakan *uji independent t-test* yang membandingkan rata-rata dua kelompok.

Uji *Independent Sample t-Test* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar antara kelas kontrol (kelas A) dan kelas eksperimen (kelas B). Uji sesuai digunakan ketika dua kelompok bersifat independent dan data berdistribusi normal. Analisis ini terdapat dua kemungkinan asumsi, yaitu *equal variances assumed*, digunakan jika varians kedua kelompok

dianggap sama (uji Levene  $> 0,05$ ), dan equal variances not assumed, digunakan jika varians dianggap berbeda (uji Levene  $< 0,05$ ), yang memengaruhi nilai signifikansi.

**Tabel 4. 4 Uji Independent Sampel T test**

Independent Sampel T-test		Mean	t	df	Sig.
Minat Belajar IPS	Equal variances assumed	3.668	4.239	40	.000
	Equal variances not assumed	3.668	4.229	39.173	.000

Seperti yang terlihat pada tabel sebelumnya, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara minat belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil analisis, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti ada perbedaan dalam minat belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, analisis uji T *independent* untuk skor N-Gain dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikansi dalam hasil hasil siswa yang diterapkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah dilakukannya uji *Independent Sample t-Test* yang bertujuan untuk melihat perbedaan signifikan antar kelompok, selanjutnya melakukan analisis uji N-Gain Score yang bertujuan untuk melihat efektivitas perlakuan. Data yang digunakan untuk perhitungan N-Gain Score terdiri atas skor pretest dan posttest yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran. Skor pretest mencerminkan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi sebelum proses pembelajaran, sedangkan skor posttest menunjukkan tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan tertentu, yakni model Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Kedua data ini kemudian digunakan untuk menghitung N-Gain Score sebagai ukuran efektivitas perlakuan pembelajaran. Berikut tabel hasil perhitungan Uji N-Gain Score:

**Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score**

<b>Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score</b>			
	<b>Kelas Eksperimen</b>		<b>Kelas Kontrol</b>
	<b>N-Gain Score (%)</b>		<b>N-Gain Score (%)</b>
Mean	56.6332 (57%)	Mean	49.6266 (50%)
Minimal	50.00 (50%)	Minimal	39.29 (39%)
Maksimal	65.67 (66%)	Maksimal	62.12 (62%)

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score:**

<40 = Tidak Efektif

40-55 = Kurang Efektif

56-75 = Cukup Efektif

>76 = Efektif

Berdasarkan hasil analisis perhitungan N-Gain Score, diperoleh bahwa rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT mencapai 56,6332 atau setara dengan 57%, yang tergolong dalam kategori Cukup Efektif. Adapun skor N-Gain terendah pada kelas ini adalah 50,00 (50%) dan yang tertinggi mencapai 65,67 (66%). Sementara itu, rata-rata N-Gain Score pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional berada pada angka 49,6266 atau 50%, yang masuk dalam kategori Kurang Efektif. Rentang skor N-Gain pada kelas kontrol berkisar antara 39,29 (39%) hingga 62,12 (62%).

Tabel 4.6 menyajikan hasil analisis Uji *Independent N-Gain Score* yang mengevaluasi perbedaan rata-rata peningkatan pemahaman siswa antara dua kelompok dengan metode pembelajaran berbeda. Uji *Independent N-Gain Score* bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, membandingkan dua kelompok, menentukan signifikansi perbedaan, memberikan dasar untuk pengambilan keputusan, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Berikut tabel Uji Independent N-Gain Score:

**Tabel 4.6 Uji Independent N-Gain Score**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		Sig.	t	df	Mean Difference	Sig. (2tailed)
Ngain_Persen	Equal variances assumed	.447	4.304	40	7.00656	.000
	Equal variances not assumed		4.240	34.570	7.00656	.000

Berdasarkan Tabel 4.6, nilai signifikansi (Sig.) pada uji Levene's untuk kesamaan varians adalah 0,447, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data N-Gain (%) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau seragam. Oleh karena itu, analisis uji t indenpenden terhadap skor N-Gain menggunakan acuan pada nilai signifikansi pada baris equal variances assumed (variens kedua kelompok dianggap sama). Berdasarkan hasil pada tabel Independent Samples Test, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Husna Proboliggo**

Minat belajar merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan rasa suka, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Slameto, minat belajar mencakup tiga indikator, yaitu rasa senang, penerimaan, dan partisipasi.<sup>44</sup> Berdasarkan hasil observasi dan data penelitian, ketiga indikator tersebut tampak menonjol pada siswa kelas eksperimen. Misalnya, rasa senang tercermin dari antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran dengan media *PowerPoint* berbasis *Quiz*. Penerimaan terlihat dari meningkatnya kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, dan partisipasi tampak dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti diskusi. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan telah berhasil merangsang aspek-aspek penting dalam minat belajar sesuai dengan teori Slameto.

Temuan ini juga sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran TGT yang dikembangkan oleh Slavin.<sup>45</sup> TGT melibatkan unsur penyajian materi, kerja kelompok, permainan edukatif, turnamen, dan penghargaan. Semua unsur tersebut mendorong partisipasi aktif dan motivasi siswa dalam suasana kompetitif namun menyenangkan. Penggunaan model TGT yang dikombinasikan dengan *PowerPoint* berbasis *Quiz* membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional seperti ceramah, yang selama ini dominan diterapkan.

---

<sup>44</sup> Slameto, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,” (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180

<sup>45</sup> Slavin Robert E. “Cooperative Learning”, *Review of Education Research*. Vol 50 (2). 315-342

Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Cantika Putri Nugraha dan Waspodo Tjipto Subroto yang menyatakan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa, bahkan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional.<sup>46</sup> Temuan tersebut konsisten dengan kondisi di MTs Al-Husna, dimana siswa kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Lebih lanjut, temuan ini juga didukung oleh penelitian Ni'mah Rahayu, Kanda Ruskandi, dan D. Wahyudin yang menekankan perlunya penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS.<sup>47</sup> Mereka menemukan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif ketika guru menggunakan pendekatan belajar sambil bermain, sebagai respon terhadap kebosanan akibat metode ceramah yang dominan. Dalam penelitian ini, integrasi *PowerPoint* berbasis *Quiz* dalam model pembelajaran TGT menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang berdampak positif terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *PowerPoint* berbasis *Quiz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Husna

---

<sup>46</sup> Cantika Putri Nugraha dan Waspodo Tjipto Subroto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri," *JUPE, Volume 09 Nomor 03*, hal 70-75, 2020.

<sup>47</sup> Ni'mah Rahayu, Kanda Ruskandi, D. Wahyuni, "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 5 nomor 2, hal 71-80, 2021.

Probolinggo. Hal ini tercermin dari meningkatnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan, maupun antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

### **B. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTS Al-Husna Probolinggo**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PowerPoint memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, variabel X (model pembelajaran TGT) berpengaruh terhadap variabel Y (minat belajar siswa).

Hasil ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menjelaskan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui lima unsur utama, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Setiap unsur tersebut dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang partisipasi dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran.<sup>48</sup> Dukungan teori juga datang dari Huda dan Devries, yang menekankan bahwa turnamen dalam TGT mampu meningkatkan semangat belajar dan kerja sama antar siswa.<sup>49</sup> Dalam pelaksanaan di kelas, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, kooperatif, serta fokus mengikuti

---

<sup>48</sup> Slavin Robert E. "Cooperative Learning", *Review of Education Research*. Vol 50 (2). 315-342

<sup>49</sup> Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA," *Jurnal Swarnabhumi*, Volume 3 nomor 2, hal 81-88, 2018.

pembelajaran. Interaksi sosial dalam kelompok menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan tidak terbebani dalam memahami materi IPS.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan penerapan model TGT dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berupa *PowerPoint* berbasis *Quiz* yang menyajikan materi secara visual dan interaktif. Kombinasi teks, gambar, dan animasi yang menarik membantu siswa lebih mudah memahami materi dan tetap fokus selama pembelajaran. Dukungan dari Nirmawati, Oktapia, dan Khaerunnisa menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa.<sup>50</sup>

Aspek sosial dalam pembelajaran menunjukkan bahwa model TGT memperkuat komunikasi antar siswa. Siswa menunjukkan sikap kerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Kegiatan turnamen dalam pembelajaran mendorong terjadinya kompetisi sehat yang dapat memicu motivasi dan meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, sikap sosial seperti kejujuran, tanggung jawab, dan tolong-menolong semakin terbentuk selama proses pembelajaran. Hal ini mendukung pandangan Devries bahwa pembelajaran berbasis kelompok dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar yang kuat.

Temuan dalam penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Dian Utami yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap minat belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh

---

<sup>50</sup> Nova Sukira, Emmi Azis, dan Hamka, "Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Multidisiplin, Volume 2 nomor 1*, hal 267-276, 2024.

Nova Sukira, Emmi Aziz, dan Hamka yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel media pembelajaran *PowerPoint* (X) terhadap minat belajar (Y). Dalam proses belajar mengajar juga terlihat siswa lebih antusias dengan adanya tampilan berupa *PowerPoint*.<sup>51</sup> Selanjutnya, penelitian lain yang dilakukan oleh Dian Eliza Aquarista menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat Belajar IPS kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar dengan memperoleh nilai Sig.  $0,030 < 0,05$ .<sup>52</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Zailani dan Tawarni menunjukkan bahwasannya pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) sangat mendukung peserta didik dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap proses belajar mengajar di kelas.<sup>53</sup>

Selama proses penerapan model TGT, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Bahkan ketika waktu pelaksanaan turnamen berakhir, sebagian besar siswa

---

<sup>51</sup> Nova Sukira, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Multidisiplin, Volume 2 nomor 1*, hal 267-276, 2024.

<sup>52</sup> Dian Eliza Aquarista, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallin Wonodadi Kabupaten Blitar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Volume 1 nomor 4*, hal 371-375, 2024.

<sup>53</sup> Zailani, Tawarni, "Pengaruh Metode Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan", *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2 No.1, 2023.

ingin melanjutkan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tanpa tekanan. Meski demikian, antusiasme ini perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik agar tidak menimbulkan kegaduhan. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton turut berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih rileks, serta meningkatkan motivasi siswa.<sup>54</sup>

Secara umum, penggunaan model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Selain berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, model ini juga mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif, kooperatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, model TGT layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi alternatif dalam meningkatkan mutu pelajaran IPS di jenjang MTs.

---

<sup>54</sup> Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA," *Jurnal Swarnabhumi*, Volume 3 nomor 2, hal 81-88, 2018.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan perumusan masalah serta uraian hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka simpulan dari penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *PowerPoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo” dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Sebelum diterapkannya perlakuan, tingkat minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi aktif, kurangnya kepercayaan diri siswa untuk mengemukakan pendapat, serta ketergantungan terhadap metode pembelajaran yang bersifat tradisional (model pembelajaran konvensional).
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya peningkatan signifikansi pada minat belajar siswa setelah diterapkannya model ini. Rata-rata skor minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi, yang menandakan bahwa model ini efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong kerja sama dalam kegiatan turnamen. Berdasarkan hal tersebut, model TGT berbantuan media *PowerPoint* terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *PowerPoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo. Maka saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* berbasis *Quiz* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Model ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan kerja sama antar siswa. Selain itu, guru juga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dalam menyusun soal *Quiz* yang berkualitas, mengelola waktu secara efektif selama pembelajaran, serta beradaptasi dengan teknologi pembelajaran untuk memaksimalkan penggunaan media digital.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam model pembelajaran kooperatif seperti TGT. Pembelajaran berbasis permainan dan *Quiz* ini memberikan peluang bagi siswa untuk bekerja sama, berkompetisi secara sehat, serta memperkuat pemahaman materi secara lebih menyenangkan. Siswa juga perlu mengembangkan rasa percaya diri, keaktifan dalam diskusi kelompok, serta tanggung jawab terhadap proses belajar yang kolaboratif.

### **3. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti keterikatan pada satu mata pelajaran dan terbatasnya sampel. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model TGT berbantuan media digital lainnya di mata pelajaran atau jenjang yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan indikator minat belajar atau menggabungkan model TGT dengan pendekatan lain untuk melihat pengaruh yang lebih luas terhadap hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang diperhatikan. Salah satu keterbatasan utama terletak pada jumlah kelas yang tersedia, yaitu hanya dua kelas pada tingkat VII di MTs Al-Husna Probolinggo, yakni kelas VII A dan VII B. Kondisi ini menyebabkan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dapat dilakukan secara acak dari populasi yang lebih luas, melainkan hanya berdasarkan pembagian kelas yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrida. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Pembelajaran Aktif Teknik Quiz Team Siswa Kelas VII 3 SMP. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 705–710.
- Aquarista, D. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indoensia*. 1(4), 371–375.
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.66>
- Candra, U. (2023). Efektivitas Teams Games Tournament Dengan Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 12(3), 2872–2879.
- Ekawati, E. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (Team games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point Dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2(1), 80–84.
- Emilia, A. (2013). Keefektifan Model Pembelajaran TGT Struktur Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan, hamdan T. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Furkan, N. (2021). Metode Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Skripsi Pendidikan Agama Islam*.
- Furqany, R., Muchlis, E. E., & Hanifah, H. (2017). Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Game-Tournament (Tgt) Berbantuan Media Powerpoint. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(2), 197–201. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.2.197>

- Gayatri, Yuni. (2009). Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal online Universitas Muhammadiyah Surabaya*. Vol 8, No 3, hal 1-67.
- Hibatullah Anbiya, D. (2023). Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 158 Jakarta. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Jamaluddin. (2020). Minat Belajar. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 27–39. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>
- Khaerunnisa, Febriana., Sunarjan YYFR., & Atmaja, Hamdan Tri. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*. 6(1). 31-41.
- Masruroh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Chemcad Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Skripsi*, Semarang: UIN Walisongo.
- Nahla, Z., Setiawan, B., & Ulandari, T. (2024). Kurangnya Ketertarikan Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Di Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 2(1). 88-101.
- Ni'mah Rahayu, Kanda Ruskandi, D. Wahyudin. Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 5 (2). 71-80.
- Novi, R. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Elektronika Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronik*. Vol 7(3). 59–66.
- Nugraha, Cantika Putri., & Subroto, Wasipodo Tjipto. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *JUPE*, Volume 08 Nomor 03, 70 – 75.

- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Ridha, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV Sd Inpres Palompong kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. *8.5.2017*, 2003–2005.
- Siregar, R. H., & Putri, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah SMAS Al Manar. *Keguruan*, 2022, 31–36. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/view/6421%0Ahttps://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/download/6421/4748>
- Slameto. (2010). Faktor-faktor yang memengaruhi belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robbert. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Education Research*. Vol 5(2). 315-342.
- Sukira Nova, Aziz Emmi, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *1(2)*, 38–43.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *3(2)*, 81–88.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>
- Yudha, R. I. (2018). Pengaruh Teman Sebaya Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 6 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(1), 108. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i1.22>
- Zailani, T. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *2(1)*, 38–48.

- Zakia, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Man 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian MTs Al-Husna Probolinggo



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

Nomor : 2205/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 31 Mei 2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTs Al-Husna Probolinggo  
di  
Probolinggo

**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	: Syaarifah Andriyani Nurahmah
NIM	: 200102110006
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo
Lama Penelitian	: Juni 2024 sampai dengan Agustus 2024 (3 bulan)

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akaddeмик

Muhammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian MTs Al-Husna Probolinggo



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PROBLINGGO  
YAYASAN PONDOK PESANTREN NURUL KARIM, MADRASAH TSANAWIYAH  
AL-HUSNA PROBLINGGO  
Jl. KH. Moh. Khozin RT 003 RW 003 Desa Dawuhan – Krejengan, Probolinggo,  
Jawa Timur.

Nomor :  
Lampiran : 1 Lembar  
Hal : Balasan Izin Penelitian

Kepada  
Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di  
Tempat

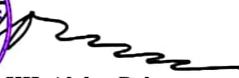
*Assalamualaikum Wr. Wb*

Berdasarkan surat dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor 2205/Un.03.1/TL.00.1/05/2024. Tertanggal 31 Mei 2024 tentang Izin Pelaksanaan Penelitian Mahasiswa Program Sarjana :

Nama : Syaarifah Andriyani Nurahmah  
NIM : 200102110006  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTS Al-Husna Probolinggo.

Pada dasarnya kami berkenan menerima dan mengizinkan mahasiswa tersebut untuk penelitian di MTS Al-Husna Probolinggo sesuai jadwal yang telah ditentukan. Demikian surat balasan ini disampaikan atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

*Wasalamualaikum Wr. Wb.*

Probolinggo, 31 Agustus 2024  
Kepala Madrasah  
  
K.H. Abdur Rahman



### Lampiran 3 Surat Permohonan Validator (Ahli Instrumen)



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 : B-178 /Un.03/FITK/PP.00.9/04/2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

30 April 2024

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

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Syaarifah Andriyani Nurahmah  
 NIM : 200102110006  
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo  
 Dosen Pembimbing : Dr. Umi Julaihah, M.Si

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Wakil Dekan  
 Wakil Dekan Bjd Akademik  
  
 Dr. Muhammad Walid, M.A.  
 NIP. 197308232000031002

## Lampiran 4 Instrumen Penelitian Soal Pre-Test dan Post-Test



### KUESIONER PENELITIAN MINAT BELAJAR SISWA

Dalam rangka penyelesaian Skripsi. Saya Syaarifah Andryani Nurahmah bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo". Sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan siswa dan siswi untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengisi beberapa pernyataan pada kuesioner ini.

Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih.

syaarifahnur@gmail.com [Ganti akun](#)

 Tidak dibagikan



mengisi beberapa pernyataan pada kuesioner ini.

Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih.

---

syaarifahnur@gmail.com [Ganti akun](#)

 Tidak dibagikan



\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

**Nama \***

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

**Kelas \***

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

Berikutnya
Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Does this form look suspicious? [Laporkan](#)







## PERNYATAAN

### Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Tulislah terlebih dahulu Nama, Kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah semua pernyataan dengan memilih salah satu dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan

#### \*)Keterangan :

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

1. Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir penjelasan \*

- STS ( Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)



2. Saya selalu berusaha memahami setiap penjelasan yang diberikan oleh guru \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

3. Saya mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh guru \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

4. Saya sering mengajukan pertanyaan untuk memahami lebih baik penjelasan guru \*



4. Saya sering mengajukan pertanyaan \*  
untuk memahami lebih baik penjelasan  
guru

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

6. Saya merasa senang mengikuti \*  
pembelajaran IPS, karena berkaitan  
dengan kehidupan sehari-hari

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

5. Saya merasa senang mengikuti \*  
pembelajaran IPS, karena metode  
pembelajaran yang menarik

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

7. Saya merasa tertarik dengan setiap \*  
topik yang diajarkan dalam  
pembelajaran IPS

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

6. Saya merasa senang mengikuti  
pembelajaran IPS, karena berkaitan



8. Saya merasa senang setelah  
mempelajari materi baru dalam



8. Saya merasa senang setelah mempelajari materi baru dalam pelajaran IPS \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

9. Saya merasa tidak terbebani saat mengerjakan tugas IPS \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

10. Pengetahuan saya semakin bertambah setelah mengikuti pembelajaran IPS \*

10. Pengetahuan saya semakin bertambah setelah mengikuti pembelajaran IPS \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

11. Saya merangkum materi IPS dari perpustakaan dan internet sebelum pembelajaran \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

12. Saya juga mencari informasi IPS melalui E-book dan media koran atau \*

12. Saya juga mencari informasi IPS melalui E-book dan media koran atau sejenisnya \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

13. Saya membaca atau mempelajari buku IPS lain, sebelum pembelajaran dimulai \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

14. Saya selalu siap mengikuti pelajaran dengan semangat untuk belajar

14. Saya selalu siap mengikuti pelajaran dengan semangat untuk belajar \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

15. Saya menyiapkan peralatan belajar (buku, catatan, alat tulis) sebelum pelajaran dimulai \*

- STS (Sangat Tidak Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- KS (Kurang Setuju)
- S (Setuju)
- SS (Sangat Setuju)

16. Saya selalu datang tepat waktu dan

	<input type="checkbox"/> SS (Sangat Setuju)
<p>16. Saya selalu datang tepat waktu dan siap untuk mengikuti pembelajaran tanpa keterlambatan *</p> <p><input type="checkbox"/> STS (Sangat Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> TS (Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> KS (Kurang Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> S (Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> SS (Sangat Setuju)</p>	<p>18. Saya berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS *</p> <p><input type="checkbox"/> STS (Sangat Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> TS (Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> KS (Kurang Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> S (Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> SS (Sangat Setuju)</p>
<p>17. Saya tidak mengantuk dalam pembelajaran IPS *</p> <p><input type="checkbox"/> STS (Sangat Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> TS (Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> KS (Kurang Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> S (Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> SS (Sangat Setuju)</p>	<p>19. Saya menjawab pertanyaan dari guru dengan benar selama diskusi *</p> <p><input type="checkbox"/> STS (Sangat Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> TS (Tidak Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> KS (Kurang Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> S (Setuju)</p> <p><input type="checkbox"/> SS (Sangat Setuju)</p>
<p>18. Saya berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS </p>	<p>20. Saya bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti </p>

SS (Sangat Setuju)

20. Saya bertanya kepada guru tentang \*  
hal yang belum dimengerti

STS (Sangat Tidak Setuju)

TS (Tidak Setuju)

KS (Kurang Setuju)

S (Setuju)

SS (Sangat Setuju)

21. Saya selalu menyelesaikan tugas \*  
tepat waktu sesuai deadline yang  
diberikan

STS (Sangat Tidak Setuju)

TS (Tidak Setuju)

KS (Kurang Setuju)

S (Setuju)

SS (Sangat Setuju)

22. Saya selalu mengerjakan tugas \*  
sesuai dengan arahan yang diberikan  
oleh guru

STS (Sangat Tidak Setuju)

TS (Tidak Setuju)

KS (Kurang Setuju)

S (Setuju)

SS (Sangat Setuju)

23. Saya tidak pernah menunda-nunda \*  
tugas yang harus saya kerjakan

STS (Sangat Tidak Setuju)

TS (Tidak Setuju)

KS (Kurang Setuju)

S (Setuju)

SS (Sangat Setuju)

22. Saya selalu mengerjakan tugas  
sesuai dengan arahan yang diberikan

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

## Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Pre-Test dan Post-Test

		Correlations																							TOTAL
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	
P1	Pearson Correlation	1	.436	.430	.422	-.093	.365	.721**	.176	.418	.399	.524*	.019	.521*	.384	.384	.567**	.369	.325	.326	.567**	.618**	.261	.342	.744**
	Sig (2-tailed)		.054	.058	.064	.695	.114	.000	.459	.086	.082	.018	.935	.019	.095	.095	.009	.110	.162	.160	.009	.004	.266	.140	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P2	Pearson Correlation	.436	1	.029	.481*	.062	.144	.466*	-.239	-.127	-.167	.040	.299	.210	.116	.160	.223	-.374	-.026	.000	-.041	.087	-.024	-.266	.186
	Sig (2-tailed)	.054		.905	.032	.795	.553	.042	.310	.594	.481	.869	.200	.374	.628	.447	.344	.104	.912	1.000	.865	.717	.919	.366	.433
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P3	Pearson Correlation	.430	.029	1	.362	.510*	-.176	.542*	.142	.683**	.060	.482*	.122	.036	-.156	.423	.136	.386	-.095	.042	.497*	.144	.296	.209	.507*
	Sig (2-tailed)	.058	.905		.117	.021	.458	.013	.551	.001	.834	.031	.808	.880	.512	.063	.567	.093	.690	.861	.026	.543	.206	.377	.023
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P4	Pearson Correlation	.422	.481*	.362	1	.384	.083	.425	.490*	-.039	.259	.115	.247	-.043	.232	.384	.363	-.133	.319	-.151	.260	.384	-.026	.115	.467*
	Sig (2-tailed)	.064	.032	.117		.094	.727	.062	.028	.870	.270	.631	-.294	.856	.324	.095	.116	.577	.170	.525	.269	.095	.912	.629	.038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P5	Pearson Correlation	-.093	.062	.510*	.384	1	-.258	.376	.000	.177	-.150	.044	.223	-.274	-.349	.427	-.187	.000	-.222	-.218	.091	-.242	-.123	-.129	.104
	Sig (2-tailed)	.695	.795	.021	.094		.272	.103	1.000	.455	.529	.853	.242	.132	.081	.430	1.000	.348	.355	.703	.304	.607	.588	.662	.662
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P6	Pearson Correlation	.365	.141	-.176	.083	-.258	1	.114	.195	.124	.550*	.384	.080	.581**	.450*	.178	.203	.250	.430	.450*	.286	.314	.344	.419	.484*
	Sig (2-tailed)	.114	.553	.458	.727	.272		.631	.410	.602	.012	.094	.736	.007	.047	.453	.391	.289	.058	.046	.222	.177	.138	.066	.031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P7	Pearson Correlation	.721**	.481*	.542*	.425	.376	.114	1	-.117	.522*	.176	.545*	-.015	.160	.151	.430	.391	.219	.000	.000	.577**	.377	.209	.132	.592**
	Sig (2-tailed)	.000	.042	.013	.062	.103	.631		.622	.018	.457	.013	.949	.499	.526	.059	.088	.353	1.000	1.000	.008	.102	.376	.579	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P8	Pearson Correlation	.176	-.239	.142	.490*	.000	.195	-.117	1	.052	.695*	.228	.337	.057	.364	.088	.420	.269	.675*	.250	.371	.475*	.200	.435	.507*
	Sig (2-tailed)	.459	.310	.551	.028	1.000	.410	.622		.828	.001	.334	.146	.810	.114	.717	.065	.251	.001	.288	.108	.034	.397	.955	.023
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P9	Pearson Correlation	.418	-.127	.683**	-.039	.177	.124	.522*	.052	1	.223	.611**	-.101	.273	-.033	.116	.414	.702**	-.143	.417	.726**	.346	.493*	.278	.572**
	Sig (2-tailed)	.066	.594	.001	.870	.455	.602	.018	.828		.345	.004	.672	.244	.890	.630	.070	.001	.547	.067	.000	.136	.027	.236	.008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P10	Pearson Correlation	.399	-.167	.050	.259	-.150	.550*	.176	.695**	.223	1	.597**	.350	.422	.444	.407	.563**	.539*	.796**	.362	.673**	.590*	.450*	.724**	.762**
	Sig (2-tailed)	.082	.481	.834	.270	.529	.012	.457	.001	.345		.005	.130	.084	.050	.075	.010	.014	.000	.067	.001	.025	.047	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P11	Pearson Correlation	.524*	.040	.482*	.115	.044	.384	.545*	.228	.611**	.597**	1	-.269	.508*	.289	.446*	.358	.527*	.340	.464*	.619**	.484*	.574**	.713**	.794**
	Sig (2-tailed)	.018	.868	.031	.631	.853	.094	.013	.334	.004	.005		.252	.022	.217	.048	.121	.017	.143	.039	.004	.031	.008	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P12	Pearson Correlation	.019	.299	.122	.247	.223	.080	-.015	.337	-.101	.350	.269	1	.063	-.155	.244	.083	-.030	.308	.146	.089	-.276	.157	.073	.270
	Sig (2-tailed)	.935	.200	.608	.294	.345	.736	.949	.146	.672	.130	.252		.793	.513	.300	.727	.901	.186	.539	.709	.239	.510	.760	.240
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P13	Pearson Correlation	.521*	.210	.036	-.043	-.274	.581**	.160	.057	.273	.422	.508*	.063	1	.400	.361	.457*	.361	.383	.512*	.418	.473*	.545*	.630*	.609*
	Sig (2-tailed)	.019	.374	.880	.856	.242	.007	.499	.810	.244	.064	.022	.793		.080	.118	.043	.118	.095	.021	.067	.035	.013	.003	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P14	Pearson Correlation	.384	.116	-.156	.232	-.349	.450*	.151	.364	-.033	.444	.289	-.155	.400	1	.058	.270	.112	.701**	.304	.317	.697**	.428	.510*	.484*
	Sig (2-tailed)	.095	.628	.512	.324	.132	.047	.526	.114	.890	.050	.217	.513	.080		.809	.250	.639	.001	.192	.174	.001	.060	.022	.031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P15	Pearson Correlation	.384	.160	.423	.384	.427	.176	.430	.086	.116	.407	.446*	.244	.381	.050	1	.164	.279	.333	.093	.376	.169	.211	.592**	.582**
	Sig (2-tailed)	.095	.447	.063	.095	.061	.453	.059	.717	.630	.075	.048	.300	.118	.809		.438	.234	.151	.696	.102	.476	.372	.006	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P16	Pearson Correlation	.567**	.223	.136	.363	-.187	.203	.391	.420	.414	.563**	.359	.083	.457*	.270	.184	1	.406	.358	.294	.714**	.674**	.340	.376	.666**
	Sig (2-tailed)	.009	.344	.567	.116	.430	.391	.088	.065	.070	.010	.121	.727	.043	.250	.438		.075	.121	.208	.000	.001	.143	.102	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P17	Pearson Correlation	.369	-.374	.386	-.133	.000	.250	.219	.269	.703**	.539*	.527*	-.030	.361	.112	.379	.406	1	.330	.677**	.648**	.356	.223	.474*	.596*
	Sig (2-tailed)	.110	.104	.093	.577	1.000	.289	.353	.251	.001	.014	.017	.901	.118	.639	.234	.075		.155	.001	.002	.124	.345	.035	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P18	Pearson Correlation	.325	-.026	-.095	.319	-.222	.430	.000	.675**	-.143	.796**	.340	.308	.383	.701**	.333	.358	.330	1	.348	.377	.484*	.270	.622**	.586**
	Sig (2-tailed)	.162	.912	.690	.170	.348	.058	1.000	.001	.547	.000	.143	.186	.095	.001	.151	.121	.155		.132	.101	.031	.250	.003	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P19	Pearson Correlation	.326	.000	.042	-.151	-.218	.450*	.000	.250	.417	.392	.464*	.146	.512*	.304	.093	.294	.677**	.348	1	.238	.443	.214	.450*	.498*
	Sig (2-tailed)	.160	1.000	.881	.525	.355	.046	1.000	.288	.067	.087	.039	.539	.021	.192	.696	.208	.001	.132		.313	.050	.365	.046	.025
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P20	Pearson Correlation	.567**	-.041	.497*	.260	.091	.286	.577**	.371	.726**	.673**	.619**	.089	.418	.317	.376	.714**	.648**	.377	.238	1	.506*	.637**	.511*	.826**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.900	23

## Lampiran 6 Lembar Angket Siswa

### ANGKET MINAT BELAJAR IPS

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Mapel :

Petunjuk Pengisian Angket

Angket ini terdiri 20 pernyataan mengenai minat belajar IPS.

Bacalah pernyataan dengan cermat, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban.

Kategori yang digunakan untuk menjawab ialah: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh terhadap penilaian yang dilakukan di sekolah, dan akan dirahasiakan.

NO	PERNYATAAN	S	S	K	T	STS
		S	S	K	T	STS
1.	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir pembelajaran.					
2.	Saya mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh guru.					
3.	Saya sering mengajukan pertanyaan untuk memahami penjelasan yang lebih baik.					
4.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPS, karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					
5.	Saya merasa tertarik dengan setiap topik yang diajarkan dalam pembelajaran IPS.					
6.	Saya merasa senang setelah mempelajari materi baru dalam pelajaran IPS.					
7.	Saya merasa tidak terbebani saat mengerjakan tugas IPS.					
8.	Pengetahuan saya semakin bertambah setelah mengikuti pembelajaran IPS.					
9.	Saya merangkum materi IPS di perpustakaan dan internet sebelum pembelajaran.					

10.	Saya membaca atau mempelajari buku IPS lain, sebelum pembelajaran dimulai.					
11.	Saya selalu siap mengikuti pembelajaran dengan semangat untuk belajar.					
12.	Saya menyiapkan peralatan belajar (buku, catatan, dan alat tulis) sebelum pelajaran dimulai.					
13.	Saya selalu datang tepat waktu dan siap untuk mengikuti pembelajaran tanpa keterlambatan.					
14.	Saya tidak mengantuk dalam pembelajaran IPS.					
15.	Saya berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS.					
16.	Saya menjawab pertanyaan dari guru dengan benar selama diskusi.					
17.	Saya bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti.					
18.	Saya selalu menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan deadline yang ditentukan.					
19.	Saya selalu mengerjakan tugas sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru.					
20.	Saya tidak pernah menunda-nunda tugas yang harus saya kerjakan.					

Keterangan :

SS : (Sangat Setuju)

S : (Setuju)

KS : (Kurang Setuju)

TS : (Tidak Setuju)

STS : (Sangat Tidak Setuju)

## Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPS KELAS VII SMP

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: SYAARIFAH ANDRYANI NURAHMAH
Instansi	: MTS AL - HUSNA PROBOLINGGO
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: MTS/SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) VII
Kelas	: Pemberdayaan Masyarakat
Tema 04	: Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat
Materi	: Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran
Elemen	: <p>Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.</p> <p>Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, Institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda.</p> <p>Kegiatan</p> <p>Elemen keterampilan proses</p> <p>Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar,</p>
Capaian Pembelajaran	: menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara
Alokasi Waktu	: lain: mengamati, menginvestigasi/menyelidiki,

berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.  Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal.  2 JP (1 Pertemuan )
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>
Faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.

<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>
Mandiri, Kreatif, dan Bernalar kritis.
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>
Media, Sumber Belajar, dan Alat :  Power Point yang berisi tentang keragaman sosial budaya di masyarakat.  Kemendikbud. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.  Laptop, Proyektor, PC, Pengeras suara.
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.  Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.  Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir, dan memiliki keterampilan memimpin
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
Model pembelajaran yang digunakan yaitu Teams Games Tournaments (TGT).
<b>KOMPETENSI INTI</b>

<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <p>Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.</p>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<p>Pemahaman pada peserta didik bahwa kondisi geografis Indonesia beragam serta dapat mempengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia.</p>
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana isolasi geografis dapat mempengaruhi keragaman budaya?</li> <li>2. Mengapa faktor iklim dapat menciptakan keragaman budaya?</li> <li>3. Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya?</li> </ol>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdo'a.</li> <li>- Guru dan peserta didik mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran .</li> <li>- Apresiasi :</li> <li>- Motivasi :</li> <li>- Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam tema 04.</li> <li>- Guru menginformasikan tujuan pembelajaran tentang faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan mengenai petunjuk pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media power point yang berisi quiz tentang keragaman sosial budaya di Indonesia. Kegiatan ini dilakukan guna memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan quiz dengan baik dan benar.</li> <li>➤ Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik diminta oleh guru untuk menjawab pertanyaan quiz yang ada di media power point secara berebut oleh masing-masing kelompok. Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan pada quiz di media power point tersebut, contohnya antara lain sebagai berikut: Apa yang dimaksud dengan keragaman</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

sosial budaya? Apa faktor yang memengaruhi keragaman sosial budaya di masyarakat?

➤ Peserta Didik Mengelola Informasi

- Peserta didik melihat keragaman Indonesia di peta Indonesia melalui buku atlas yang dipersiapkan oleh guru untuk mengetahui gambaran keragaman Indonesia.
- Guru memfasilitasi sumber lain misalnya melalui tautan internet yang mendukung pendalaman sumber belajar.
- Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi, misalnya dengan penggunaan media power point.
- Peserta didik mengorganisasikan informasi yang diperoleh.
- Guru membimbing dan mengarahkan proses belajar peserta didik.

➤ Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide

- Hasil pengolahan informasi disajikan dalam bentuk laporan/poster/karya lainnya.
- Peserta didik secara kelompok membuat esai tentang keragaman sosial budaya di masyarakat.

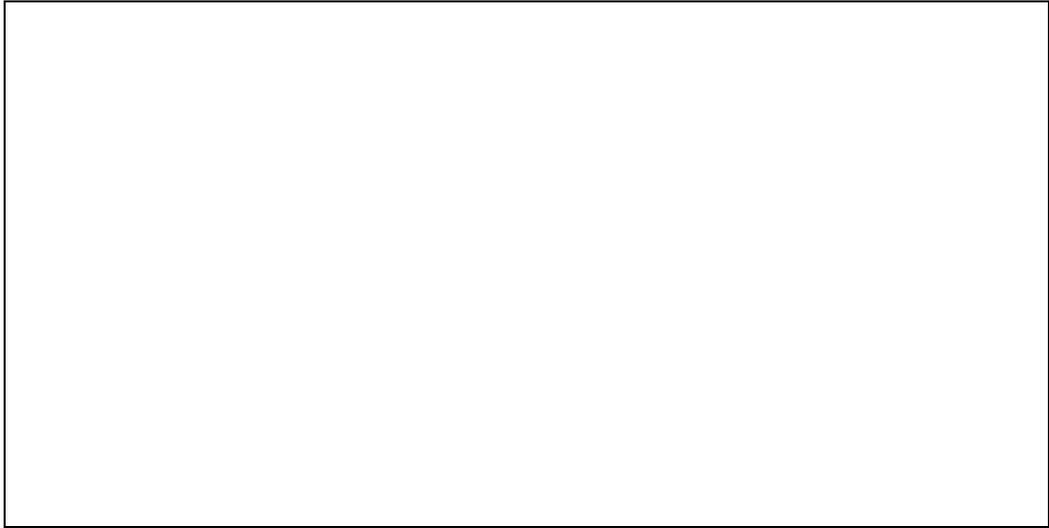
➤ Peserta Didik Melakukan Refleksi Diri dan Aksi

- 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

- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Tindak lanjut dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat.

Doa dan penutup.



**E. ASESMEN / PENILAIAN**

- Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Dalam penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Guru mengembangkan soal tes secara bertingkat.
- Dalam mengembangkan penilaian keterampilan, dapat dilakukan melalui penilaian tes, dan unjuk kerja.
- Penilaian formatif melalui tugas.
- Penilaian proyek dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

**F. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK**

Setelah mempelajari materi “Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat” kita dapat mengetahui bahwa di Indonesia terdapat banyak keragaman sosial budaya terutama pada masyarakat. Oleh karena itu, kita harus menjaga dan menghargai keragaman sosial budaya tersebut.

## Lampiran-Lampiran

### KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI MASYARAKAT

START!

### NOMOR SOAL

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

**1. Apa yang dimaksud dengan keragaman sosial budaya?**

- A. Keseragaman dalam budaya masyarakat
- B. Beragamnya tradisi, adat, dan kebiasaan di masyarakat
- C. Penolakan terhadap perbedaan budaya
- D. Kehidupan sosial tanpa keberagaman

**2. Salah satu contoh keragaman budaya di Indonesia adalah...**

- A. Bahasa Indonesia
- B. Adat istiadat suku Jawa
- C. Pakaian tradisional Jepang
- D. Kesenian dari suku Arab

**3. Apa yang menjadi dampak positif dari keragaman budaya?**

- A. Meningkatkan pemahaman sempit tentang dunia
- B. Membuat masyarakat terbelah dan saling bermusuhan
- C. Mendorong inovasi, kreativitas, perkembangan sosial
- D. Menyebabkan stagnasi dalam perkembangan masyarakat

**4. Apa yang dapat dilakukan untuk memperkuat kerukunan dalam keragaman budaya?**

- A. Menghormati dan menghargai perbedaan budaya
- B. Memaksakan budaya tertentu kepada semua orang
- C. Mengabaikan perbedaan budaya
- D. Menciptakan konflik antar kelompok

**5. Mengapa penting untuk memperlakukan semua orang dengan adil dan hormat?**

- A. Untuk menciptakan konflik dan ketegangan dalam masyarakat
- B. Untuk memperkuat kerukunan dan harmoni sosial
- C. Tidak perlu memperhatikan perlakuan terhadap orang lain
- D. Agar hanya satu kelompok yang diuntungkan

**6. Apa faktor yang mempengaruhi keragaman sosial budaya di masyarakat?**

- A. Hanya faktor agama dan bahasa
- B. Hanya faktor ekonomi dan politik
- C. Faktor-faktor seperti geografis, sejarah, agama, bahasa, dan lainnya
- D. Tidak ada faktor yang mempengaruhi keragaman sosial budaya

**7. Berikut ini yang merupakan contoh suku bangsa dari Jawa Barat adalah suku...**

- A. Sunda
- B. Jawa
- C. Betawi
- D. Madura

**8. Berikut ini yang bukan merupakan peran dan fungsi keragaman budaya di Indonesia adalah...**

- A. Daya Tarik bangsa asing
- B. Bersaing dengan budaya lain
- C. Tertanamnya sikap toleransi
- D. Mendorong inovasi kebudayaan

9. Perbedaan kondisi alam di berbagai daerah dapat memengaruhi perbedaan budaya masyarakat Indonesia. Faktor ini disebut faktor...

- A. Perbedaan lokasi
- B. Perbedaan suku bangsa
- C. Perbedaan agama/keyakinan
- D. Perbedaan adat istiadat

10. Indonesia memiliki keragaman budaya, kecuali?

- A. Kesenian daerah
- B. Model rambut
- C. Cara berpakaian
- D. Upacara adat

11. Upacara pembakaran mayat di Bali dinamakan dengan...

- A. Lompat batu
- B. Ngaben
- C. Karapan Sapi
- D. Joglo

12. Angklung, Gamelan, Kolintang adalah nama...

- A. Lagu daerah
- B. Tarian adat
- C. Senjata tradisional
- D. Alat music tradisional

13. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah...

- A. Menghapuskan semua perbedaan
- B. Memandang rendah suku dan budaya lain
- C. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
- D. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa

14. Bahasa yang disepakati oleh suatu negara menjadi bahasa resmi kenegaraan disebut...

- A. Bahasa daerah
- B. Bahasa internasional
- C. Bahasa nasional
- D. Bahasa pergaulan

15. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara...

- A. Pura-pura tidak tahu
- B. Mengikuti ibadah agama orang lain
- C. Mengotori tempat ibadah agaman orang lain
- D. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

TERIMA KASIH

## Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPS KELAS VII SMP

INFORMASI	
A. IDENTIFIKASI MODUL	
Penyusun	: SYAARIFAH ANDRYANI NURAHMAH
Instansi	: MTS AL - HUSNA PROBOLINGGO
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: MTS/SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) VII
Kelas	: Pemberdayaan Masyarakat
Tema 04	: Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat
Elemen	: Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran
Capaian Pembelajaran:	<p>Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.</p> <p>Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, Institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.</p> <p>Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, Institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda.</p> <p>Kegiatan Elemen keterampilan proses Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan. Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal.</p>
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 Pertemuan )

<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>
Faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>
Mandiri, Kreatif, dan Bernalar kritis.
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media, Sumber Belajar, dan Alat :</li> <li>- Media / alat media pembelajaran</li> <li>- Buku Paket</li> </ul>
LKPD.
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>- Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.</li> </ul> <p>Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir, dan memiliki keterampilan memimpin</p>
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
Diskusi, tanya jawab, soal uraian dengan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p>Alur Tujuan Pembelajaran:</p> <p>Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.</p>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
Pemahaman pada peserta didik bahwa kondisi geografis Indonesia beragam serta dapat mempengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia.
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<p>1. Bagaimana isolasi geografis dapat mempengaruhi keragaman budaya?</p> <p>2. Mengapa faktor iklim dapat menciptakan keragaman budaya?</p> <p>Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya?</p>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p>➤ Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdo'a.</li> <li>- Guru dan peserta didik mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran .</li> <li>- Apresiasi :</li> <li>- Motivasi :</li> <li>- Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam tema 04.</li> </ul> <p>Guru menginformasikan tujuan pembelajaran tentang faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia</p>

➤ Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan terkait materi keragaman sosial budaya di masyarakat.
- Setelah itu, siswa dipersilahkan untuk mengangkat tangan apabila ada pertanyaan.
- Guru mendiskusikan pertanyaan siswa dan menjawab dengan keseluruhan kelas, dan diiringi dengan memberi penjelasan lebih dalam.
- Siswa yang menjawab dengan benar memperoleh nilai + .
- Setelah berdiskusi, siswa diberikan soal uraian melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk dijawab secara individu.

➤ Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah

- Peserta didik diminta oleh guru untuk menjawab soal uraian yang telah dibagi oleh guru. Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan pada LKPD tersebut, contohnya antara lain sebagai berikut: Apa saja keragaman yang ada di Indonesia?, sebutkan 5 contoh!. Apa faktor yang memengaruhi keragaman sosial budaya di masyarakat?

➤ Peserta Didik Mengelola Informasi

- Peserta didik melihat keragaman indonesia di peta indonesia melalui buku atlas yang dipersiapkan oleh guru untuk mengetahui gambaran keragaman indonesia.
- Guru memfasilitasi sumber lain misalnya melalui tautan internet yang mendukung pendalaman sumber belajar.
- Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi, misalnya dengan penggunaan media power point.
- Peserta didik mengorganisasikan informasi yang diperoleh.
- Guru membimbing dan mengarahkan proses belajar peserta didik.

➤ Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide

- Hasil pengolahan informasi disajikan dalam bentuk laporan/poster/karya lainnya.
- Peserta didik secara kelompok membuat esai tentang keragaman sosial budaya di masyarakat.
- 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
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Tindak lanjut dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat.

Doa dan penutup

#### E. ASESMEN / PENILAIAN

- Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Dalam penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Guru mengembangkan soal tes secara bertingkat.
- Dalam mengembangkan penilaian keterampilan, dapat dilakukan melalui penilaian tes, dan unjuk kerja.
- Penilaian formatif melalui tugas.

Penilaian proyek dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

#### F. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mempelajari materi “Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat” kita dapat mengetahui bahwa di Indonesia terdapat banyak keragaman sosial budaya terutama pada masyarakat. Oleh karena itu, kita harus menjaga dan menghargai keragaman sosial budaya tersebut.

**Lampiran 9 Data Hasil Lembar Pernyataan Minat Belajar IPS (Pretest Kelas Eksperimen)**

No	Nama Siswa	Skor	Persentase
1.	MN	35	44%
2.	FH	33	41%
3.	UH	34	43%
4.	SM	33	41%
5.	SS	34	43%
6.	RN	39	49%
7.	PZ	35	44%
8.	PN	36	45%
9.	NH	38	48%
10.	NM	33	41%
11.	NKA	34	43%
12.	NH	32	40%
13.	MR	32	40%
14.	KJ	45	56%
15.	K	36	45%
16.	FH	30	38%
17.	DPZ	36	45%
18.	IA	34	43%
19.	DS	33	41%
20.	DH	34	43%
21.	AF	37	43%
22.	AA	35	46%

**Lampiran 10 Data Hasil Lembar Pernyataan Minat Belajar IPS (Pretest Kelas Kontrol)**

No	Nama Siswa	Skor	Persentase
1.	AS	34	43%
2.	ADD	36	45%
3.	AA	38	48%
4.	FAR	37	46%
5.	IG	34	43%
6.	MTR	37	46%
7.	MJ	36	45%
8.	MAY	37	46%
9.	MAD	34	43%
10.	MFR	35	44%
11.	MNA	44	55%
12.	MNM	40	50%
13.	MRZA	35	44%
14.	QZ	35	44%
15.	MHF	30	38%
16.	MDA	38	48%
17.	K	37	46%
18.	ARF	44	55%
19.	AD	34	43%
20.	NFF	35	44%

**Lampiran 11 Data Hasil Lembar Pernyataan Minat Belajar IPS (Posttet Kelas Eksperimen)**

No	Nama Siswa	Skor	Persentase
1.	MN	70	88%
2.	FH	77	96%
3.	UH	73	91%
4.	SM	73	91%
5.	SS	67	84%
6.	RN	75	94%
7.	PZ	73	91%
8.	PN	70	88%
9.	NH	70	88%
10.	NM	71	89%
11.	NKA	69	86%
12.	NH	69	86%
13.	MR	70	88%
14.	KJ	73	91%
15.	K	71	89%
16.	FH	73	91%
17.	DPZ	68	85%
18.	IA	74	93%
19.	DS	69	86%
20.	DH	74	93%
21.	AF	75	94%
22.	AA	76	95%

**Lampiran 12 Data Hasil Lembar Pernyataan Minat Belajar IPS (Posttest Kelas Kontrol)**

No	Nama Siswa	Skor	Persentase
1.	AS	65	81%
2.	ADD	70	88%
3.	AA	67	84%
4.	FAR	68	85%
5.	IG	67	84%
6.	MTR	67	84%
7.	MJ	66	83%
8.	MAY	69	86%
9.	MAD	69	86%
10.	MFR	68	85%
11.	MNA	66	83%
12.	MNM	64	80%
13.	MRZA	70	88%
14.	QZ	69	86%
15.	MHF	67	84%
16.	MDA	65	81%
17.	K	69	86%
18.	ARF	67	84%
19.	AD	75	94%
20.	NFF	75	94%

## Lampiran 13 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test dan Post-Test)

### Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### Pre-Test Kelas Eksperimen

NO.RESP	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	1	2	1	1	1	3	2	2	1	2	4	2	1	2	2	1	2	1	2	2	35
2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	33
3	1	2	3	1	2	2	2	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	34
4	1	1	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	33
5	1	2	1	1	4	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2	34
6	2	1	3	3	2	2	2	3	1	2	3	2	1	2	1	1	3	1	3	1	39
7	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	1	3	1	35
8	1	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	3	2	1	3	36
9	2	2	3	1	2	2	4	1	2	1	4	1	1	2	1	1	2	3	2	1	38
10	1	1	1	2	2	3	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	3	2	1	2	33
11	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	3	34
12	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	2	1	3	2	1	32
13	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	32
14	2	2	2	2	3	2	4	1	1	3	2	3	1	4	2	3	1	2	3	2	45
15	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	3	1	2	1	1	2	2	1	3	36
16	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	30
17	1	1	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	3	1	2	3	36
18	2	1	3	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	3	2	34
19	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	3	2	1	2	1	2	1	3	2	2	33
20	3	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	3	1	34
21	2	1	4	1	1	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	37
22	3	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	1	1	3	1	1	2	3	2	2	35

#### Pre-Test Kelas Kontrol

NO.RESP	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	2	3	1	1	1	2	3	2	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	34
2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	36
3	2	2	3	2	2	1	2	1	1	3	4	2	1	2	2	1	2	2	2	1	38
4	1	2	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	2	1	2	3	1	2	1	2	37
5	3	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	34
6	3	3	2	2	2	1	4	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	37
7	2	3	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	36
8	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	4	2	1	3	3	37
9	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1	3	2	1	34
10	2	3	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	1	1	2	2	1	1	4	1	35
11	3	2	3	2	1	2	3	4	1	1	3	1	2	4	1	2	2	3	2	2	44
12	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	1	40
13	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	3	2	3	1	35
14	1	2	2	2	1	1	2	3	1	3	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	35
15	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	3	1	1	2	2	2	1	1	30
16	2	3	2	1	3	1	3	1	1	3	3	2	1	1	2	1	1	2	4	1	38
17	2	3	4	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	4	1	2	1	1	2	2	37
18	2	3	3	2	2	1	2	1	3	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	44
19	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	34
20	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	3	1	3	35

## Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

## Post-Test Kelas Eksperimen

NO.RESP	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	3	5	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	70
2	3	4	5	3	5	3	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	3	5	4	3	77
3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	5	5	78
4	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5	3	4	3	78
5	3	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	67
6	3	3	4	4	3	5	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	3	5	4	4	75
7	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	3	5	73
8	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	70
9	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	70
10	3	3	5	4	3	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	71
11	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	69
12	3	3	3	4	3	4	3	5	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	69
13	3	3	4	3	3	3	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	70
14	3	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	5	4	4	73
15	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	4	71
16	4	3	3	3	4	3	4	5	3	5	4	3	3	3	4	3	4	3	4	5	73
17	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	68
18	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	5	3	4	3	4	5	4	5	3	4	74
19	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4	3	4	3	69
20	4	4	3	3	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	74
21	3	3	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	75
22	4	4	5	3	4	4	3	5	5	3	3	4	5	4	4	4	3	3	3	3	76

## Post-Test Kelas Kontrol

NO.RESP	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	5	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	65
2	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	70
3	5	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	67
4	3	4	3	5	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	3	68
5	4	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	67
6	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	5	3	67
7	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	66
8	3	3	3	3	3	3	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	69
9	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	5	3	4	3	3	4	3	5	3	69
10	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	68
11	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	66
12	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	64
13	4	3	4	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	70
14	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	69
15	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	3	67
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	65
17	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	69
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	5	4	67
19	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	5	4	3	5	4	3	5	5	3	75
20	4	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	3	4	5	3	3	3	3	5	5	75

## Lampiran 14 Hasil Olah SPSS

### Uji Analisis Deskriptif Data

#### Statistics

		Pre-Test Eksperimen	Post-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Kontrol
N	Valid	22	22	20	20
	Missing	0	0	2	2
Mean		34.91	71.82	36.50	68.15
Median		34.00	72.00	36.00	67.50
Minimum		30	67	30	64
Maximum		45	77	44	75
Sum		768	1580	730	1363

### Uji Normalitas

#### Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnova		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Mina t Belaj ar IPS	Pre-Test Kelas Eksperimen TGT	.179	22	.066
	Post-Test Kelas Eksperimen TGT	.167	22	.112
	Pre-Test Kelas Kontrol Konvensional	.190	20	.057
	Post-Test Kelas Kontrol Konvensional	.184	20	.076

a. Lilliefors Significance Correction

### Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar IPS	Based on Mean	.323	1	40	.573
	Based on Median	.355	1	40	.555
	Based on Median and with adjusted df	.355	1	33.370	.555
	Based on trimmed mean	.384	1	40	.539

### Uji Hipotesis T-test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar IPS	Pre-Test Kelas Eksperimen TGT	22	71.82	2.737	.583
	Post-Test Kelas Eksperimen TGT	20	68.15	2.870	.642

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference
Minat Belajar IPS	Equal variances assumed	.323	.573	4.239	40	.000	3.668
	Equal variances not assumed			4.229	39.173	.000	3.668

### Uji T Independent N-Gain Score

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
NGain_Persen	Equal variances assumed	.590	.447	4.304	40	.000	7.00656	1.62805	3.71614	10.29698
	Equal variances not assumed			4.240	34.570	.000	7.00656	1.65234	3.65064	10.36248

**Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian**



**Lampiran 16 Biodata Mahasiswa****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Syaarifah Andryani Nurahmah  
NIM : 200102110006  
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 19 November 2001  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Tahun Masuk : 2020  
Alamat Rumah : Jl. Jaksa Agung Suprpto III / No.132A  
RT 03 RW 01, Kel. Rampal Celaket, Kec. Klojen  
No Telp/Hp : 081217926004  
Alamat Email : [syaarifahnur@gmail.com](mailto:syaarifahnur@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : TK Taman Indria I  
SDN Rampal Celaket 2  
SMPN 17 Malang  
SMA Islam Malang  
S1 PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

## Lampiran 17 Sertifikat Bebas Plagiasi

	<b>KEMENTERIAN AGAMA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b> <b>FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN</b> <b>PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING</b>
<hr/> <h3 style="font-family: cursive;">Sertifikat Bebas Plagiasi</h3> <p>Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/05/2025</p> <p>diberikan kepada:</p>	
<p>Nama : Syaarifah Andriyani Nurahmah  NIM : 200102110006  Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  Judul Karya Tulis : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo</p>	<p>Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.</p>
	<p>Malang, 21 Mei 2025</p> <p>Ketua,    Benny Afwadzi</p> 